

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

Freut ihr euch auch so auf den Winter? Auf weiße Palmenstrände, sonnige Temperaturen und türkisblaues Meer?

Dann auf nach Aida, denn bei uns wartet ein winter voller Sommer.

Zum Beispiel bei einer Kreuzfahrt mit Aida Perla durch die Karibik.

Er lebt gemeinsam traumhafte Naturparadiese, romantische Sonnenuntergänge und karibisches Flair.

Genießt die pure Entspannung an den schönsten Orten der Welt und erlebt die grenzenlose Vielfalt an Bord.

Alle Infos im Reisebüro und auf aida.de

It's all treats and no tricks when you shop at Goodwill.

Ich kann euch erzählen, was ich genau gesehen habe, wie es aussah, ob es jetzt wirklich so ist wie die Sims oder vielleicht sogar noch besser.

Und ich kann euch erzählen, was ich in Erfahrung bringen konnte, was vielleicht bisher noch nicht an die Öffentlichkeit gedrungen ist.

Und all das möchte ich euch beantworten, aber selbstverständlich mache ich das nicht alleine, sondern mit meiner geliebten Kollegin und Lebenssimulationsschwester im Geiste, die sich LiveBuyU eben bei mir beantragt hat.

Sondern mit meiner geliebten Kollegin und Lebenssimulationsschwester im Geiste, die sich LiveBuyU ebenfalls anschauen konnte.

Natalie, schön, dass du hier bist.

Hallo, sagt man noch Zulzul, weil die sprechen ja gar nicht mehr simlish.

Das ist jetzt einfach nur Hallo.

Hallo, ja, aber das ist so langweilig.

Ich kann ja nicht Hallo sagen im Podcast, bekommen wir denn dahin.

Aber ja, wir sind damit schon beim wichtigsten Punkt von LiveBuyU.

Falls ihr so nicht gehört habt, LiveBuyU verzichtet jetzt auf das simlish gibberish und findet tatsächlich in realer Sprache statt.

Das heißt, Zulzul ist von gestern, Zulzul ist nicht mehr angesagt.

Ihr merkt es vielleicht schon, wir sind ein bisschen durch.

Wir nehmen diesen Podcast auf Richtung Feierabend.

Das heißt, ich warne euch vor, es wird ein sehr unformeller Feierabend Talk und ihr seid herzlich eingeladen, ebenfalls völlig unformell zu sein.

Zieht eure bequeme Hose an und entspannt euch gemeinsam mit uns, während wir den Tees bilden aus der Welt der Lebensimulation.

Na ja, ihr merkt schon, das wird wild.

Es ist jetzt schon eine ganze Weile her, dass wir LiveBuyU gesehen haben auf der Gamescom.

Es lag noch eine ganze Weile in embargo drauf und wie gesagt, Starfield und Phantom Liberty sind uns reingegrätscht.

Aber wir frischen heute mal gegenseitig unser Gedächtnis auf, denn ich freue mich sehr, dass wir endlich darüber sprechen können.

Ja.

Und wir fangen mal damit an, was LiveBuyU jetzt eigentlich ist,

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

falls ihr es vergessen habt oder noch nicht so wirklich mitbekommen habt.
Das ist der Sims-Konkurrent von Paradox und Rod Humble, der vorher auch für Sims 2 und 3 verantwortlich war.
Also natürlich die besten Sims-Teile, ganz objektiv gesehen.
Und es bringt unter anderem die Open World zurück in der Lebenssimulation.
Es wird natürlich auch wieder ein umfangreichend Charakter- und Bau-Editor geben.
Es gibt eine optionale direkte Steuerung für jeden Charakter, den man in der Welt trifft und auch für Fahrzeuge, denn es wird auch diverse Fahrzeuge geben.
Und der besonderste Punkt, über den wir heute, glaube ich, sehr viel sprechen werden, ist das Dialogsystem, das editierbare Dialogsystem, das in realer Sprache stattfindet.
Und als wir das letzte Mal über LiveBuyU gesprochen haben in der Konstellation, da war unsere Vermutung ja, dass es so ganz paradox-typisch einen sehr großen Fokus legen wird auf Simulation.
Und da können wir jetzt auch ein bisschen mehr zu sagen mittlerweile.
Was es noch zu sagen gibt, es sollte ursprünglich im September jetzt in den Early Access gehen, aber es wurde nochmal verschoben, auf den 5. März 2024.
Damit ist unser Gedächtnis aufgefrischt.
Natalie, verrate uns, was wir auf der Gamescom gesehen haben.
Ja, auf der Gamescom haben wir etwa 20 Minuten von Gameplay sehen können.
Wir durften leider nicht selbst spielen, uns hat eine Entwicklerin vorgespielt und es mag ein bisschen unscheinbar klingen, was ich jetzt gleich sage, was sie uns vorgespielt haben, aber da schicken wirklich ganz, ganz viele coole Details drin, über die wir gleich reden werden.
Im Grunde haben wir 20 Minuten gesehen, wie ein Charakter zur Arbeit geht, da ein paar Arbeitsaufgaben macht, nach Hause kommt, ein bisschen im Garten werkelt und Blumen in eine Vase stellt.
Also wie gesagt, das klingt nach sehr, sehr wenig, aber da steckt sehr, sehr viel drin.
Vielleicht können wir einfach damit anfangen, dass wir, glaube ich, beide sehr überrascht waren, wie flüssig das eigentlich schon läuft und wie gut das aussieht, weil ich hatte, ehrlich gesagt, so ein bisschen, ja, so ein bisschen Sorge, dass so die technische Umsetzung angeht, weil bei der Ankündigung die Trailer sahen alle irgendwie so ein bisschen, ja, so ein bisschen hakelig aus, so die Texturen wirkten ein bisschen, verwaschen auch die Farben ein bisschen gräulich.
Und ja, es ist ein Early Access Titel erstmal, aber wir waren beide so noch so ein bisschen skeptisch, wie das denn letztendlich werden könnte.
Aber das, was wir auf der Gamescom gesehen haben, da waren wir beide einfach echt überrascht, wie, ich meine, natürlich war das etwas, was sie präsentieren wollten,

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

das heißt, da haben sie vielleicht auch ein bisschen mehr Arbeit reingesteckt.
Aber trotzdem für ein Early Access Titel sah das schon recht gut aus.
Klar, man hat gesehen, dass zum Beispiel das User Interface an der manchen Stelle noch so Platzhalter hat,
weil einfach die Schrift noch nicht so optimiert war oder so.
Aber so im Großen und Ganzen,
wenn das so als Early Access in dem Zustand erscheint,
dann können wir da, glaube ich, echt viel mit anfangen.
Ich glaube auch, ich hatte auch ein sehr positives Gefühl,
man weiß ja nie nach Verschiebungen, woran das dann liegt
und ob sie wirklich noch große Probleme haben,
ob sie da noch am Kämpfen sind,
weil es klang ja sehr utopisch in vielerlei Hinsicht,
was sie mechanisch vorhaben.
Und natürlich ist es kein schönes Spiel.
Ich glaube, das wird es auch nicht,
weil es ist im Herzen einfach eine Simulation.
Und Simulation haben häufig diesen sehr
wiedererkennbaren Simulationslook einfach.
Und den hat live bei you auch.
Es ist für mich in Ordnung, das muss man aber vorher wissen,
dass man da nicht enttäuscht wird.
Als ich sie gefragt habe auf der Gamescom,
woran sie jetzt noch hauptsächlich arbeiten seit der Verschiebung,
haben sie gesagt primär an der Grafik.
Also sprich, es wird sich schon noch was tun optisch.
Aber was man, glaube ich, vor allem wissen muss,
ich glaube, es wird nie in Sachen Inszenierung
an die Sims rankommen.
Es ist sehr irgendwie gedeckt inszeniert.
Also es hat jetzt nicht irgendwie diese große,
mit irgendwie lustigen Icons und lustiger Musik
vielen Soundeffekten und so was Sims eben hat.
Sondern es ist eben sehr geerdet, was das angeht.
Und das ist für mich auch völlig in Ordnung.
Aber das ist eben eine Sache, die man einfach vorher, glaube ich, wissen muss.
Ich glaube, ganz kurz Einschub.
Ich glaube, wir leben auch in einer Simulation,
weil ich gerade diesen Satz mit dem geerdet exakt so formulieren wollte.
Ich finde es schön, dass du mir die Worte aus dem Mund genommen hast.
Oh, okay. Unheimlich.
Wir haben ja auch schon mal festgestellt,
dass wir eigentlich beide nicht wirklich ähnliche Stimmen haben.

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

Eigentlich überhaupt nicht.

Aber sobald wir längere Zeit miteinander reden,

fangen wir an uns sehr gleich anzuhören.

Ja, auf leisen Aufnahmen vorhanden.

Das ist so merkwürdig.

Also ich glaube, wir gleichen uns so an,

während wir reden, weil wir ja auch ein bisschen seelenverwandt sind.

Das heißt, wenn ihr das jetzt hört und nicht auseinanderhalten könnt,

wer von uns gerade was gesagt hat, ist egal.

Ist egal.

Ja, macht nichts.

Aber ich schwöre, es bin nicht nur ich,

die gerade immer live bei ihr redet mit sich selbst.

Ah, na ja.

Ne, ich bin ganz bei dir.

Es sieht sehr gut aus insgesamt,

wenn man eben im Hinterkopf hat,

dass es nie eine große Inszenierung wahrscheinlich haben wird,

wenn man im Hinterkopf hat,

dass es eben einen Simulationslook hat

und graphisch kein Kracher ist.

Aber es sieht wirklich sehr spielbar aus.

Und sie sind wahnsinnig transparent mit ihrer Entwicklung.

Also das ist für mich die größte Green Flag,

die ich gerade habe an live bei you.

Wenn man zum Beispiel auf YouTube schaut,

das bekommt gar nicht so viel Aufmerksamkeit.

Aber sie haben sehr regelmäßig kleine Videos,

wo sie Sachen erklären

oder auch einfach mal am Stück Gameplay zeigen.

Zum Beispiel, der Rod Humphill selbst

hatte vor ein paar Wochen den Video hochgeladen,

wo er einfach ein paar Minuten am Stück spielt

und das so selber erzählt, was er so sieht.

Und es ist so sympathisch gemacht,

weil er einfach zwischendurch plötzlich Fehler sieht in der Welt

und sagt, hier funktionieren die Stühle noch nicht so richtig.

Ja, das muss ich noch mal melden, das sage ich dem Team gleich mal.

Das schreibe ich mir gleich mal auf.

Und es ist so transparent,

weil er sagt in dem Video zum Beispiel auch,

viele von euch haben für das Spiel schon bezahlt.

Es ist ja schon vorbestellbar.

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

Also zeigen wir euch auch, was das Spiel im Moment ist, was ich eine fantastische Einstellung finde und was absoluter Standard sein sollte, wenn man schon Vorbestellungen anbietet. Und man sieht ja jetzt auch schon, dass sie sogar vor Release schon auf die Community hören, das war eine der größten Kritikpunkte nach dem Announcement, wo die Leute gesagt haben, ja, aber das sieht ein bisschen scheiße aus, noch könnt ihr da nicht was machen. Und dann haben sie gesagt, okay, wir nehmen uns jetzt halt noch vor dem Early Access tatsächlich die Zeit und schieben den Release etwas nach hinten, um uns eben noch mal da so zu kümmern gezielt, noch andere Bugs vielleicht noch auszubessern und noch zu optimieren. Aber das ist ja, wie du schon gesagt hast, der Hauptfokus erstmal. Und das finde ich ist schon ein echt gutes Zeichen, dass sie sogar vor der Entwicklung schon anfangen oder halt vor dem Release, vor dem Early Access schon anfangen, die Community und die Community Wünsche in die Entwicklung einzubeziehen. Ein Fahrt, den ja auch Sims 5 oder Project René irgendwie fahren möchte. Ich bin gespannt, wie es da dann aussehen wird. Vielleicht können wir auf den Vergleich dann später noch mal ein bisschen eingehen. Aber ja, bisher wirkt das alles sehr vielversprechend und es ist auch schön zu sehen, dass das da so schnell voran kommt, weil es gibt ja noch einen anderen Sims-Konkurrenten, nämlich Paralives. Da ist es ja zum Beispiel so, dass das eher so ein geschlossener Raum ist, indem sie arbeiten. Also sie geben zwar Updates, auch an ihre Patreons, was halt die Haupteinnahmequelle für sie aktuell ist für die Entwicklung. Aber es ist trotzdem, man kriegt halt nicht so viel Einblick und nicht ganz diese Transparenz, die jetzt live bei you zeigt und auch diesen Fortschritt merkt man nicht so schnell,

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

wie jetzt bei dem Paradox-Konkurrenten.
Deshalb ja, das ist wirklich sehr, sehr aufregend,
was gerade hier alles passiert.
Auf jeden Fall.
Also es war auf jeden Fall noch nie so ein spannendes Jahr,
Lebenssimulation-Fan zu sein,
weil ja wirklich Sims so lange der Platz hier war.
Und natürlich gab es kleine Projekte,
die mal was Ähnliches versucht haben.
Also wir hatten ja auch dem Entwickler von Paralives.
Heißt das mein Gott.
Man kommt zu leicht durch,
mit Paradox und Paralives und live bei you ist alles ganz furchtbar.
Paralives mit eben dem Einmann-Projekt,
mit dem kleinen Indie-Projekt.
Mit dem Entwickler hast du ja vor allem schon lange Kontakt gehabt.
Wir hatten ihm ja auch geschrieben,
nach der Ankündigung von Sims 5.
Und da hatte er ja dieses Genre,
was Sims eben bedient, Puppenhaus-Lebenssimulation genannt.
Weil es eben dieses Konzept ist von, ich habe ein Haus,
ich gucke in das Haus rein und interagiere in diesem Haus
mit meinen Figuren, die ich eben spiele.
Was ich sehr treffend finde,
weil es gibt ja durchaus Spiele,
die auch Lebenssimulation im Titel mit drinstehen haben,
zum Beispiel auch so was wie Stardew Valley oder so.
Aber da funktioniert es ihn natürlich ganz anders.
Und dieses Genre, was Sims eben fast alleine bedient,
ist jetzt plötzlich komplett überlaufen
mit einem neuen Sims-Teil, mit Paralives und mit live bei you.
Und das finde ich fantastisch.
Haben wir auch schon an anderer Stelle drüber geredet,
dass das jetzt so ein bisschen,
dass da Leben reinkommt und Konkurrenz auch.
Ja.
Also, dass man eben auch nicht mehr alles machen kann.
Also, dass selbst man...
Du hast es ja selber auch schon ein paar Mal erzählt,
dass Sims sich selber auch positiv,
sag ich mal, unter Druck gesetzt fühlt,
Sachen zu machen, die zum Beispiel Paralives plötzlich anbietet.
Das Paralives sagt, hey, ich weiß,

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

ihr wollt seit Ewigkeiten runde Wände haben.
Deswegen mache ich jetzt ein Video
und zeige hier, wir bekommen runde Wände.
Und uiuiui, ein paar Wochen später kommt Sims
und sagt übrigens runde Wände.
Ich weiß, ihr wünscht es euch schon ganz lange.
Na ja, solche Sachen.
Es ist interessant.
Auf jeden Fall, du hast gesagt,
wir haben spannende Sachen in diesem kleinen Abschnitt gesehen.
Und das stimmt.
Denn da stecken so Sachen drin,
wie eben das Dialogsystem.
Das ist eigentlich das größte Thema,
über das wir mittlerweile noch sehr viel mehr wissen
und das ich mir jetzt mittlerweile
sehr viel konkreter vorstellen kann.
Also, sie haben ja zum Beispiel gesagt,
dass dieses Dialogsystem,
dass die Dialoge selbst editierbar sind.
Und nicht nur, das wissen wir mittlerweile auch,
eben im Menü,
wenn man selber eben Sachen erschafft im Editor,
sondern im Live-Spiel
sind diese Dialoge
die ganze Zeit dynamisch editierbar.
Unter anderem hat man zum Beispiel die Möglichkeit,
wenn man ein Gespräch hat
und du hast zum Beispiel irgendwie drei Optionen,
was du jetzt antworten kannst
und nichts davon gefällt dir,
hast du die Möglichkeit, die zu re-rollen.
Also, du kannst nochmal eine zufällige neue Auswahl
von Antworten bekommen.
Und wenn dir eine Antwort generell gefällt,
die, sag ich mal,
den Kontext hat, den du sagen möchtest,
aber du willst das ein bisschen anders sagen,
kannst du in dieses Feld reinklicken
und sagen, es soll schon ungefähr das aussagen,
aber ich möchte es gern so oder so sagen.
Und kannst einfach eintippen,
was du, wie du es gern anders formuliert hättest.

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

Total wild.

Ja, was auch sehr, sehr spannend ist, natürlich dadurch, dass diese echte Sprache dazu kommt, braucht es ja ein bisschen mehr Kontext.

Also, das, was bei Sims jetzt einfach nur mit irgendwelchen Emotes dargestellt wird, so, oh, fisch gut, ist jetzt halt einfach ein richtiges Gespräch.

Das heißt, es entwickeln sich auch mit der Zeit Geschichten und Beziehungen zwischen den Charakteren.

Und die Charaktere lernen sich einfach mit der Zeit besser kennen.

Sie haben dann bestimmte gemeinsame Hintergründe, wenn, keine Ahnung, jemand Stress mit dem Chef hat oder so, dann wird er sich bei der besten Freundin darüber auskotzen können.

Oder wenn jemand mal einen Streit hatte, dann ist das immer noch Thema.

Es wird dann nicht vergessen oder so, sondern ist Teil von der Geschichte zwischen den Personen. Wie da durch den Kontext einfach auch unterschiedliche Optionen vorgeschlagen werden.

Und wie sich das dann weiterspint, was das dann auch für die Beziehung heißt, wie dann die Sims aufeinander reagieren.

Und eine Kleinigkeit, die mir aufgefallen ist, während sie das bei der Gamescoms uns vorgespielt haben, da ist ein Charakter

vorbeigelaufen und alle Charaktere haben so eine kleine,

so eine kleine Blase über dem Kopf, wo dann der Name drinsteht

und ich glaube irgendwie so ein bisschen der Beziehungsstatus oder was der Beruf von der Person ist und irgendwie so.

Oder war ein Charakter, der vorbeigelaufen ist und so ganz, ganz viele Fragezeichen über dem Kopf hatte.

Und ich dachte zuerst, okay, ist das jetzt ein Bug?

Ist es noch etwas, was nicht fertig ist?

Oder was ist da los?

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

Ist der total verwirrt? Einfach weiß er nicht, wo er ist.
Und dann habe ich nachgefragt
und es sind tatsächlich Charaktere,
die der Charakter, den wir aktuell spielen,
einfach noch nicht kennengelernt hat.
Und das macht der totalen Sinn,
dass man da noch nicht weiß, okay,
es gibt viele Hobbys.
Und das finde ich auch sehr, sehr spannend,
dass man da diesen Aspekt aufgreift
und quasi, wenn man dann jemanden
neu kennenlernt, auch erstmal bei Null anfängt
und diesen gemeinsamen Kontext,
diese gemeinsame Beziehung auch erstmal aufbaut.
Also da stecken schon sehr, sehr viele
interessante, aber auch sehr ambitionierte
Sachen drin.
Es wird ja auch vieles,
einfach durch Mods oder Community-Inhalte
möglich sein. Also man kann sich dann beispielsweise
auch einfach sehr, sehr viele Dialogzeilen
anders geschrieben hat, was auch super
spannend ist, einfach die Geschichten
von Leuten nachzuspielen.
Das ist, stelle ich mir, sehr, sehr cool vor.
Ja, es klingt auf jeden Fall
sehr vielversprechend.
Ich bin gespannt, wie sich es dann
letztendlich anfühlt oder ob man da nicht
irgendwann an den Punkt kommt, wo man sagt, okay,
das ist jetzt irgendwie doch nicht so tief
gesundlich, wie man sich das vielleicht
vorstellt oder erwartet im Moment.
Ob man da irgendwelche Grenzen stößt,
wo man sagt, okay, da hätte ich jetzt doch
lieber ein bisschen mehr
Interpretationsraum gehabt.
Aber das werden wir dann
alles sehen. Im Moment,
wie du sagst, einfach sehr, sehr cool,
sehr vielversprechend einfach.
Ja, völlig richtig. Also
zwei Dinge auf jeden Fall

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

ganz genau, wie du sagst,
Kontext ist der wichtigste Punkt
und der spannendste Punkt, den live
bei you haben wird.
Weil einfach alles in Dialogen
vor allem und auch in den Interaktionen
die du hast und in den Sachen, die du tust
immer Kontext haben wird. Also es wird
immer Kontext haben, insofern
wo findet diese Interaktion
statt, mit wem findet die Interaktion
statt, was hat vorher stattgefunden.
Wahnsinnig cool. Sie haben ja da auch schon
Beispiele gezeigt. Also das ist bisher,
das ist nicht nur ein Hirngespinnst, sondern
es funktioniert schon in irgendeiner Form,
auch wenn wir noch nicht viel davon gesehen haben.
Aber es ist zum Beispiel anders, ob
ich, also jetzt mal
ganz grob gesagt, dieses editierbare
System funktioniert ja über Notes, also
über so Knotenpunkte, wie es eben in der
Programmierung auch manchmal läuft, dass du
eben sagst, das ist die Ausgangssituation.
Wenn das ist, dann mach bitte das.
Wenn das ist, dann mach bitte das. Und das ist
der Kontext. Und so kann man es eben auch
selbst editieren.
Und eine Aussage wäre jetzt zum
Beispiel mal rein von der Bedeutung her.
Ich möchte jemanden nach einem Date
fragen. Und das kann auf sehr unterschiedliche
Arten dann wohl passieren, je nachdem
ob das irgendwie am Strand passiert oder
auf der Arbeit oder zu Hause oder wenn man
sich auf der Straße trifft. Es ist dann
wieder auch anders, je nachdem ob man schon
eine gemeinsame Vergangenheit hat oder nicht.
Ob man vielleicht befreundet war vorher oder nicht.
Und natürlich ob die andere Person Interesse
hat oder nicht. Und das sind alles so,
das ist Kontext, den die Sims nicht
hat. Und das ist nämlich der zweite Punkt,

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

wie du auch völlig richtig sagst. Das ist nicht zwangsläufig besser, es ist einfach anders.

Manchmal ist es glaube ich ganz gut, dass die Sims so kontextlos in Anführungszeichen funktioniert, wie es funktioniert, dass du da die ganze Interpretation hast und das ganze Kopfkino hast, weil das einfach das Konzept von Sims ist. Ich finde es aber sehr spannend, dass es jetzt eben diesen Gegenentwurf dazu gibt, der nicht zwangsläufig besser ist, aber mal was anderes bietet.

Ja, total. Also ich finde auch, dass wir reden die ganze Zeit von Sims Konkurrentor. Natürlich merkt man da ein bisschen die Salbe rein und man merkt auch, dass EA da jetzt in gewisser Weise auch auf diese neuen Spiele, die da entstehen, reagiert.

Am Ende wird niemand Sims einfach so verdrängen können. Also es ist am Ende einfach ein nebeneinander, ein Koexistieren vielleicht. Und ich glaube auch nicht, dass die Zielgruppe jetzt oder die ganzen Sims-Fans jetzt einfach zwangsläufig zu Live by You überlaufen werden oder so.

Das wird wahrscheinlich nicht passieren. Aber natürlich vergleicht man die zwei Spiele und ich glaube einfach, dass es cool ist, dass man für unterschiedliche Spielertypen jetzt dann auch ein bisschen andere

Akzente setzen kann.

Weil die Sims, es gibt ja super viele Sachen, die an Sims einfach sehr, sehr toll sind und deshalb ist es ja auch so erfolgreich und deshalb macht es ja den Leuten so viel Spaß.

Aber es gibt halt einfach Punkte, wo sich die Community einfach mehr Simulation wünschen würde.

Das ist aber im Kontext von Sims einfach nicht

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

mehr machbar. Also es ist mittlerweile an einem Punkt angelangt, wo manche Mechaniken halt so funktionieren, wie sie funktionieren. Ich meine bei Sims 4 haben die ja auch so dieses Zwischenmenschliche ein bisschen auszuweiten, diese Bedürfnisse, die Stimmungen und so weiter. Das hat ja nicht ganz geklappt. Das versprechen wir jetzt wieder für Project René. Also es wird wahrscheinlich sich trotzdem in einem recht ähnlichen Rahmen bewegen, so wie es jetzt aktuell bei Sims 4 einfach der Fall ist. Ich glaube nicht, dass sich da nochmal irgendwie grundlegend etwas ändern wird. Aber Paradox zeigt uns jetzt halt, hey vielleicht ist das eine Alternative, aber das entwickeln die halt von Anfang an so. Also die haben von Anfang an einen anderen Fokus. Du hast ja auch schon gesagt, das ist ein bisschen geerdeter. Das merkt man halt auch da, dass es einfach es will einfach mehr sein, wie das wahre Leben. Es ist eine Simulation durch und durch. Und das merkt man auch an anderen Details, zu denen wir gleich kommen. Und das ist finde ich einfach der Punkt, dass du, ja du sprichst damit einfach unterschiedliche Spielertypen an. Und das heißt nicht, dass Sims deswegen irgendwie schlechter ist. Manchen Leuten gefällt so ein Dialogsystem vielleicht gar nicht, wer weiß. Ich bin auch selbst total unentschlossen, ob das etwas ist, was ich total abfeiern werde oder ob das etwas ist, wo ich sage, poh nee das hätte für mich nicht sein müssen. Das ist halt echt etwas, wo ich erstmal gucken muss. Aber das Tolle ist ja auch, dass zum Beispiel Deutsch auf jeden Fall als Übersetzungssprache mit dabei ist. Das ist für unsere Jose auch immer sehr wichtig.

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

Aber ja, ich bin total gespannt, wie sich das dann fühlt. Auf jeden Fall, du sagst ja auch ein paar wichtige Punkte. Also ich bin auch noch unsicher. Ich finde, was klingt gut. In der Praxis muss man sehen, wie viel Spaß es wirklich macht. Weil am Ende, wenn ich jetzt eine Dialogzeile umschreibe, hat sie natürlich mechanisch immer noch die gleiche Bedeutung wie vorher. Und das muss so sein, weil ich glaube, anders würde es in der Form nicht funktionieren. Aber es ist die Frage, ob man die Motivation dann auch hat, es wirklich umzuschreiben. Ich kann es mir vorstellen. Die Entwickler haben mir erzählt in einem Interview, dass sie das vor allem den Feature sehen für Streamerinnen und Streamer. Dass sie sagen, sie können sich vorstellen, dass die großen Bock darauf haben, wenn sie einen bestimmten Charakter Rollplane oder auch sich selbst Rollplane und Leute auch zuschauen, dass sie eben dann großen Wert darauf legen, dass sie Sachen auch auf eine ganz bestimmte Art sagen in Dialogen und zum Beispiel auch irgendwelche Witze einbauen oder so. Und das kann ich total nachvollziehen. Ich kann mir auch vorstellen, dass ich davon gehuckt werde. Vor allem dass sie auch noch mehr dokumentieren, was tatsächlich passiert ist als die SIMS. Also die SIMS hat ja auch so Dokumentationsfeatures in Anführungszeichen wo du dann so Lebensereignisse oder so was im Menü sehen kannst, je nach Teil. Aber ich habe gesehen, dass LiveBio richtig eine Timeline hat im Menü, wo wirklich jede einzelne Sache, die du gemacht oder gesagt hast, aufgeführt wird,

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

sodass du ganz genau siehst, wie dein Tagesablauf oder dein Wochenablauf war.

Und das motiviert mich dann schon auch entsprechend Roleplay zu betreiben, wenn es wirklich so dokumentiert wird, was ich mache.

Ja, also ich muss auch erst mal gucken, wie viel Spaß mir das letztendlich machen wird, weil ich kann ehrlich gesagt auch gar nicht einschätzen, ob ich diese Art von Simulationsspielerin bin, die dann sagt, okay ich will jetzt meine komplett eigene Geschichte schreiben und ich schreibe jetzt alle Dialoge selbst, die mein Charakter sagt und gebe quasi so den Fluss der Story vor.

Aber bei Sims finde ich das manchmal auch sehr erfrischend, dass ich einfach spiele und mich komplett überraschen lasse vom Spiel, was da jetzt eigentlich passiert, was da auf mich zukommt.

Weil das ist gerade so diese absurde Komponente von Sims, macht mir persönlich sehr, sehr viel Spaß.

Das wird bei LiveBio vermutlich in irgendwelchen, also wegfallen oder halt in irgendeiner sehr reduzierten Form zumindest auftauchen, weil das halt einfach sehr viel realistischer sein soll.

Und wie gesagt auch die Möglichkeit hat sehr, sehr viel einfach vorzugeben, wie das passieren soll.

Und das ist halt der Punkt, wo ich mir noch nicht sicher bin, ob mir das persönlich taugt.

Aber ich weiß halt, dass es da draußen sehr, sehr viele Leute gibt, die so was total feiern werden. Man muss nur an die ganzen Sim-Creator denken, die halt früher mit Sims 2 in erster Linie war das ganz, ganz populär diese ganzen Filme gedreht haben für YouTube.

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

Dafür ist das ja prädestiniert,
dass du auch so deine eigene Geschichte
danach spielen lassen kannst.
Und da bin ich schon sehr gespannt,
was die Community damit anstellt.
Ja, es gibt mir fast schon so ein bisschen
The Movies-Vibes.
Ja, total, total.
Also mega, weil ich hab,
ich hab auch neulich wieder an The Movies gedacht
und hatte so Lust, das nochmal zu spielen.
Aber es ist ja fast unmöglich,
das heute noch zu spielen.
Ja, das ist ja abandoned work, glaube ich.
Und selbst wenn man es hat,
also super schade, aber ich hab gerade
neulich an The Movies gedacht und dachte,
irgendwie gibt mir das total The Movies-Vibes,
wenn man wirklich so die Möglichkeit hat,
einfach Szenen ausspielen zu lassen und so.
Also sehr, sehr spannend in die Richtung.
Gott, ich muss auf so viel eingehen,
was du gesagt hast, weil du total wichtige
Punkte ansprichst. Nochmal ganz kurz
zu dem Punkt, das du gesagt hast,
Sims hat mittlerweile auch einfach
Einschränkungen, die es
nicht mehr wird überwinden können.
Das gilt ja vor allem auch
sein, ich sag mal, sein Stigma.
Es hat ja ein gewisses Stigma,
sehr kinderfreundlich zu sein
und das ist es ja auch.
Sie haben sich ja auch irgendwann für diesen Weg entschieden.
Das war anfangs überhaupt nicht so.
Sims 1 war ein sehr düsteres,
erwachsenes, sexuelles Spiel.
Ich hatte voll Angst davor.
Ich hab meine beste TV davon erzählt.
Ja, Sims 1 war unglaublich kruselig.
Sims 2 hatte auch noch viel von dieser Thematik übrig.
Ich glaub, mit Sims 3
hat es angefangen, dass sie das so sehr reduziert dann gemacht haben.

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

Irgendwann in Sims 4 ist jetzt halt final
sehr, sehr, sehr
kinderfreundlich.
Das Themen wie Nacktheit gar nicht vorkommen.
Das unheimliche Themen auch sehr reduziert
wurden mittlerweile.
Dass es was wie Alkohol nicht gibt,
dass sie immer noch sagen, man kann zwar an herbar
Drinks bestellen, die eindeutig Alkohol
sein sollen, aber es sind Fruchtsäfte
und danach hat man dann einen Effekt,
dass man einen Vitaminschock hat
und deswegen besonders gut drauf ist
für Lieger Quatsch natürlich.
Und das ist für mich in Ordnung, aber ich verstehe total,
dass es Leute abschreckt,
dann Sims zu spielen, weil sie sagen,
das ist mir zu reduziert
irgendwie und zu wenig realistisch.
Natürlich gibt es da Mods
für ohne Ende, die auch so
realistischere Themen wie auch zum Beispiel
Krankheiten oder sowas dann wieder mit reinbringen.
Aber im Endeffekt wird Sims
jetzt immer diese Nische fahren
und das ist auch in Ordnung.
Und live bei you fährt jetzt diese sehr erwachsene Schiene
sehr mir auch schon gesagt, dass sie Nacktheit zeigen werden.
Sie haben auch schon gesagt,
dass es ganz normal Alkohol auch als Thema gibt.
Es wird wohl sogar so sein,
dass wenn man Alkohol getrunken hat,
man danach nicht mehr Auto fahren darf,
was ich auch ein lustiges Feature finde.
Also solche Sachen,
da geht es wirklich in eine komplett andere Richtung
als Sims und das finde ich sehr, sehr gut.
Ja, auch der Umgang mit dem Tod ist ja ganz anders
als bei Sims.
Bei Sims ist das ja, ich meine, natürlich sterben die Leute da
und teilweise auch wirklich sehr sausame Tune.
Aber es ist halt trotzdem
alles noch so ein bisschen

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

ja, es ist mit Humor genommen
und auch der Sensenmann und so,
das ist ja alles, also
ja, wir wissen alle, wie es da abläuft.
Und live bei you ist es ja so,
dass die menschenrealistische
Lebensspannen auch haben.
Das heißt, wenn du ein Menschen erstellst,
wird quasi sein Todesdatum
schon festgelegt.
Und du weißt, okay, der lebt jetzt keine Ahnung,
79 Jahre.
Und wenn du dann im Spiel
ich vermute, dass eben Alkohol
und solche Sachen auch deine Rolle spielen
oder wenig Bewegung oder irgendwie sowas,
das kann eben deine Lebensspanne reduzieren.
Das heißt, du kannst dann vielleicht mit 71 sterben.
Oder eben, wenn du einen
gesunden Lifestyle hast,
irgendwie Sport machst oder keine Ahnung,
dein Gemüse ist oder so,
keine Fruchtzeichen, selbst wenn du trinkst,
dann, dass du vielleicht ein bisschen länger lebst.
Und das finde ich auch ein sehr, sehr spannenden Ansatz,
weil es natürlich auch nochmal komplett anders funktioniert
als bei Sims, wo du einfach sagen kannst,
das ist auch okay.
Also erstens ist es komplett unklar,
wie die Sims altern.
Also die springen ja einfach nur von einem
Stadium ins nächste.
Und du kannst jetzt zum Beispiel auch einfach komplett
sagen, ja gut, dann
sterben sie halt gar nicht.
Also das ist alles auch,
wie die Leute um dich herum alternen.
Du kannst ja auch alles einstellen.
Also da gibt es einfach sehr, sehr viele Punkte,
wo sich es dann nicht mehr realistisch anfühlt.
Muss es auch nicht sein,
denn die Sims hat vielleicht andere Ansprüche,
aber wenn die Leute halt so was realistisches

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

wollen, dann könnten sie es vielleicht bei LiveBayou finden. Und einen Punkt, den du auch angesprochen hast, Mods. Bei Sims ist es ja bisher so, dass die Sims das Spiel und die Sims die Mod-Community zwar nebeneinander existiert haben, aber halt nie wirklich miteinander kommuniziert haben. Also Mods ist ja etwas, was EA nicht wirklich unterstützt hat oder so. Wo es auch häufig Probleme dann gab, dass sie dann plötzlich nicht mehr funktioniert haben oder wie auch immer haben sie ja mit ihren eigenen DLCs auch, dass die ja noch nicht mehr dieser ganzen Zeit nicht mehr einmal frei laufen. Aber es gab halt nie so diesen richtigen Austausch, diese Zusammenarbeit mit der Mod-Community. Das wird bei LiveBayou ja komplett anders. Also die LiveBayou-Entwickler haben ja sogar die ganzen Dev-Tools zur Verfügung stellen, damit die Leute absolut alles in diesem Spiel selbst editieren können, so wie sie es sich zurechtlegen wollen. Also sei es irgendwie Häuser bauen, Landschaft verändern, Dialoge, Skripten, neue Items reinbauen. Du kannst, das haben die, glaube ich auch in irgendeinem Stream gezeigt, da haben wir auch schon mal drüber geredet, aber du kannst ein Item hernehmen, wie einen Busch beispielsweise, und dann sagen, der hat jetzt die Funktion einer Toilette und dann platzierst du es einfach irgendwo und dann kannst du halt im Busch pinkeln gehen. Also solche Dinge sind halt komplett möglich.

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

Das heißt, die Möglichkeiten,
die du da hast,
deine eigene Fantasie,
deine eigene Geschichte auszuleben,
sind halt echt, echt groß.
Und das wird sich halt
auch komplett anders spielen,
wenn die Entwickler von vornherein sagen,
okay, wir wollen Mods,
wir wollen, dass das gemeinsam mit den Leuten
mit der Community entwickelt wird.
Wir haben das Spiel übernommen
für alle.
Das finde ich sehr aufregend.
Das ist ein großer Sprung von,
und ich glaube, das wird der Sims-Community
auch sehr, sehr, sehr gut gefallen,
die ja super kreativ sind, mit dem was sie machen.
Auf jeden Fall.
Also da bin ich ganz bei dir,
Sie sind ja eben nicht nur,
dass Sie sagen, wir sind
aufgeschlossen und freundlich gegenüber der Mod-Community
und bieten den Support,
sondern andersrum erhoffen Sie sich auch Support
und Sie legen ja sehr viel
Vertrauen in die Mod-Community,
das, die Ihr Spiel eben auch erweitert und besser macht.
Dadurch haben Sie ja
durchaus positive Erfahrungen gemacht
bei Paradox, also sehr positive Erfahrungen.
Unter anderem ja mit City Skylines
und auch zu Sachen wie
Ihren Strategiespiel in Europa Universalis
und Cruiser the Kings und so weiter.
Aber vor allem City Skylines
sprudelt ja über
vor Community Content, der das Spiel viel, viel
besser macht.
Deswegen haben Sie da mit sicherer Erfahrung
und haben da auch zu Recht Vertrauen drin,
dass das gut funktioniert
und wissen auch, wie man damit umgeht.

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

Deswegen, das ist schon mal ein sehr positiver Punkt.
Interessant ist,
dass ich Sie gefragt habe auf der Gamescom,
ob Sie denn jetzt schon DLC Pläne haben
und haben Sie gesagt,
nie im Moment nicht,
weil Sie im Moment wirklich erst mal daran arbeiten,
jetzt das Spiel fertig zu machen
und auch nach dem Early Access noch
fertiger zu machen
ist der Fokus wirklich auf den Community Content.
Was natürlich nicht heißt,
Sie werden nie DLCs haben,
kann ich mir auch fast nicht vorstellen.
Aber es ist im Moment wirklich nicht der Fokus.
Also im Moment
gehen Sie wirklich einfach erst mal davon aus,
dass die Community sich erst mal austoppt,
dass Sie erst mal weiter daran arbeiten
und DLCs vielleicht irgendwann am Horizont.
Find ich sehr interessant,
weil DLCs ja so ein integraler Bestandteil
von Sims immer waren.
Ja, und nach wie vor bleiben.
Nee, ist noch so weit in ferner Zukunft
irgendwie aktuell.
Aber die Entwickler sehen jetzt schon
über DLCs und die Pläne, die damit kommen.
Also das ist, ja,
auf jeden Fall auch natürlich
DLCs, natürlich auch so ein
ja, so ein bisschen jedes Mal,
wenn man über DLCs bei Sims redet,
streut man ein bisschen mehr Salz in die Wunde.
Es ist einfach ein sehr
großes Thema, was die Leute beschäftigt.
Deshalb glaube ich einfach,
dass dieser Community-Ansatz
für sehr vielen Leuten auch einfach
vielleicht das geben kann,
was sie bei Sims ohne DLC
ist einfach nicht mehr, wo sie da einfach nicht mehr
hinterherkommen. Aber vielleicht können wir

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

nochmal zu der Gamescom-Demo zurückkommen, weil wir sind jetzt schon wieder total abgedriftet. Aber wir haben euch gewarnt, dass das heute total unstrukturiert wird. Ja, unsere Gedanken sind überall heute. Vielleicht kann ich ja mal von meinem persönlichen Highlight erzählen, was ich gesehen hab. Ich weiß nicht, warum mich das so aus den Socken gehauen hat, haha, weil es geht nämlich um die Zeitung.

Die Menschen, wenn die sich umziehen, werfen die ihre Klamotten auf den Boden. Ja, als ich das gesehen hab, war ich so nahe, oder? Es ist so was banales, aber das hat die Sims halt einfach nicht.

Bei Sims drehen die sich einmal kurz um sich selbst und dann haben die was Neues an. Und bei Live by You ist es halt so, du legst dir ein neues Outfit an und die alten Klamotten landen dann erstmal in so einem Stapel auf dem Boden. Und du kannst es liegen lassen und so was auch anhäufen. Und dann hast du schlechte Laune, was bei dir dreckig zu Hause ist. Das ist nicht nur mit den Klamotten, sondern die hatten zum Beispiel auch so ein Bücherschrank, wo die ganzen Bücher total durcheinander lagen und auch total unaufgeräumt waren. Haben sie gemeint, ja, die hat halt auch die Bücher nie richtig zurückgelegt, wenn sie sie gelesen hat. Und wenn du das halt nicht aufräumst, bekommst du schlechte Laune. Oder je nachdem, welche Persönlichkeit dein Mensch hat, vielleicht findest du es auch cool. Du kannst einfach diese Sachen anklicken und sagen, das schmeißt jetzt bitte in die Waschmaschine. Weil die haben halt Waschmaschinen und das ist nicht einfach nur Kulisse, sondern du kannst damit interagieren. Und das finde ich so cool,

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

weil es einfach die Menschen wirklich menschlicher macht,
was ich halt bei The Sims manchmal vermisse.
Ich vermisse es manchmal,
dass sie nicht so ganz ...
Die sind halt zu perfekt,
weil die Sims manchmal.
Und da würde ich mir einfach wünschen,
so ja, manchmal sind die müde
manchmal gehen die im Stehen auf Toilette
und dann fallen die schlafend
in diese Pfützer rein.
Aber trotzdem ist es alles sehr glatt gebügelt.
Also die haben ...
diese ganzen Marotten, die es bei Sims gibt,
die sind trotzdem sehr
orchestriert irgendwie
und das fühlt sich nicht ganz organisch an.
Und die Hoffnung habe ich ein bisschen,
dass es bei Life by You anders werden könnte.
eben dadurch, dass sie auf kleinere Details
achten, die dann aber auch
in ihrer Allgemeinheit quasi zu
ja, zu etwas führen.
Weil alles Beziehungen,
Kontext, was wir schon darüber geredet haben,
es hat ja alles ...
Vielleicht ist jemand grade super genervt,
weil es zu Hause dreckig ist.
Sie redet mit der besten Freundin
und ist aber total unhöflich zu ihr,
scheinbar grundlos.
Das kann ja alles irgendwie Auswirkungen haben.
Und das hat mich total gefreut.
Ich saß da dran wie so ein fünfjähriges Kind
an Weihnachten, ich war so hoch.
Ja, echt total.
Und das,
dass wirklich Sachen auch Auswirkungen haben
auf die Welt und auch langfristig Auswirkungen haben
auf die Welt und auf das, was du machst.
Also du hast ja schon
vorhin angesprochen,
das Thema dieses Emotionssystem

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

in die Sims 4.

Weil sie hatten ja als Sims 4 angekündigt wurde, auch da schon große Versprechungen gemacht, dass sie jetzt so nie da gewesenenes Emotionssystem haben. Das Emotion jetzt die größte Rolle spielen seit jemals in Sims.

Und sowas ähnliches haben sie jetzt eben auch wieder als Sims 5 gesagt.

Und ich glaube das leider nicht mehr, weil es in Sims 4 eben ein leeres Versprechen war.

Und dieses ganze Thema Sims 4 und leereversprechen ist ein völlig anderes Thema.

Es könnte nochmal eigener Talk sein, weil da steht eine sehr spannende Geschichte hinter, weil ja anscheinend auch Sims 4 ursprünglich mal ein anderes Projekt war, nämlich so ein Mobile-Projekt oder so ein Mobile-MMO-Projekt, was dann umgemünzt wurde auf Sims 4 in letzter Sekunde.

Da gibt es ganz spannende Geschichte im Hintergrund. Die Emotionssysteme am Ende sehr enttäuschend geworden in Sims 4.

Es gab ja vorher schon so Status-Effekte, die Charaktere haben konnten, wenn irgendwas passiert war. Also zum Beispiel sie jemanden geküsst haben, den sie mochten, oder nichts gegessen haben den ganzen Tag oder irgendwas Peinliches passiert ist oder so.

Das gab es vorher schon.

Und in Sims 4 haben sie eben gesagt, diese Status-Effekte führen jetzt eben zu einer Emotion,

die der Sim dann für eine Weile hat.

Sie haben das gerade nicht auf den Schirm haben.

Sims haben immer irgendeine Emotion, die aktiv unten im Screen angezeigt wird.

Sie sind zum Beispiel glücklich oder sehr glücklich oder traurig oder sehr traurig und haben halt auch noch mehr Emotionen.

Aber die sind im Ende sehr, sehr unrealistisch,

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

weil sie entweder zu wenig
oder zu viel von Sachen
beeinflusst werden.
Da gibt es auch eine sehr populäre Mod,
die das fixen soll.
Aber im Grundspiel ist es einfach so,
dass es nicht wirklich
dein langjähriger Partner sterben kann.
Aber danach siehst du ein lustiges Bild
von einer Quietscheente
und dann bist du den ganzen Tag gut drauf.
Weil was soll's?
Und das ist einfach
sehr, sehr unrealistisch.
Es schwankt viel zu sehr
und es hat auch keinen tollen Effekt am Ende.
Manchmal hast du andere Dialogoptionen,
die du durch deine Emotionen hast,
aber irgendwie fühlt sich das alles sehr halbgeahnt.
Das Ding ist ja auch,
dass ein Buff oder die Buff
für eine gewisse Zeit,
je nachdem, ob die Quietscheente
beeindruckender war oder die Leiche auf deinem Boden,
aber es führt halt nirgendwo hin.
Und das, was ich mir bei Live by You
so ein bisschen erhoffe,
ist, dass dadurch auch,
dass wir kommen immer wieder zurück
zu diesem Dialogsystem,
ich glaube wirklich, dass es so ein
Fokuspunkt von dem Spiel sein wird,
wo sehr viel zusammenkommt.
Ich verspreche mir da einfach ein bisschen mehr,
weil beispielsweise die Frau, die wir gespielt haben,
war sportlich
und hat in einem Gym gearbeitet.
Das heißt, sie hatte auch Bock auf ihren Job,
hat das sehr gerne gemacht, aber wenn zum Beispiel
ein Mensch einen Beruf macht,
den er gar nicht leiden kann, wo er sich unwohl fühlt,
wie wirkt sich das auf seine Beziehungen aus?
Wie wirkt sich das auf seine Wünsche

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

aus Bedürfnisse?

Und ich glaube, da hast du halt einfach sehr viel mehr so diese Verkettung von Emotionen,

Gefühlen, Ereignissen, Dialogen, Beziehungen wie auch immer.

Und das hast du halt in Sims nicht.

Du hast in Sims

sehr in sich geschlossene Kapseln.

Das ist meine Emotion.

Das ist mein Zustand vor der Arbeit.

Das ist mein Zustand nach der Arbeit.

Das ist meine Beziehung zu der Person.

Also kann ich Dialog XY

auswählen und das geht so und so aus.

Aber diese Punkte stehen halt alle für sich selbst und dazwischen gibt es einfach keinen Austausch.

Und darauf freue ich mich sehr

weil ich glaube, das könnte mir wirklich Spaß machen.

Wenn die Dialoge selbst vielleicht nicht so mein Ding sind, so dieses einfach

Einsammeln von allem, was ich

in dieser Welt erlebt habe

und dann gucken, wozu das führt,

darauf habe ich wirklich sehr, sehr viel Bock.

Ja, auf jeden Fall.

Ich kann auch auf eine Sache eingehen,

die nicht das Dialogs-Theme ist,

weil du vorhin gesagt hast,

dass du sehr gerne auch einfach

Sachen ausspielen lässt

und dich überraschen lässt, was passiert.

Das fand ich nämlich auch sehr interessant,

weil wir dazu bisher nicht viel

wirklich live gesehen haben.

Wir haben halt von dem, was wir gesehen haben,

sowohl auf der Demo als auch vorher in Videos,

das waren alles sehr kontrollierte

Play-throughs eben, wo man selber

entschieden hat, was passiert.

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

Und weil es ja sehr viel mehr Simulation sein soll als alles andere, ist für mich dieser Faktor kann ich auch einfach Sachen geschehen lassen, wie ich das gesehen habe. Deswegen habe ich auf der Gamescom auch eine Entwicklerin gefragt, wie das denn aussieht, ob das eine große Rolle spielt und er meint, ja, das spielt wohl eine sehr, sehr große Rolle, dass man Sachen auch einfach ausspielen lassen kann und dass sie im Hintergrund quasi berechnet werden, basierend auf dem, was du vorher eingestellt hast an Eigenschaften oder was eben vorher passiert ist. Wie gesagt, haben wir noch nicht gesehen, deswegen bin ich da auch noch skeptisch, aber sie haben zumindest gesagt, dass große Zeitsprünge passieren zu lassen. Das fand ich super spannend, dass du mehrere Tage, Wochen, Monate oder sogar Jahre vergehen lassen kannst und dann guckst, was passiert ist in dieser Zeit. Das haben sie leider nicht gezeigt. Ich hätte das sehr, sehr gerne gesehen. Ich glaube, das ist auch noch gar nicht so weit. Also ich weiß, dass im Early Access auf jeden Fall die Erwachsenenstufe ja mit rein kommt, aber die ganzen anderen, und ich glaube Teenager haben sie gemeint, kommen vielleicht auch noch schon mit rein, aber so Kinderstufen, ältere Menschen und so soll ja nach und nach kommen. Aber was halt auch interessant ist, nicht nur dieser Zeitsprung für den Charakter, den du eben erstellt hast, sondern man muss ja bedenken, jeder einzelne Charakter in dieser Welt ist spielbar und du kannst jederzeit dahin switchen, während im Spiel einfach sagst, okay, ich will jetzt den weiter spielen und jeder von diesen Charakteren hat das ganze

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

ja nochmal, also nochmal diesen ganzen Kontext von erlebten Sachen, von Beziehungen zu Charakteren und wenn du Sprünge in der Zeit machst, dann ist das ja auch alles, also da fließt ja so viel rein, also das ist unfassbar, je länger man darüber nachdenkt, desto mehr To-do-Sachen fallen mir ein, die da ja irgendwie kalkuliert werden müssen und deshalb, das ist wirklich sehr, sehr, also ich bin noch ein bisschen skeptisch, ob das wirklich so dann am Ende rundläufig, wie ich mir das vorstelle, aber ich glaube, das könnte halt auch echt cool werden, vor allem, weil wie gesagt, wie ich vorhin gemeint habe, es sind halt realistische Lebensspannen, das sind nicht einfach nur Abschnitte, sondern es sind Jahre, die darunter ticken, das Spiel verläuft ja mehr oder weniger, so in echt Zeit, also in Spiel-Echtzeit und nicht einfach nur, jetzt ist der dritte Tag von Winter und das, ja super spannende Sache. Auf jeden Fall. Eine letzte Sache habe ich auch noch, die nicht das Dialogsystem ist, die wir in haben, die du vorhin schon angedeutet hast, als wir angefangen haben, nämlich diese Blumenvase, wir müssen jetzt mal aufklären, wo es dabei geht. Das war nämlich, dass man die Möglichkeit hatte, so Blumengestecke zu machen, als Hobby quasi, es gibt ja immer auch irgendwie so Hobbies in so Lebensimmersionen und was man eben gesehen hat, war, wie dieses Blumengesteck ausgewählt wurde, es gab dann so ein kleines Pop-up-Menü,

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

wo dann irgendwie stand, hier wäre theoretisch das Rezept für dieses Blumengesteck, also im Fohlen, du hast aber nicht alle Blumen dafür, also machst du statt irgendwie, weil sie nicht in der Tulpe, du hast aber gerade eine Rose da, also machst du jetzt stattdessen eine Rose. So, im Grunde völlig banal und natürlich nicht interessant, aber das Interessante war, dass man dann eben wirklich gesehen hat, dass dieses Blumengesteck 1 zu 1 so außer, wie man es ausgewählt hatte. Und jetzt sagt ihr vielleicht da draußen Buh, das klingt ja mega langweilig, was willst du denn jetzt von mir? Pass auf, was ich von euch will, ist folgendes. Es gab immer mal wieder den Vergleich in den letzten Jahren von den letzten Sims-Teilen, wie realistisch und detailliert gewisse Sachen dargestellt werden in den letzten Teilen. Also vor allem das Kochen war immer so ein Punkt, der sehr oft verglichen wurde, weil das in Detailgrad abgenommen hat tatsächlich mittlerweile. Sims 2 war zum Beispiel richtig krasser Vorreiter, das denkt man gar nicht, aber echt krasser Vorreiter Essen und Kochen und solche Sachen extrem detailliert darzustellen mit jedem einzelnen Schritt, den man macht. Also wenn gekocht wurde, dann wurden da erst Tomaten geschnitten und die Tomaten in die Schüssel getan und dann wurde irgendwie was anderes als Sahne dazu gegossen und das dann in den Topf und das wurde dann Tomatensoße und so. Das wurde teilweise sehr reduziert, vor allem in Sims 4 und was immer jetzt ein sehr populäres Vergleichsvideo ist, ist wie Pizza. Pizza, ja, ich wollte das sagen. Jeder der Fan ist von Sims kennt dieses Pizza-Video.

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

Wie Pizza funktioniert in den einzelnen Teilen. Sims 2 hatte noch so Aspekte wie der Pizza-Lieferant kommt mit seinem Auto aktiv vor dein Haus gefahren, hält an, steigt aus, holt aus seinem Kofferraum die Pizza raus, kommt an deine Tür, gibt sie die Pizza, du bezahlst, du machst die Pizza-Schachtel auf, dann dampft die Pizza noch so ein bisschen, dann nimmst du dir ein einzelnes Stück, du siehst richtig, dass dann ein Stück von der Pizza genommen wird und fehlt. Dieses Stück wobbelt sogar so ein bisschen in deiner Hand und knickt natürlich flexibel ist. Und das war eben die Hochkultur der Pizza in der Lebenssimulation. Und alle diese Dinge gestrichen, weil mittlerweile in Sims 4 kommen die natürlich nicht mehr mit Autos, weil Autos existieren nicht mehr in der Welt von Sims. Und die poppen dann so vor der Tür auf und sagen so hallo Pizza, und dann nimmst du dir ein Pizza-Stück raus, aber es ist immer noch der Rest-Pizza da und du siehst gar nicht, wie einzelne Stücke rausgenommen werden und so weiter. Ich rede mich um Kopf und Kragen, aber das ist genau dieser Fall. Und jetzt in live bei you wollen sie eben ganz großen Wert darauf legen wirklich zu zeigen, was passiert und nicht nur anzudeuten, dass irgendwas passiert. Ja, ich finde auch, dass das noch einen anderen Punkt abdeckt, den die Sims Community schon seit einiger Zeit kritisiert. Sims fühlt sich stellenweise einfach sehr steril an und sehr unpersönlich. Das ist auch etwas, was bei Paralyze zum Beispiel in den Trailern gelobt wurde. Das ist einfach so ein bisschen, was schon unordentlicher

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

auszieht, wenn du da so ein Haus baust, weil es halt nicht perfekt ist, weil du einfach auch, du musst Sachen nicht unbedingt hundertprozentig in diesem Gittermuster platzieren. Du kannst Details, kleine Dekosachen oder so anders platzieren. Das hast du halt in Sims nur in einer sehr rudimentären Form. Wenn man beispielsweise einfach nur dran denkt, dass man ein Zimmer bauen will, wo man vielleicht aus Designergründen einfach zwei Sofas haben möchte, man will dasselbe Sofa, aber dann wirst du auch absolut dasselbe Sofa bekommen, wenn du es zweimal platzierst, weil dann beispielsweise Dekokissen an exakt derselben Stelle einfach sind, um nicht irgendwie verschoben werden können und nicht umgeändert werden können. Und das ist halt etwas, was die Community sehr schade findet, weil es natürlich sehr viel mehr Spaß macht, der ganzen Einrichtung deinen persönlichen Touch zu verleihen und wenn du halt siehst, dass du bei Live by You jetzt einfach die Rosen, die du davor selbst angebaut hast im Garten und wo du auch aufpassen musst, die dir auch regelmäßig gießt, weil sonst kann dieser Busch da einfach absterben, dass du die dann quasi eingesammelt gepflückt hast und damit jetzt ein Blumenstrauß machst, das ist sehr persönlich, das ist sehr individuell und das ist einfach toll, dass man das dann sehen kann im Haus und dann kannst du dann hast du auch gleich wieder eine Geschichte dazu, weißt du, dann siehst du halt diesen Blumenstrauß und sagst, hey da habe ich jetzt eine Woche lang die ganze Zeit jeden Tag gegossen, ich hab dran gedacht, ich habe so eine kleine Beziehung zu meinem Rosenbusch aufgebaut und jetzt steht er da und ist schön

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

und das finde ich sehr cool.

Ja, auf jeden Fall.

Ich glaube, das Fass ist glaube ich richtig gut zusammen im Moment, was unser Eindruck ist von Live by You.

Also diese ganzen, ihr merkt, man kann doch aus dieser kleinen Präsentation mit der Blumenvase und den Klamotten auf dem Boden oder dem Fitnesscenter, kann man echt viel rausziehen mittlerweile, weil eben natürlich auch viele Sachen im Hintergrund passieren wie gesagt auf dem YouTube-Kanal oder viel auch mal gepostet wird, was dann im Aufschluss gibt. Also wenn ihr euch dafür interessiert, sie könnten zurzeit kaum transparenter sein, wie der Stand des Spiels ist, um eben wahrscheinlich auch hoffentlich ein faires Erlebnis für Vorbestellerinnen und Vorbesteller zu bieten.

Man kann es natürlich immer noch nicht sicher sagen, da muss man so offen sein und Vorbestellungen würde ich sowieso niemals empfehlen aber zumindest kann man sich schon mal einen ganz guten Eindruck machen, was man da jetzt bekommt für den Early Access und wie gesagt, mein Fazit wäre, was wir glaube ich hier rausziehen können,

dass es wirklich, wirklich anders ist als Sims und dass das seine größte Stärke ist.

Dass das das Beste ist, was es hätte machen können. Also ich glaube, wenn es wirklich sehr ähnlich zu Sims gewesen wäre wie er schon Paralyves recht ähnlich zu Sims ist dann hätte ich weniger Interesse daran gehabt, dann hätte es mich weniger gereizt, weil die Situation ist eh gerade sehr messy. Sims hat gerade vor kurzem gesagt,

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

dass Sims 4 und 5
co-existieren werden.
Sims 5 wird rauskommen und
Sims 4 wird weiterhin Entwicklung bekommen.
Also weiterhin wahrscheinlich auch DLCs.
Das ist allein ja schon super messy
weil wie soll man sich dann dafür das Projekt entscheiden,
was man spielen möchte, dann kommt
eventuell noch Paralyves irgendwann noch, wenn das
noch kein Release-Datum hat.
Paralyves bietet ja so eine etwas
kleinere, community-nähere
Version von Sims, aber ist im Kern
sehr ähnlich und spricht
eine sehr ähnliche Zielgruppe an.
Und live bei you hätte aus meiner Perspektive
da fast keinen Platz mehr gehabt und deswegen
haben sie sich ihren eigenen Platz jetzt geschaffen
und das finde ich sehr, sehr smart.
Ja, absolut. Also wir sind natürlich
jetzt auch alle total begeistert, weil wir einfach
diese ganzen Unterschiede feststellen
und in diesen Unterschieden verbergen sich
halt manchmal auch so ein paar Fällwünsche,
die man so seit Jahren mitgeschleppt hat
aus Sims.
Wir konnten es jetzt noch nicht selbst spielen,
wir haben nur einen kleinen Teil gesehen,
also muss man auch ein bisschen einordnen,
dass wir natürlich bei der einen oder anderen
Sache einfach noch sehr, sehr skeptisch sind
und dass sich das dann erst im Early Access
zeigen wird, im März.
Aber so die Richtung, die sie ansteuern,
ist auf jeden Fall das, was wir sehen wollen
und wie du gerade schon gesagt hast,
glaube ich auch für das Spiel selbst
die beste Wahl, um sich da so ein bisschen
in diesem Puppenhaus Genre
so einen Platz zu erkämpfen.
Auf jeden Fall. Also wie gesagt,
Disclaimer steht,
Vorbestellungen würde ich sowieso nie empfehlen.

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

Vorbestellungen wäre auch mal so ein Thema, über das wir im Trock reden könnten, weil das für mich mittlerweile so ein Mysterium geworden, in der Zeit der nicht mehr physischen Vorbestellungen. Mein Gott, aber ja, schaut's euch gerne an, wenn ihr Interesse habt. Natürlich werden wir das Thema weiter begleiten und auf jeden Fall begleiten, sobald der Early Access startet. Das heißt, ihr werdet bei uns natürlich und wisst, der nun wirklich ist, wenn es losgeht und ob sich für euch lohnt. Aber ich hoffe, dass ihr schon mal einen schöneren Eindruck bekommen konntet mittlerweile und vielleicht schon eine Ahnung habt, ob es was für euch sein könnte oder nicht und was ihr davon haltet. Mein Gott, Natalie, das war ein schöner Talk zum Feierabend. Jetzt machen wir uns direkt ein Feierabend Fruchtsaft auf der Mitte. Oh ja, ein Vitaminschock. Da mache ich mir aber, da mache ich mir vielleicht sogar ein Fisch. Es war sehr schön mit ihr, Natalie. Ja, sehr entspannt. Ja, da haben wir uns richtig schön in den Feierabend reingetalkt. Vielleicht habt ihr draußen es ja auch gerade zum Feierabend gehört. Das finde ich sehr schön, denn ich gönne euch Feierabend. Ich hoffe, ihr habt so oder so eine gute Zeit gehabt mit unserem Talk, egal ob ihr ihn als Podcast gehört habt oder als Video auf unserem YouTube-Kanal GameStarTalk geschaut habt in beiden Fällen. Seid ihr wundervoll in beiden Fällen. Freuen wir uns über von Herzen kommende Abos und Kommentare und Diskussionen, was ihr denkt, was ihr euch noch fragt, was ihr glaubt und so weiter und so fort.

[Transcript] GameStar Podcast / Life by You ist ganz anders als Die Sims und das ist seine größte Stärke

Und ja, wir hören uns
bald wieder, würde ich sagen.
Macht's gut.