

[Transcript] GameStar Podcast / Die Sims unter Druck: Life by You greift an mit Open World und besserer Simulation

Es gibt ein paar Dinge im Leben, die haben eine unbestreitbare Monopol-Stellung. Batman etwa hat eine ziemlich unanfechtbare Monopol-Stellung im Bereich der Fledermaus-Verwandten Superhelden.

Ich meine, ansonsten gibt es vielleicht höchstens noch Wingnut von den Ninja Turtles. Lange Zeit dachten wir, dass auch die Sims eine solche Monopol-Stellung im Bereich der Lebenssimulation für immer behalten würde, aber dann kam Paralyves.

Ich meine, Paralyves kam noch nicht einmal wirklich, es existiert bisher nämlich eigentlich nur in ein paar kleinen, aber vielversprechenden Trailer, die z.B. solche Details zeigen, wie dass die Sims in Paralyves sich ihre Schuhe ausziehen, wenn sie nach Hause kommen. Und trotzdem ist Paralyves jetzt schon ein großes Phänomen, denn echte Konkurrenz für die Sims, das war lange Zeit eigentlich undenkbar.

Jetzt ist aber etwas Unglaubliches passiert, Paradox schickt nämlich mit Live by You noch einen dritten Rivalen ins Rennen, der den Sims wirklich gefährlich werden könnte.

Immerhin war es ja auch Paradox, dass vor einigen Jahren mit City Skylines Maxis Marcus Sim City in den Bodentrampelte wie ein wild gewordenes Godzilla eine Großstadt.

Aber nicht nur das, Live by You wird auch entwickelt von Rod Humble, dem absoluten Lebenssimulationsfanatiker, der zuvor schon die Sims 2 und 3 entwickelt hat.

In einem ersten Reveal Stream gab es schon einige spannende Details über Live by You zu sehen und darüber müssen wir dringend sprechen.

Und mit mir meine ich mich und meine Lieblingskollegen und unsere absolute Sims-Experte Natalie, die Paralyves damals entdeckt hat lange bevor es cool war.

Außerdem kennt sie jeden Teil der Hauptreihe von die Sims in und auswendig und hat sogar die Erbs rauf und runtergespielt.

Ihr wisst schon diesen Konsolenabläger mit den Black Eyed Peas.

Herzlich Willkommen Natalie, schön, dass du da bist.

Hällöchen, eine ganz kleine Korrektur, Michael Graf hat Paralyves entdeckt damals, ich habe nur darüber geschrieben, aber wir sind quasi von Anfang an dabei.

Nein, nein.

Das werden wir jetzt in diesem Podcast...

Wir schreiben die Narrative um, okay ja, ich habe sie entdeckt.

Wir schreiben das um, ja.

Ja, also in ein paar Jahren, wenn Paralyves die ganz große Nummer ist, werden wir auf jeden Fall sagen, Natalie war es, die hat es entdeckt.

Wer ist Michael Graf?

Ich bin quasi der Rod Humble von Paralyves.

Das bist du.

Was wissen wir schon über Live by You?

Wir wissen schon einiges über Live by You.

Es wird zum einen, das ist die große Neuerung, eine Open World geben, so ähnlich wie wir sie schon aus Sims 3 kennen, aber sogar noch ein ganzes Stückchen freier als damals und hoffentlich funktionaler.

Es wird Dialoge geben, die zum einen in realer Sprache stattfinden und zum anderen dynamisch

[Transcript] GameStar Podcast / Die Sims unter Druck: Life by You greift an mit Open World und besserer Simulation

davon abhängig sind, was unser Charakter bisher erlebt hat und was die aktuelle Situation ist.

Es wird die Möglichkeit einer direkten Steuerung geben, also zum Beispiel auch via Controller. Es wird einen umfangreichen Charakter-Editor und Häuserbau-Editor und auch Städte-Editor geben.

Es gibt sehr, sehr stark integrierten Mod-Support und noch ein paar Details, die man bisher in den Trailern und in dem Reveal Stream gesehen hat und über all das werden wir heute sprechen. Aber die erste Frage wäre, Natalie, was war dein erster Gedanke, als du gehört hast, dass es Live by You geben wird?

Das erste, was ich gehört habe, war, es kommt eine Lebensimulation von Rod Humble von Paradox und da war ich erst mal so, ui, das ist eine Ansage.

Du hast ja vorhin schon erwähnt, SimCity, City Skylines, ich weiß nicht, ob sie einen ähnlichen Stand wiederholen können, das werden wir dann sehen, aber es ist auf jeden Fall schon mal eine Ansage, vor allem mit jemanden, der eben die Sims-Community sehr gut kennen, natürlich die Sims-Entwicklung sehr, sehr gut kennt.

Dann kamen die Assets und ich war erst mal so, okay, das befindet sich wahrscheinlich in einem sehr, sehr frühen Entwicklungsstadium, dann kam aber die Pressemeldung mit der Aussage,

ja, Early Access startet schon im September diesen Jahres und es waren so ganz, ganz viele gemischte Gefühle auf einmal, weil zum einen finde ich diese ganzen angekündigten Features mega cool und sehr, sehr, sehr faszinierend, vor allem weil vieles davon ja auch wirklich auf die Wünsche der Sims-Community abzielt, da können wir vielleicht später noch mal ein bisschen mehr darüber reden, aber es war auf jeden Fall sehr faszinierend und dann kam noch zusätzlich der Reveal Stream gestern, wo sie ja noch mal mehr Infos zu dem Spiel gegeben haben und aktuell, ich bin auf der einen Seite sehr, sehr, sehr begeistert, dass das so communitynah ist, dass das wirklich so die Wünsche der Lebenssimulations-Fans erfüllen möchte, dass das wirklich dir so unendlich viel Freiheit lässt, auf der anderen Seite bin ich ein bisschen skeptisch, ob das alles wirklich dann so aufgehen wird und ob das nicht.

Also das erinnert mich vom Konzept her sehr, sehr stark an Roblox, wo halt das Spiel dir im Grunde nur eine Hülle gibt, die du dann aber selbst mit Community Content füllen musst und ich bin halt gespannt zu sehen, ob es für, ich sag mal, klassische Spieler, die jetzt vielleicht nicht so viel Lust haben, sich mit diesen ganzen Tools auseinanderzusetzen, ob das Spiel dann am Ende genug Fleisch bietet, ob das wirklich so aufgeht, gerade auch mit dem Dialog-Editor, dass das wirklich Spaß macht, diese Spielen, weil sie bestehen ja darauf, das in echter Sprache zu machen, was ich immer sehr lustig finde, wie das präsentiert wurde, weil das immer so ein Seitenhiebs-Richtungssitz und EA war, aber diese Dialoge werden die wirklich so cool, dass die sich nicht zu generisch, zu belanglos anfühlen, weil das ist ja das gute an Simlish, dass du zwar so ein bisschen den Vibe vorgeben kannst, also ob du jetzt flörtest mit jemandem oder freundlich bist oder was Lustiges machen möchtest oder ob du dich streiten willst, aber was dann letztendlich erzählt wird, was dieser Fisch in dieser Sprechblase denn bedeutet, das ist ein bisschen deine Fantasie überlassen und ich fand das eigentlich, also das war für mich nie ein Problem, dass Sims keine echte Sprache hat,

[Transcript] GameStar Podcast / Die Sims unter Druck: Life by You greift an mit Open World und besserer Simulation

aber sie, also mit Live-Buy-You-Wollen, die Entwickler ja wirklich seinen Akzent da drauf legen, so hey, das ist wichtig und wir finden, dass es wichtig ist für Storytelling, deshalb bin ich da fast mit am meisten gespannt, was sie daraus machen und wie das dann funktionieren wird, weil diese Dialoge kannst du dann ja auch wiederum selbst schreiben und dann kannst du die mit der Community teilen und dann kannst du Dialoge, die von der Community erstellt wurden, in dein Spiel reinladen, also es ist natürlich Potenzial da, irgendwie sehr, sehr viele coole Geschichten zu machen, aber ich glaube wie bei Roblox halt auch, ist ebenfalls das Potenzial da, sehr viel Unsinn in das Spiel zu ballern, durch den man sich dann vielleicht sogar erst mal kämpfen muss, um die coolen Sachen zu finden.

Ja, es ist auf jeden Fall ein sehr, sehr ambitioniertes Projekt, würde ich sagen.

Ja, da hast du direkt schon extrem viele wichtige Punkte angesprochen, die so ein bisschen zu gemischten Gefühlen im Moment führen.

Also ich war auch, als ich das erste Mal gehört habe, komplett auf dem Hype Train, wir haben ja auch schon einen ersten Talk dazu gehabt, mit Micha zusammen, als der erste Stream dazu war, wo auch Cities Galant 2 gezeigt wurde und sie nur kurz gesagt haben, hey, es wird live bei You geben.

Und da haben wir ja schon auch einiges darüber gesprochen, dass Rod Humble eigentlich die perfekte Person dafür ist, weil meine Lieblingsteile von Sims sind Teil 2 und 3, weil sie einfach in den total einzigartigen Schaden hatten und auch, wie ich finde, bei dem Simulationspart sehr viel weiter waren, als es Sims 4 heute ist.

Sims 4 hat das teilweise sehr, sehr runtergedummt, will ich schon fast sagen, um so ein bisschen eine größere Spielerschaft anzusprechen oder um irgendwie, weiß ich nicht, einsteigerfreundlicher zu sein oder so, aber ist dadurch halt sehr viel schlichter in vielen Punkten, nicht nur in Sachen Editor, sondern wie gesagt auch in Sachen Simulationen und Zwischenmenschlichkeit. Und naja, deswegen hatte ich große Hoffnung, dass das die neue Stärke wird von Live bei You und das denke ich auch immer noch, nachdem wir jetzt erst das Material davon gesehen haben.

Aber die Optik, die Optik, ja, wir haben ja danach darüber geschrieben, weil es ist das erste Mal gesehen haben und ich meine, es sieht ein bisschen aus wie Second Life, an dem Rod Humphill ja auch gearbeitet hat und du meinst, es sieht ein bisschen aus wie 80er Jahre Barbies, was die schlechten Varianten, also wirklich diese super Wilden, die du irgendwann auf dem Dachboden nochmal findest, mit so kompletzer Zaustenhaaren.

Ja, den man so die Haare abgeschnitten hat und mit Filzer in den Gesicht gemalt.

Nee, ganz so schlimm ist es nicht, es sieht halt sehr steril aus im Moment und wir sind natürlich davon ausgegangen, dass es jetzt noch eine unfertige Version ist, scheint es aber nicht so sehr zu sein, also es scheint schon relativ fertig zu sein in dem Look, den es jetzt hat und er sieht ein bisschen plastikartig aus und ein bisschen steril und auch weniger organisch als zum Beispiel jetzt Paralives aussieht und ich habe da sehr gemischte Gefühle, weil einerseits liebe ich natürlich schöne Grafiken, andererseits ist Paradox jetzt nicht unbedingt bekannt für seine schönen Spiele, sondern eben bekannt dafür, sehr, sehr gute Simulationen zu machen und ich glaube, ich könnte mich schon daran gewöhnen, weil es hat einen ziemlich klassischen Simulations Look, wenn man mal so darüber nachdenkt, also es sieht halt sehr stark aus wie diese ganzen klassischen auch Fahrzeugsimulationen,

[Transcript] GameStar Podcast / Die Sims unter Druck: Life by You greift an mit Open World und besserer Simulation

Landwirtschaftssimulator

und so, die haben ja auch alles ein bisschen diesen Look, den Live by You jetzt hat, deswegen ist es eigentlich gar nicht so überraschend, aber sie vergraulen damit natürlich durchaus ein paar Leute, die eher auf so ein vielleicht Sims-artigen Look gehofft haben oder sogar auf was realistischeres als Sims und das finde ich eh immer schwierig, weil ich finde den Cartoon Look von Sims sehr berechtigt, dadurch, dass da ja sehr absurde Sachen passieren. Ich glaube, das würde so hart ins Ankerneveli abrutschen, wenn man da irgendwie realistische Charaktere, also so PS5-Grafik-realistische Charaktere hätte, die dann diese kuriosen Sims-Aktivitäten vollführen, ich glaube, das wäre ganz, ganz absurd, aber ja, was denkst du?

Also, mich hat, wie gesagt, wir haben uns ja schon so ein bisschen über die Grafik ausgetauscht, ich finde, das sieht auch ein bisschen aus wie Singles, falls das noch jemand kennt, ich glaube, das kann auch irgendwie Anfang 2000er und so sieht halt Live by You aus, es ist ein bisschen aus der Zeit gefallen.

Ich meine, es kommt in den Early Access, das heißt, es kann sehr gut sein, dass sich noch was tut und sie haben ja auch betont, dass sie eine sehr, sehr, sehr nahe Community-Entwicklung wollen, also sie wollen sehr viel Feedback einholen und auch Feedback, das dann wirklich ausschlaggebend

ist für diese Entwicklung, das Feedback der Spieler bestimmt, in welche Richtung Live by You sich eben weiterentwickelt, das heißt, es kann sehr gut sein, dass da noch ein bisschen was passiert.

Es gibt, ich habe auch sehr viele Gedanken dazu, was diese Grafik bedeuten könnte.

Also, zum einen geht mit der Grafik, du hast ja schon angesprochen, dadurch, dass die Sims einfach so einen Cartoon-Look hat, ist auch immer so ein bisschen Unbeschwertheit mit dabei, bei Paralyze ist es ja zum Beispiel auch so, dass das einen sehr, sehr cartoonigen Look hat oder haben sich die Leute ja auch ausgetauscht, dass das nicht so ihnen nicht so gefällt, aber am Anfang war ich auch eher so skeptisch, aber mittlerweile finde ich das eigentlich sehr, sehr charmant.

Ich frage mich halt, welchen Grundton Live by You mit dieser Art von Grafik setzen möchte, ist es eine sehr viel ernstere Lebenssimulation als die Sims oder soll das möglichst neutral sein, um halt die Möglichkeit zu bieten, sich in jegliche Richtung mit der Story irgendwie zu entwickeln?

Man hat ja bisher noch nicht so viel Quatsch gesehen beispielsweise, also während du in Sims natürlich sofort irgendwie an Aliens denken musst oder an Magie, mehr Jungfrauen, die Kupflanze und, und, und, und war in Live by You bisher ja alles sehr natürlich sehr realitätsnah.

Also, ich glaube, der einzige Quatsch, der ein bisschen im Stream gezeigt wurde, ist die Buschtoilette.

Du kannst im Objekt-Editor einen Busch hernehmen und ihm quasi die Eigenschaften einer Toilette zuweisen.

Das ist lustig, wenn man sich das so überlegt, aber im Grunde ist es ja also keine Ahnung, halt ein Busch, in dem man dann pinkeln kann, ist ja auch nichts irgendwie total abgefahren ist.

[Transcript] GameStar Podcast / Die Sims unter Druck: Life by You greift an mit Open World und besserer Simulation

Deshalb dieser Grundton würde mich interessieren, wo sie damit hin wollen.

Und das andere, was es natürlich aufwirft ist, wer ist eigentlich die Zielgruppe von diesem Spiel?

Es wird 40 Euro kosten im Early Access, das wissen wir jetzt schon, es kann auf Epic vorbestellt werden.

Und je länger ich darüber nachdenke, glaube ich, dass das sich in erster Linie an eingefleischte Sims-Fans richtet, die halt schon sehr, sehr lange dabei sind und die auch wissen, welche Vivechen die Sims hat.

Ein Spieler, der jetzt neu einsteigen möchte, wird zu die Sims gehen, weil die Sims erstens immer noch unangefochten an der Spitze steht und zweitens ist das Basisspiel jetzt gratis. Das heißt, du hast absolut keine Hürden mehr zum Einsteigen.

Und was du dann später machst mit DLCs und so weiter und so fort, das ist halt die nächste Frage.

Aber ich glaube, es richtet sich in erster Linie wirklich an die Leute, die in dieser Community schon sehr, sehr lange dabei sind und halt auch wissen, was die Community eigentlich möchte.

Ich finde, das sieht man auch sehr, sehr stark an der Art, wie Live by You vermarktet wird. Wenn man das vergleicht mit Paralyze, wir haben ja schon oft auch mit den Entwicklern, mit dem Alex von Paralyze gesprochen und das ist ja ein super lieber Kerl und man merkt sofort, er ist, er weiß nicht nur, wie die Sims Community tickt, er ist Teil von dieser Sims Community.

Das sind einfach Fans, die für Fans halt nochmal eine etwas andere Lebenssimulation erstellen.

Und selbst, als wir dann nachgefragt haben, so hey, Sims 5 wurde jetzt angekündigt oder Project Renee, wir steht ja dazu, alles total tief und entspannt, die freuen sich für EA, die sehen da absolut keinen Konkurrenzkampf.

Ich meine, wenn wir darüber berichten, ist es natürlich immer, Paralyze ist halt ein Sims-Konkurrent in dem Fall, weil es sehr viel Aufmerksamkeit generiert hat, sehr viel Geld auch eingenommen hat auf Patreon, sehr viel Unterstützung erfährt, natürlich ist das ein Sims-Konkurrent, aber ich glaube, sie selbst sehen sich gar nicht so und dann kommt Live by You und Rod Humble, der gar nicht so Humble war in seinem Stream, weil allein schon wie die Pressemeldung formuliert war und auch wie im Stream diese Sachen vorgestellt wurden, wir haben echte Sprache in den Dialogen, wir haben eine Open World ohne Ladebalken, weil das wahre Leben hat ja keine Ladebildschirme.

Und auch die ersten Screenshots, die man so gesehen hat, haben das Fahrrad gezeigt, dass wir, ich glaube, in Sims 3 war das ja noch Teil von dem Baummodus und wurde dann wieder entfernt und die Leute haben bis heute nicht verstanden, warum dieses Fahrrad nicht mehr in Sims 4 vorhanden ist, wo man einfach die Farbe von Gegenständen halt beliebig ändern kann, modulares Bauen, wo du einfach ein Fenster platziert und danach noch rumschieben kannst, so wie du es haben willst, hat Sims 4 auch nicht, ist auch etwas, was Paralyze macht, wo die Leute auch total durchdrehen.

Also man merkt halt wirklich, das ist eine Ansage an EA und die Sims und da werden die Zahlen ausgefahren, also eine komplett andere Präsentation als bei Paralyze und ja, das

[Transcript] GameStar Podcast / Die Sims unter Druck: Life by You greift an mit Open World und besserer Simulation

finde ich sehr, sehr spannend.

Ja, absolut.

Also man muss sich mal vorstellen, dass irgendwie ein Rollenspiel oder so angekündigt wird mit, hey, wir haben übrigens Dialoge in echter Sprache, das wäre so absurd, das ist halt so offensichtlich eine Sims-Referenz natürlich und trotzdem fand ich diesen Teil auch mit am spannendsten auf jeden Fall dieses Dialogsystem, weil einmal kurz die Erklärung, wie das funktioniert

es wird so sein, zumindest von dem, was wir bisher gesehen haben, dass es richtige Dialogfenster gibt mit verschiedenen Möglichkeiten, die man sagen kann, wie man es eben aus Rollenspielen auch kennt und diese Dialoge sind eben in realer Sprache und sind Sätze, die sich auf irgendwas beziehen, was entweder vorher passiert ist oder was sich auch darauf bezieht, wo sich die beiden Gesprächspartner gerade befinden und natürlich was ihre Beziehung zueinander ist.

Zum Beispiel natürlich zwei Leute, die sich irgendwie draußen auf der Straße treffen und natürlich unterhält man sich da dann anders, als wenn man sich irgendwie zu Hause begegnet in der Küche und es gab ein Bild, was wir zum Beispiel gesehen haben, da haben sich zwei Kolleginnen auf der Arbeit unterhalten und es gab zum Beispiel die Möglichkeit zu sagen, was ist eigentlich dieser Druckervorfall, von dem gerade alle sprechen, also irgendwie so ein Rückbezug auf irgendwas, was zuvor passiert war oder man konnte sagen, oh, seit ich hier arbeite, habe ich gar kein Sozialleben mehr, also auch Bezug auf den aktuellen Gemütszustand, wir nennen sie einfach weiterhin Sims, aber sie werden in der Pressemeldung Menschen genannt, weiß ich auch, Menschen, ich fand das ein bisschen unheimlich, eure Menschen, okay, nee, aber wir nennen sie der Einfachheit halber jetzt mal Sims, genau, also ich finde dieses Dialogsystem mega, mega spannend und ich glaube, dass das richtig großes Potenzial hat, es sieht auch im Moment so aus, als wäre es schon, als hätte es schon relativ viel zu bieten, zumindest mal für ein paar Stunden und wie du schon gesagt hast, danach stellen sie dann auf jeden Fall die Tools von diesem Dialogsystem allen Spielern und Spielerinnen zur Verfügung, sodass man auch selbst Dialoge schreiben kann und eigene Geschichten schreiben kann und Dialoge überschreiben kann und das ist dann eben so ein Tool, in dem man zum Beispiel über Notes sich zusammenklickt, was ist die Voraussetzung dafür, dass dieser

und dieser Satz gesagt werden kann, was sind mögliche Antworten darauf und das ist natürlich, ja, bietet unendliche Möglichkeiten und ich sehe, dass du da ein bisschen negative Gedanken in Richtung Roblox zu hast, andererseits ist es Paradox und Paradox ist natürlich bekannt dafür, dass sie sehr gut damit umgehen und dass die Community auch sehr gut damit umgeht und wenn es, sag ich mal, in diesem Kreis von Paradox-Fans bleiben würde, wäre ich ziemlich zuversichtlich, dass die da mit Verantwortungsverlob gehen und auch coole Sachen machen. Ich denke, LiveBU könnte größer werden und Leute von außerhalb natürlich auch anziehen, die jetzt nicht in dieser Paradox-Modding-Community drin sind, von Leuten, denen das total viel bedeutet, auch wirklich hochwertigen Content zu produzieren, natürlich wird da auch viel Quatsch dann am Ende bei rumkommen, also selbst Sims hat das Problem ja schon und Sims ist jetzt nicht ultra-moddingfreundlich im Sinne von, dass man jetzt wirklich die Entwickler-Tools zur Verfügung hat, wenn man einfach nur das Basisspiel kauft, also es ist auf jeden Fall

[Transcript] GameStar Podcast / Die Sims unter Druck: Life by You greift an mit Open World und besserer Simulation

spannend.

Ja, ich traue auch der Sims-Community durchaus zu, da coole Dialoge ins Spiel zu bringen, weil man, ich mein, wer die Sims-Community so ein bisschen verfolgt, der weiß, dass vor allem zu Sims 2-Zeiten diese ganzen Filme, die man damit gedreht hat, sehr, sehr groß waren auf YouTube und ja, da wurden ja auch sehr, sehr viele coole Stories erzählt und die Community, die schreibt ja auch immer irgendwelche Fan-Fictions oder so zu den Charakteren aus der Welt.

Ich glaube schon, dass das Potenzial hat, ich bin halt einfach sehr gespannt, ob man dieses Spiel auch isoliert genießen kann, wenn man jetzt nicht so der Mod-Mensch ist. Es gibt ja Leute, die sich irgendwie nicht sehr viel mit Modding beschäftigen und ob das wirklich dann so ins Rollen kommt und so von alleine quasi weiterlebt oder wie viel auch dann von Paradox-Seite überhaupt an Inhalt rein kommt, so nach und nach, ist ja auch sehr interessant da ein bisschen weiterzudenken Richtung DLC, das ist ja zum Beispiel der große Verkaufspunkt auch von Paradox, dass sie eben auch gegen diese EA-DLC-Politik sind und ein umfangreiches Basisspiel bieten wollen, wo man eben keine DLCs für braucht und dann eben mit kostenlosen Updates aufsatteln möchte.

Paradox ist jetzt nicht unbedingt dafür bekannt, sehr zimperlich zu sein, was Erweiterung und Eddons angeht, deshalb das wird auch nochmal sehr, sehr spannend zu sehen, wie sie da in diese Richtung denken.

Ich meine, es ist jetzt wahrscheinlich noch ein bisschen früh, weil das eben erst der Early Access ansteht und man weiß ja auch noch gar nicht, wie lange sie im Early Access bleiben wollen.

Aber ja, das sind halt einfach alle Gedanken, die ich mir halt jetzt schon mache, wie soll das funktionieren.

Ich glaube, das werden wir erst dann wirklich im September erfahren, wenn wir richtig mal rein spielen können, weil ich finde, das ist aktuell für eine Lebenssimulation für mich einfach eine etwas abstrakte, ein abstraktes Feature, was ich mir einfach noch nicht so ganz vorstellen kann und muss das erstmal mit einigen Augen sehen und mich da durchklicken.

Ja, ich glaube tatsächlich, es ist richtig schwer zu sagen, an wen sich das richtet, weil ich habe auch gerade bei diesem Dialogsystem den gleichen Gedanken gehabt, wie du natürlich,

dass es sehr realistisch im Moment wirkt und sehr down to earth im Vergleich zu Sims und gerade das war, als ich das erste Mal von Live by You gehört habe, so ein bisschen meine Hoffnung, weil ich dachte, oh, Sims 2 und 3, das waren so mit die absurdesten Sims-Tale im besten Sinne.

Also die waren noch so komplett humorvoll und abgedreht mit Merkwürdighausen und Aliens und Area 51 und irgendwelchen Kriminalfällen im Hintergrund mit Bella Grusel und diese ganzen Geschichten, die waren mega, also die habe ich geliebt.

Und Rod Humble war tatsächlich zumindest laut einiger Aussagen hauptverantwortlich für diese Art von Humor von Teil 2 und 3 und er dachte, ich so, oh cool, vielleicht bringt er das jetzt auch in Live by You, kann immer noch sein, aber natürlich, wie du schon sagst, bieten diese Dialoge zumindest im Basisspiel, so wie sie sind, erstmal nicht so viele Optionen so abzudriften, weil natürlich dieses im Kopf-Storytelling, was einfach passiert ist, wenn man

[Transcript] GameStar Podcast / Die Sims unter Druck: Life by You greift an mit Open World und besserer Simulation

irgendwie

nur Sprechblasen und Nuba Badabadu hatte in Sims, ist es natürlich was, was man niemals mit egal wie vielen real geschriebenen Dialogen irgendwie nachmachen kann, also selbst wenn du Milliardenzeilen Text schreiben würdest, wäre das immer noch was, was einfach so dann nicht mehr funktioniert.

Und ja, es könnte noch in beide Richtungen laufen, es könnte immer noch sein, dass natürlich der ganze Humor und die Absurdität dann durch DLCs und auch durch Fan-Content hauptsächlich kommt, aber im Moment wirkt es noch annähernd seriös.

Ich sage mal, es wirkt ein bisschen wie natürlich alle anderen Simulationen, die Paradox zur Zeit hat.

Und jetzt aktuelles Beispiel, Cruiser der Kings 3, hat ja auch nicht einen Vibe wie Sims, es hat ja auch einen recht seriösen Vibe, hat dann aber versteckt in seinen Mechaniken und seinen Stories super viel Absurdität und Humor, also dass deine lesbische Geliebte dich fragen kann, ob sie der Vater deines Kindes ist, wenn sie besonders dumm ist. So, das ist zum Beispiel dann der Humor, den Paradox erzählt und den mag ich auch und ich glaube tatsächlich, dass vielleicht Live by You ein bisschen weiterdenken von Cruiser der Kings fast schon ist, weil Cruiser der Kings so stark in Teil 3 auf diese Lebenssimulation oder dieses Rollenspiel von Charakteren gegangen ist und das jetzt halt in so einem modernen und noch tieferen Setting, wo man seine Charaktere eben auch direkt steuert.

Das ist so ein bisschen der Gedanke, den ich gerade habe.

Ja, ich glaube auch, dass das in erster Linie so eine Basis einfach kreieren soll, wo dann der Spieler, ich meine Live by You, der Name verrät ja schon, diese Simulation soll einfach in allen Aspekten so gestaltet werden, wie die Spieler es halt wollen und ich kann mir halt einfach vorstellen, dass sie damit die Grundlage legen und dann den Leuten offen lassen, wie ernst, wie absurd, wie lustig, wie sonst was diese Simulation dann am Ende wird.

Was ich mir gerade auch, welche Frage ich mir stelle, ist, was bedeutet das für die Persönlichkeiten, also für die Menschen, für die Sims dieser Welt, weil auf der einen Seite wollen sie mit diesem Dialogsystem natürlich eine stärkere Bindung zu den Menschen kreieren.

Kann ich auch verstehen, wenn es dann wirklich so, wie du vorhin schon gemeint hast, so Rückbezüge zu bereits passiertten Dingen sind oder Erinnerungen oder irgendeinen Austausch, Erfahrungsaustausch zwischen den ganzen Charakteren, kann ich mir schon vorstellen, dass sich da so eine coole Figur formt.

Auf der anderen Seite kann ich mir halt auch vorstellen, dass man dann vielleicht mit seiner Figur in etwas abrutscht, was man so vielleicht nicht vorgesehen hatte, einfach weil die Dialogoption, ich meine du hast da ja nicht die komplette Freiheit, dass du deinen Text direkt eintippen kannst, sondern du hast ja schon vorgegebene Sachen, dass du vielleicht nicht ganz die Fantasie ausleben kannst, die du eigentlich möchtest, was ja bei die Sims so ein bisschen einfacher ist, weil du eben nur diese Schale hast von den Dialogen und was genauer besprochen wird, dass es halt meistens in deinem Kopf und was ich mich halt auch frage, weil es gibt ja die Möglichkeit wie bei Watchdog Legion, dass du einfach jederzeit den Charakter wechseln kannst, also du musst nicht wie in die Sims,

[Transcript] GameStar Podcast / Die Sims unter Druck: Life by You greift an mit Open World und besserer Simulation

da ist wieder der Seitenhieb mit den Ladebildschirmen, du musst nicht abspeichern, rausgehen, neuen

Spielstand laden, um mit einem anderen Sim weiter zu spielen, sondern du kannst halt jeder Zeit hin und her switchen und du kannst auch, das haben sie auch bei der Open World erwähnt, Zeit vorspulen, du kannst einen ganzen Monat überspringen, ein ganzes Jahrzehnt, wenn du möchtest und da frage ich mich halt, das klingt im ersten Moment richtig cool, aber hilft das wirklich, dieser Charakterbindung, hilft das wirklich einen Charakter zu modellieren oder ist es nicht eher etwas, was die Charaktere und deine Familien ein bisschen willkürlicher und unbedeutender macht, weil du ja quasi jeden Spiels und irgendwie auch, wie gesagt wenn du die Zeit überspringst, hast du ja ein Jahr oder so nichts mit denen zu tun gehabt, was passiert in dieser Zeit, also wie entwickelt sich dein Mensch weiter, was sind die Erinnerungen, die er in der Zeit macht, wie verändern sich irgendwie die Charaktereigenschaften und und und, also das sind halt alles noch ungeklärte Fragen, wir werden natürlich versuchen das rauszufinden, sobald wie möglich, aber das sind halt einfach Sachen, wo ich noch nicht so überzeugt von bin, so, es klingt cool im ersten Moment, aber ich bin da sehr sehr sehr skeptisch, ob das etwas ist, was ich auch mögen würde, weil wenn ich im Sim, im Creative Sim irgendwie eine Stunde damit verbringe, einen Charakter, eine Stunde, es war gut, irgendwie mehrere Stunden, zehn Stunden, damit verbringe eine Familie zu erschaffen, dann will ich die ja nicht einfach so gegen den Nix Besten dann austauschen und sie einfach ihr eigenes Leben weiterleben lassen, ohne mich, also klar, sehr sehr sehr viel Freiheit und im Reveal Stream haben die ja auch gesagt, dass absolut, also so wie ich verstanden habe wirklich jedes Entwicklertool, das sie benutzen, wird dann eben auch zur Verfügung gestellt, sodass du alles Gameplay, du kannst Quests kreieren, du kannst Persönlichkeitsmerkmale kreieren, Möbel, Kleidung, Dialoge, die Welt, das ist halt sehr sehr sehr sehr viel und das ist sehr sehr cool und es finden sich durchaus immer wieder Dinge, wo ich sage, okay, das ist sehr viel cooler als in Sims, beispielsweise wenn man sich die Welt anguckt nochmal, du hast die Möglichkeit, die Welt jederzeit zu verändern, du kannst Häuser platzieren, wo und wie du möchtest und das ist halt auch ein sehr sehr großer Punkt in der Sims Community, in Sims ist es ja so, dass du eine Stadt hast und dann hast du vorgegebene Plätze, an denen du Häuser bauen kannst oder an denen Familien einziehen können, dann hast du wieder so vorgegebene Plätze, die so öffentliche Gebäude sind, halt eine Bar beispielsweise und dann hast du sehr viele Shell-Häuser, also Häuser, die zwar abgebildet sind, wo du aber nichts mitmachen kannst, die eigentlich nur reine Deko sind und das, so wie ich verstanden habe, wird es in Live by Juja nicht geben in der Art, sondern du kannst wirklich überall ein Haus platzieren, überall einziehen, überall eine öffentliche Anlage bauen, wie du möchtest, das wiederum finde ich sehr sehr sehr cool, also ja, ich bin, du merkst, ich bin wirklich hin und her gerissen, weil sehr viele der Features sind halt genau das, wonach Sims Fans streben, bei anderen Dingen bin ich mir halt noch nicht so sicher, ob das wirklich cooler ist als in die Sims und ob das wirklich so funktioniert, wie sie es sich vorstellen oder wie sie es überhaupt vorstellen, das ist halt das nächste, ich finde sehr viel davon ist halt noch sehr abstrakt und ich habe noch kein wirkliches Bild davon, wie das dann letztendlich wirklich umgesetzt wird und wie das sich in diesen Spielfluss integriert, also ich bin sehr gespannt da mehr zu erfahren. Ja, geht mir auch so, auch bei vielen Sachen, die du gerade angesprochen hast, also

[Transcript] GameStar Podcast / Die Sims unter Druck: Life by You greift an mit Open World und besserer Simulation

den Stadteditor, dass man tatsächlich die Stadt freigestalten kann, das ist was, was mir auch mega gefehlt hat, seit Sims 2 eigentlich, selbst Sims 3 hatte das in der Form nicht mehr wie Sims 2, das damals noch hatte und Sims 4 und Gottes Willen, Sims 4 ist eine Katastrophe gewesen, was das angeht, also da hast du winzige Maps, wo man irgendwie teilweise ein freies Grundstück hat, auf dem man dann bauen darf. Halleluja, vielen Dank und dann, wenn man irgendwie noch was anderes

bauen möchte, dann muss man erstmal eine Familie killen und sie aus ihrem Haus rauswerfen und ihr

haust dann manuell abreißen, damit man dann auf ihrem Grundstück was bauen kann, das ist ganz furchtbar. Und das macht 40 Euro, bitte. Ja, das ist super, bauunfreundlich und man hat ja auch super wenig Platz, um zum Beispiel noch Kataloggebäude hinzuzufügen, man hat, wenn man jetzt irgendwie alle DLCs in Sims hat, dann hat man, weiß ich nicht, zehn Städte oder so, pimal Daumen, es sind einige Maps, die man dann tatsächlich durch die ganzen DLCs dazubekommt, aber jede Map ist super klein. Und wenn man irgendwie sagt, ich möchte jetzt zum Beispiel auf der Map spielen von,

weiß ich nicht, von dem aktuellen Add-on jetzt, von zusammenwachsen, da haben sie ja diese familienfreundliche

Küstenstadt noch hinzugebaut, da möchte ich jetzt spielen, aber ich hätte gerne noch aus alten Add-ons

irgendwie ein Fitnessstudio, würde ich da gerne noch bauen oder irgendwie ein Spa-Center oder dieses Restaurant, was ich gerne mag, was im Katalog ist. Und dann hast du schon keinen Platz mehr

auf der Karte und das macht mich wahnsinnig. Ja, also der Stadteditor ist was, worauf ich mich sehr freue und was diese Zeitskip und Charaktereübernahmefunktionen angeht. Ich sage mal, sagt sich immer so

leicht, man kann es ja auch ignorieren. Natürlich hat man die Option einfach auch wirklich einen Charakter oder eine Familie zu erstellen, niemals die Zeit groß vorzuskippen und niemals einen anderen Sim zu übernehmen und ich glaube, dass das genauso funktioniert wie einfach mal die Sims sich selbst zu überlassen. Und wenn man das macht, hat es halt wieder sehr viel stärker diesen tatsächlichen Simulationsgedanken. Ich sage mal, wenn man die Sims 4 jetzt klassisch spielt und einen

Sim oder einen Haushalt übernimmt, hat es manchmal gar nicht mehr so viel von einer klassischen Simulation, weil man gar nicht mehr dabei zuschaut, wie verschiedene Dinge ja wortwörtlich simuliert werden, auf die man nicht unbedingt eingreift. Also eine Simulation kann ja auch bedeuten, ich lege bestimmte Parameter fest und dann lasse ich sie aufeinander los, diese Parameter

und guck, was dann passiert. Und das ist Sims 4 gar nicht mehr so stark, aber live bei you könnte halt mehr auf diesen Aspekt setzen. Das spricht auch dafür, dass Rothamle sich vor allem sehr, sehr für diese Mechaniken eigentlich interessiert, also auch in diesen ganzen experimentellen Spielen,

die er gemacht hat mit The Marriage und so über, das wir im letzten Talk mit Micha auch schon gesprochen hatten, interessiert sich sehr für dieses, was passiert, wenn ich bestimmte Parameter aufeinander loslasse. Und klar, das ist ein komplett anderes Spielgefühl, als Sims-Fans

[Transcript] GameStar Podcast / Die Sims unter Druck: Life by You greift an mit Open World und besserer Simulation

gewohnt sind. Paradox-Fans hingegen könnten das zu schätzen wissen. Es wird spannend, was passiert, wenn diese beiden Phantoms so aufeinander treffen. Also ob das irgendwie was ganz Tolles ergibt und dass eine fantastische Hochzeit von irgendwie großartigen Ideen und und Spieler geschmeckern wird oder ob das in eine große Schlägerei ausartet. Das bleibt spannend. Die Open World hast du jetzt auch schon erwähnt, was da auf jeden Fall noch super spannend zu erwähnen ist, ist, dass es nicht nur Autos endlich wiedergeben wird, Halleluja. Die hat Sims 4 irgendwie vergessen, dass es Autos gibt im realen Leben, ist okay. Es wird Autos geben, es wird Motorräder geben, es wird aber auch Skateboards und Fahrräder geben und sogar Busse. Ich weiß nicht, warum, aber diese Busse haben mich so glücklich gemacht, als ich sie gesehen habe. Also das finde ich fantastisch. Und man kann sogar die Autos, Skateboards, Fahrräder und Co. in direkter Steuerung spielen. Also man kann sogar fahren und es soll wohl laut Jodh Hamburg, ich weiß nicht, wie zuverlässig diese Aussage ist, aber es soll wohl sehr viel Spaß machen, in direkter Steuerung durch die Stadt zu fahren. Ja, da freue ich mich auch tatsächlich sehr drüber über diese direkte Steuerung. Also es geht ja nicht nur beim Fahren, sondern kannst ja auch deinen Menschen in direkter Steuerung steuern, also mit Controller oder eben halt mit dem Pfeiltasten. Und ich habe halt früher diese Sims 2-Konsolen-Apleger gerne gespielt, so gestrandet oder diese Pets-Erweiterung. Und das hat sehr, sehr viel Spaß gemacht, weil es sich so ein bisschen angefühlt hat wie so ein Action-RPG, wenn du da durch die Gegend läufst mit deinem Sim und halt Stuff machst. Und ja, ich kann mir halt vorstellen mit der Open-World und den ganzen Möglichkeiten, die du da hast, dass das schon eine sehr, sehr coole Erfahrung ist. Aber du kannst auch alternativ ganz klastet durchklicken in der Welt, wie in Sims halt auch dein Charakter fortbewegen. Also bin sehr, sehr gespannt. Ja, die DLC-Politik hattest du auch noch angerissen, da müssen wir natürlich auch noch tiefer drauf eingehen. Du hast natürlich absolut recht, wenn du sagst, dass Paradox jetzt nicht bekannter für ist, zimperlich zu sein, viele DLCs rauszuhauen. Sie sind aber auch relativ gut darin, sage ich mal, DLC-Content und Fan-Content miteinander zu verheiraten. Das funktioniert ja z.B. in City Skylines hervorragend. Also City Skylines wäre nicht das Spiel, das es ist, wenn es nicht den Community-Content geben würde und das, obwohl es irgendwie 60 DLCs hat, die auch alle wirklich guten Content teilweise bringen. Und diese Kombination, da bin ich auf jeden Fall gespannt drauf. Sie haben noch gar nichts über DLCs gesagt, ob es überhaupt welche geben wird, ist nicht bestätigt, aber wir gehen mal ein bisschen davon aus. Und es ist auch noch nicht bestätigt, wie die dann funktionieren werden. Paradox ist jetzt z.B. auch Vorreiter dafür, Aboservices für einzelne Spiele direkt anzubieten. Das haben sie jetzt z.B. mit Europäuniversales Fiedern ausprobiert und das läuft ja auch, ich weiß nicht wie gut, aber es läuft. Es machen Leute, schätze ich. Und dafür würde sich live bei you unabhängig davon, ob ich das jetzt gut finde oder nicht. Es würde sich dafür natürlich anbieten, wenn es so ein großes Projekt wird über Jahre, wo dann viele Leute auch daran mitarbeiten und so. Ich sehe das schon, dass das nur Optionen ist. Wir haben ja schon bei Sims auch darüber geredet, dass das eigentlich der nächste logische Schritt für EA wäre, so ein Aboservice anzubieten. Und wir hatten ja so ein bisschen das Gefühl oder die Spekulation, dass das mit dem Free-to-Play-Basis Spiel so ein Schritt vielleicht in die Richtung sein könnte für die Zukunft. Mal schauen, was daraus wird. Aber Paradox wäre nicht dumm, das vielleicht als erste Mal einzuführen. Aber wie gesagt, erst mal steht der Early Access an.

[Transcript] GameStar Podcast / Die Sims unter Druck: Life by You greift an mit Open World und besserer Simulation

Ich bin sehr gespannt. Ich mein, man merkt ja, dass das hier auf jeden Fall sehr wert darauf gelegt wird, der Community zuzuhören. Und natürlich weiß Humble auch, dass die Community mit den DLCs von Sims nicht immer zufrieden ist. Sei es von der Inhaltmenge oder von der Kompatibilität. Auch mit offiziellen DLCs muss man ja dazu sagen. Also ich denke, da wird da auf jeden Fall die richtigen Schlüsse rausziehen und das versuchen besser zu machen oder anders.

Ist auf jeden Fall sehr interessant. Ich finde, es ist gerade ein sehr, sehr, sehr, sehr spannendes Spielfeld mit diesen, also mit Sims natürlich immer noch an der Spitze, aber halt mit den, mit Live by You und Paralyze, die jetzt so von den Flanken kommen. Und auch diese unterschiedlichen Ansätze, die da probiert werden. Was mich sehr glücklich macht, ist, dass man schon merkt, dass das EA anfängt zu jucken. Also so ganz unbemerkt geht das halt nicht an ihnen vorbei. Und das hat man zum Beispiel gesehen, als dann irgendwie, Sims-Fans haben ja ewig lange nach Rundenwänden gebettelt und Paralyze hat das dann in einem Trailer vorgestellt und die Community war begeistert, die sind alle ausgefasstet. Ja, dann war es plötzlich kein Problem mehr für EA, das in Sims einzurauen. Das fand ich so ein bisschen... Ja, Mensch, komisch.

Wo kam die Idee wohl her? Oder auch jetzt? Oh nee, da haben sie bestimmt gleichzeitig schon dran gearbeitet. Das waren ganz große Zufall auf jeden Fall. Und was auch sehr, sehr spannend war, war dann natürlich die Ankündigung von Sims 5 und auch eine sehr community-nahe Entwicklung da.

Also das wird ja ein ähnliches Konzept fahren wie jetzt Live by You. Man muss halt dazu sagen, die Community wurde sehr, sehr lange von EA komplett ignoriert. Also es war wirklich so ein bisschen... Die Community hat für sich selbst gelebt und wenn sie da mit Feedback ankam, da hast du einfach gegen eine Wand geredet. Und jetzt habe ich das Gefühl, dass sich EA ein bisschen versucht, dieser Community auch zu öffnen, weil sie halt merken, aha, bei Paralyze ist das ein wichtiges Ding. Das springen die Leute drauf an und jetzt kommt halt Live by You noch hinterher. Und man sieht ja auch unter diesen Ankündigungs-Trailern von beiden Spielen, die Leute sind so hyped darauf, die freuen sich wirklich und die freuen sich halt auch, dass EA endlich mal Konkurrenz bekommt und dass denen vielleicht jemand auch mal den Thron streitig machen könnte in Zukunft. Wie gesagt, ob sich das dann mit City Skylines wiederholen

lässt, werden wir sehen. Ich glaube auch nicht, dass es so einfach sein wird, Sims da jetzt noch wegzubekommen. Also ich glaube, Sims wird immer eine sehr, sehr große Rolle spielen bei den Lebenssimulationen. Aber vielleicht verteilt sich die Macht ja ein bisschen, vielleicht verteilt sich dieses Monopol. Und ich bin, ja, ich freue mich da sehr darüber, dass da so ein bisschen Druck jetzt aufkommt, weil es eben EA auch zum Umdenken zwingt. Und das kann ja nur gut sein für die Community und für die Spieler. Ja, vor allem muss man mal bedenken, wie das in anderen Genres wäre. Also das gibt es ja in fast keinem anderen Genre, dass ein Spiel so eine derartige Monopolstellung hat. Also selbst im Bereich MMOs, in dem man immer sagt, WoW hat er seine Monopolstellung. Das stimmt ja nicht. Natürlich ist WoW oft größer als andere MMOs, wobei es zwischendurch sogar abgelöst wurde von Final Fantasy XIV. Aber die Landschaft an MMOs ist trotzdem riesig, auch von relevanten MMOs, die seit Jahren und Jahrzehnten gespielt werden. Im Bereich der Lebenssimulation gibt es wirklich nur Sims. Also was diese klassische Puppenhaus-Lebenssimulation

[Transcript] GameStar Podcast / Die Sims unter Druck: Life by You greift an mit Open World und besserer Simulation

angeht, so hatte Alex, der Entwickler von Paralyze, das mal genannt, und das fand ich sehr treffend. Es gibt natürlich Spiele, die Lebenssimulationsaspekte haben. Aber diese Puppenhaus-Lebenssimulation von Sims, das ist nur Sims. Und das ist spektakulär. Also dass es seit Jahrzehnten einfach so funktioniert, dass es da keinen ernsthaften Konkurrenten gibt, der irgendwie mal Bewegungen in das Genre gebracht hat, ist in anderen Spiele-Genres unvorstellbar. Und deswegen, natürlich hat man dann irgendwie immer so den Impuls zu sagen, oh, das könnte Sims jetzt vom Thron stoßen. Wobei das ja quatscht ist, in anderen Genres co-existieren Giganten auch nebeneinander. Also man würde auch nie sagen, oh, Dragon Age, stößt jetzt die Elder Scrolls vom Thron. Nee, gibt es halt beides. Hat halt beides seine Berechtigung im Genre. Und genauso hoffe ich auch, dass es, sag ich mal, im Bereich der Lebenssimulation jetzt die nächsten Jahre, wenn dann auch Project René mal mehr von sich zeigt oder vielleicht in den Early Access geht, wenn dann Paralyves vielleicht irgendwann tatsächlich mal startet. Und ja, natürlich, wenn jetzt im September Life bei you startet, dass da einfach Bewegungen generell reinkommt, ohne dass man ständig den Gedanken hat, die müssen sich gegenseitig zerstören. So, nee, ich denke halt, dass alle drei ihre Berechtigungen haben. Also Paralyves setzt sehr stark auf solche kleinen Details. Sims ist natürlich immer noch das mit dem größten Umfang. Und Life bei you setzt jetzt eben sehr stark auf diese Simulation. Und das sind ja alles drei spannende Dinge. Ich glaube, wenn die Leute davon reden, die Sims vom Thron zu stoßen, dann geht es gar nicht so sehr darum, das komplett in den Boden zu stampfen und außen zu löschen, sondern es geht, glaube ich, eher darum, EA so ein bisschen von dem hohen Rost zu holen und ein bisschen zu erden, dass das halt wieder so auf Augenhöhe mit den Fans kommt, mit der Community und sich auch mal öfter hinterfragt, weil es war halt, also es gibt natürlich Puppenhaus-Simulationen hier und da, wenn man mal Steam durchgeht. Es gibt kleine Projekte immer mal wieder, aber also vor Paralyves hat es halt keiner geschafft, so viel Aufmerksamkeit und auch so viel Einfluss zu generieren. Und deshalb konnte EA mit die Sims natürlich machen, was sie wollten. Also da, ich meine, die Leute haben es gekauft. Jeder ist zwar gegen diese DLC-Politik, ich hasse es auch wie die PES, aber ich gebe da trotzdem mein Geld aus, viel zu viel. Und ich glaube, das ist halt so das, was die Leute einfach hoffen, dass dadurch, dass jetzt ein bisschen Druck aufkommt. Ich meine, die werden nicht ihre gesamte Zielgruppe jetzt an eines der beiden verlieren. Wenn dann werden die Spieler sich das einfach verteilen und wahrscheinlich alles davon oder zwei davon spielen, so wie ich die Sims Community kenne, weil mit Sims 4 zum Beispiel verbindet die Leute auch mittlerweile viel zu viel, als dass sie einfach sagen würden, okay, tschau ich, ich laufe jetzt zu der anderen Simulation, über das wird halt so eine Co-Existenz auf jeden Fall. Aber ich glaube, wie gesagt, wenn die Leute von diesem Bild reden, dass die da den König irgendwie stürzen wollen, ist halt eher dieses Grounding und wieder dieses Zusammenführen von Entwicklern und Community sehr, sehr viel stärker. Und das, wie gesagt, man sieht das ja schon ein bisschen und die Hoffnung habe ich halt auch, dass die Zukunft von Sims vielleicht ein bisschen communityfreundlicher aussehen könnte. Ja, in dem ersten Talk, den ich mit Micha nach dem ersten Reviewstream hatte,

[Transcript] GameStar Podcast / Die Sims unter Druck: Life by You greift an mit Open World und besserer Simulation

da haben wir es genannt, freundschaftlich bedrohen. Also nicht ernsthaft brutal bedrohen, sodass jetzt jemand das Gefühl hat, boah, ich werde zermetzelt. Nee, so ein freundschaftliches Bedrohen, freundschaftlicher Konkurrenzkampf, der ein bisschen anstachelt, so wie in Pokémon, mit den aktuellen Rivalen, wo auch immer behauptet wird, das ist dein bester Freund. Ja, das ist dein Kindheitsfreund. Nee, du magst ihn richtig gern, aber man denkt die ganze Zeit so, boah, lass mich, lass mich nur, ich will dich echt einfach nur besiegen. So, so in etwa, so eine Mix aus Freundschaft und Rivalität, so stelle ich mir das vor. Weil ja, wie du schon sagst, Paralives einfach auch Probleme anspricht von Sims und die einfach mal in den Raum stellt und einfach mal guckt, was passiert, einfach mal sagt hier, wir geben euch runde Wände oder einfach mal sagt, hier, wir werden irgendwie von Anfang an schon super viel im Basisspiel haben und werden dann kostenlos Inhalte nachreichen, statt irgendwie teure DLCs zu verkaufen. Und genauso sagt jetzt live bei you, wir haben direkt nur Open World ohne Ladezeiten, wir haben irgendwie was, was es vorher noch in keinem Sims Spiel gab, nämlich, dass man einfach andere Sims in der Welt jeder Zeit übernehmen kann ohne Ladezeiten. Und sie sagen auch, sie haben ja auch durchaus schon gezeigt, dass es ein paar Sachen auf jeden Fall im Basisspiel geben wird, die vorher immer in DLC waren. Man hätte zum Beispiel schon gesehen, dass man die Sims auf jeden Fall aktiv auf die Arbeit begleiten kann, was zum Beispiel in die Sims in Teil 1 gab es gar nicht und in 2, 3 und 4 war das immer ein DLC, schon immer. Und das ist natürlich sowas, wo man sich irgendwann auch fragt, so hey, muss das wirklich noch ein DLC sein? Ist das nicht wirklich essentiell für eine Lebenssimulation, dass man nicht acht Stunden am Tag nichts tun kann, weil der in Simmel auf der Arbeit ist? Das sind halt solche Sachen, die irgendwann vielleicht auch einfach mal essentiell sein sollten. So sehe ich auch Verständnis für Simulations-DLCs habe, weil es dann natürlich auch immer richtig viel um optionale Sachen geht, die nicht jeder haben will. Ich habe zum Beispiel extrem viel Verständnis dafür zu sagen, hey, alles Paranormale ist für uns ein DLC, weil nicht alle wollen das haben. Und ich mag das, ich kaufe das dann gern und sage, hey, ich will aber gern irgendwie Geister in meinem Spiel haben, beziehungsweise Geister gibt es ja immer, aber zum Beispiel spielbare Werwolf oder Vampire, ich mag das gern. Und dann hole ich mir das halt. Und andere werden davon verschont. Oder mehr Jungfrauen interessiert mich gar nicht. Ich will gar mehr Jungfrauen in meinem Sinnspiel, also hole ich mir den DLC nicht. So das sind alles nachvollziehbare Dinge. Aber mein Gott, so Basissachen, wie man kann auf die Arbeit gehen oder man kann studieren, das ist Teil der Ausbildung. Ja, nee, da sprichst du einen sehr, sehr guten Punkt an. Das war ja auch so ein bisschen die Höhe der Dreistigkeit, als Sims 4 Release wurde, wo halt wirklich sehr viele Basissachen schon gefehlt haben. Also eine Lebenssimulation ohne Kleinkinder zu releasen, obwohl die immer Teil davon waren, nicht immer, aber obwohl die schon vorhanden waren. Es war ja

[Transcript] GameStar Podcast / Die Sims unter Druck: Life by You greift an mit Open World und besserer Simulation

nicht so, dass die irgendwie einfach das übernommen haben, was sie halt im Vorgänger gemacht haben, sondern die haben Sachen ausgelassen. Pools waren nicht vorhanden. Keller. Also wirklich die Basis von der Basis war halt schon nicht komplett. Und ja, wie du sagst, es gibt halt einfach DLCs, wo ich mir denke, boah, hätte das nicht im Grundspiel sein können. Haustiere beispielsweise, auch so ein Ding. Warum ist das ein DLC? Oder jetzt das jüngste Add-on zusammenwachsen, da habe ich jetzt auch schon eine ganze Weile reingespielt und ich finde ihn fantastisch. Aber ich denke mir gleichzeitig, diese Gameplay-Mechaniken, die sollten im Basisspiel vorhanden sein. Das ist genau das, was halt die Leute oft kritisiert haben, dass so bei den Persönlichkeiten und den zwischenmenschlichen Beziehungen in Sims 4 oft noch so ein bisschen was gefehlt hat. Und das schließt halt oder schließt vielleicht die Lücke nicht, aber füllt sie zumindest ein Stück weit mit dem neuen Add-on. Aber kostet halt wieder 40 Euro. Du hast eine Stadt, die wirklich, wirklich unterdurchschnittlich diesmal ist. Also diese Stadt lohnt sich einfach nicht. Du hast halt noch ein paar Möbel und Items und Kleidung und was weiß ich, dafür kaufst du dir den DLC auch nicht. Es sind halt wirklich diese Spielmechaniken, die ich eigentlich bei einer Simulation schon von Anfang an erwarten würde in dem Basisspiel. Ich mein, okay, jetzt kann man argumentieren, das Basisspiel ist gratis, aber ich finde halt jetzt, genau, das ist es halt jetzt und die fahren diese Politik ja schon seit Release. Und das finde ich halt, das meine ich halt damit, dass sie sich einfach sehr, sehr viel rausnehmen mittlerweile, weil sie halt so lange alleine auf diesen Gebiet standen. Und ich hoffe einfach, dass sie jetzt merken, okay, sie müssen da anders weiter machen.

Wenn nicht mit Sims 4, dann halt mit Project René. Ja, und genau diese Zwischenmenschlichkeit ist zum Beispiel auch eine Sache, wo ich einfach große Hoffnung habe, dass live bei Juh einen riesigen Schritt machen wird. Also selbst auch im Vergleich zu Paralives. Ich glaube, dass Paralives jetzt zum Beispiel nicht die Ressourcen hat, so eine hintergründige Simulation zu machen, sondern die werden halt sehr auf diesen organischen Baumodus und kleine Details und super liebevoller Artstyle und so gehen, dass man einfach irgendwie eine schöne, so kleine Geschichte hat. Aber dieses große, mit dem riesigen Uhrwerk im Hintergrund, das könnte jetzt live bei Juh werden, was halt wirklich diese ganzen zwischenmenschlichen Simulationsaspekte einfach mit dem. Man hat halt zum Beispiel auch schon gesehen, im Charaktereditor gibt es die Möglichkeit, sich auch so Bausteine für die Persönlichkeit zusammen zu basteln. Es gibt ja in Sims auch, aber in live bei Juh sind das zum Beispiel auch so Sachen wie, hatte dein Mensch eine schöne Kindheit. Und das sind dann Sachen, die ihnen wieder beeinflussen. Das finde ich super spannend, weil das gab es in Sims in vorherigen Teilen immer mal wieder am Kleinen. Sims 2 nehme ich immer gerne als Beispiel, was diese Anthörner und Abthörner hatte, wodurch man Sims sympathisch oder unsympathisch finden konnte, weil man zum Beispiel gesagt hat, ich stehe auf Blond und auf Vampire, aber ich hasse Menschen mit schwarzen Haaren oder Polizisten oder so, keine Ahnung. Und dann war das halt eine extra

[Transcript] GameStar Podcast / Die Sims unter Druck: Life by You greift an mit Open World und besserer Simulation

Herausforderung zu sagen, hey, vielleicht will mein schwarzhaariger Polizist diese Person verführen, aber sie steht nur auf blonde Vampire, ist er committed genug, sich zum Vampir machen zu lassen, um sie zu verführen. Das sind Sachen, die ich halt cool finde und die es für mich auch braucht für eine Lebenssimulation, damit ich sie wirklich lange spiele. Und das hoffe ich ein bisschen, dass diese ganze menschliche Simulation vielleicht iZuhause in live bei you findet.

Und genauso finde ich es okay zu sagen, hey, Sims 4 ist dann vielleicht einfach die Lebenssimulation,

die das Ganze ein bisschen vereinfacht, weil man will es ja auch nicht immer umständlich haben, man will auch nicht immer vielleicht so ein super krass umständlichen Baumodus haben, in dem man Stunden brauchen, um ihn überhaupt zu lernen, sondern vielleicht will man manchmal auch einfach nur ein Tisch dahin stellen und sagen, ui, das ist aber ein hübscher Tisch, dann spiele ich jetzt los. Also es hat auch so eine Existenzberechtigung und es wird halt besser, wenn die Landschaft größer wird und man mehr Optionen hat, verschiedene Sachen auch zu bekommen,

ohne dass man immer auf den neuen Sims 4 DLC warten muss. Ja, ich bin auf jeden Fall sehr gespannt,

auch wie zugänglich live bei you sein wird, weil so im Ankündigungsstream, als da dieser Trailer abgespielt wurde und da irgendwie Stand Editor oder Tool oder irgendwie so was und nur das erste Wort wurde immer so ausgewitched zu Dialog-Tool, Quest-Tool, Human-Creator-Tool, World-Building-Tool

und das gibt halt so viele Tools, das wirkt im ersten Moment so ein bisschen, hu, okay, wo fange ich da an? Also ich bin auch echt gespannt zu sehen, dann wie es dann ist, dieses Spiel zu starten, ob man dann wirklich direkt loslegen kann oder ob man sich irgendwie durch zig Tutorial-Fenster klicken muss, mal schauen, sehr, sehr, sehr spannend und wozu sie noch gar nichts gesagt haben, wo ich mich aber frage, ob sie das in Zukunft nicht vielleicht auch irgendwie da die Tore öffnen, ist Multiplayer. Weil Multiplayer ist ja auch so eine Geschichte in der Sims-Community, wo sich das lange gewünscht wird und aber in vernünftigen Maße und das soll ja bei Project Rene, also Sims 5, es sollte mindestens ein paar Multiplayer-Komponenten geben, wo man zusammen bauen kann beispielsweise und live bei U würde sich ja auch absolut dafür anbieten. Vielleicht ist es einfach nochmal so ein Second Life 2.0. Ja, man sieht sehr stark auf jeden Fall die Einflüsse von Second Life. Ich meine, Second Life hat ja auch immer davon gelebt, dass es einfach Community-Content gibt und von der Community selbst quasi erstellt wird eigentlich und ein Grunde nur eine Sandbox ist. Ja, gut, Second Life ist jetzt vielleicht weniger beliebt bei manchen Leuten. Sie haben ja auch noch nichts, gar nichts in die Richtung gesagt, ob es irgendwie

Co-op oder Multiplayer ergeben wird. Ich glaube, dass es auf jeden Fall zu Release erst mal kein Thema sein wird, aber es ist auf jeden Fall spannend zu sehen, ob sie da noch eine Komponente mit reinbringen. Also ich sag mal das Einzige, was sich Sims-Fans ja wirklich wünschen, ist ja im Co-op zu spielen. Also ich vergleiche das immer total gerne mit dem Co-op in Stardew Valley, auch wenn den vielleicht kaum einer kennt, von unseren Zuhörern. Aber Stardew Valley hat diesen perfekten Multiplayer von einer Lebenssimulation für mich gemacht, weil es eben funktioniert, dass man mit zum Beispiel vier Leuten dann auf einem Hof arbeitet und man spielt die gleiche Geschichte und man kann zum Beispiel auch irgendwie um das Herz von Junggesellen sich streiten

[Transcript] GameStar Podcast / Die Sims unter Druck: Life by You greift an mit Open World und besserer Simulation

und

einer schafft es dann zuerst, jemanden zu verführen. Man kann sich aber auch gegenseitig verführen. Man ist einfach Teil von einer Simulation und man hat gleichzeitig aber kein irgendwie großes Online-MMORPG, was einfach nervig wäre und was ja auch in Sims Online schon nicht besonders gut funktioniert hat damals. Ja, also die Sims-Community wünscht sich ja auch nicht irgendwie ein GTA Online oder so, sondern es geht halt wirklich um dieses gemeinsame Bauen, gemeinsame Werkeln an der Stadt, an dem Haus und halt das Erleben, wie du sagst, von einer Simulation. Mich würde es wundern, wenn sie wirklich gar keine Pläne in die Richtung haben, wenn sie schon so die Arme öffnen für die Community und Community-Inhalt und ich meine, sie wissen ja ganz genau, wie die Sims-Community tickt, das haben sie ja jetzt schon in den wenigen Trailern bewiesen. Ich kann mir vorstellen, dass da in Zukunft noch was auf uns zukommt, vielleicht nicht im Early Access, aber bestimmt in irgendeiner Art danach. Klar, ich meine, Sie haben es wie gesagt auch überhaupt nicht erwähnt. Normal ist ja auch, dass man zum Beispiel, wenn man jetzt sein Spiel vorstellt, irgendwie sagt, das ist ein Single-Player-Erlebnis, sowas haben sie auch nicht gesagt. Ich denke, sie halten sich das bewusst offen, vielleicht ist ja die Entscheidung auch einfach noch nicht gefallen oder vielleicht müssen sie da auch einfach noch ausprobieren, ob das technisch möglich ist. Aber gut, besonders viel Grafikpower frisst das ja nicht. Das war fies. Ja, es sieht okay, man gewöhnt sich, glaube ich, daran. Es hat viele schöne Aspekte, es hat viele Aspekte, die auf jeden Fall Fragen aufwerfen und umso gespannter bin ich, wenn sie das wirklich einhalten, dass sie jetzt schon im September in den Early Access gehen, weil dann kann man natürlich noch mal sehr viel tiefer darüber sprechen und dass sehr viel besser einschätzen würde, die Zukunft hingeht und auch wie das wahrscheinliche Sims und Paralives beeinflussen könnte mit Ideen, die es hat oder mit Sachen, die es einfach besser macht oder schlechter macht auch. Kann man ja auch daraus lernen. Und genau deswegen ist es ja so fantastisch, wenn einfach Konkurrenz existiert. Freundliche, bedrohliche Konkurrenz.

Ja, es wird auf jeden Fall eine spannende Zeit. Ich meine, viele Jahre hatten wir Lebenssimulationsfans

nicht mehr als auf die 57. Erweiterung von Sims 4 zu hoffen. Und jetzt haben wir Sims 5, alias Project René in der Zukunft, wir haben Paralives und wir haben Live by You. Es, ich weiß gar nicht, wie ich damit umgehen sollte, dass ich mit so viel Action. What a time to be Lebenssimulationsfan. Ja, die werden euch natürlich über alle drei Projekte auf dem Laufenden halten mit weiteren Analysen. Gerne auch wieder mit Dianna Thali. Sehr schön, dass du heute da warst. Vielen Dank, dass ich da sein durfte. Und danke euch da draußen fürs Konsumieren dieser Diskussion. Und hey, schreibt uns unbedingt eure Meinung, eure Wünsche, eure Hoffnung, eure Gedanken zu Live by You und lasst uns an eurer Expertise teilhaben. Und wir verabschieden uns. Bis zum nächsten Mal. Solltul.