

[Transcript] GameStar Podcast / Sims 5, Life by You, Paralyves: Endlich kommt Leben in die Simulation - mit Simfinity

Die Sims steckt 2023 in der Rolle eines jahrelang verwöhnten Einzelkindes.

Dass es gewohnt war, von seinen Eltern immer mit ausreichend Taschengeld, Aufmerksamkeit und Ballettstunden versorgt zu werden, selbst wenn es nicht immer die besten schulischen Leistungen erbracht hat und vielleicht auch nicht immer ganz pünktlich im Bett war, aber jetzt bekommt es plötzlich nicht nur ein, sondern zwei kleine Geschwisterkinder, mit denen es sich künftig die Aufmerksamkeit teilen muss. Aber hey, zum Glück hatte die Sims ohnehin lange keine kleinen Kinder integriert und weiß wahrscheinlich gar nicht, wie kleine Geschwister überhaupt funktionieren. Spaß beiseite, trotz aller berechtigten Kritik in den letzten Jahren bin ich großer Sims-Fan und meine Güte, ich war noch nie so stolz das zu sagen wie jetzt, weil es ist eine großartige Zeit für Lebenssimulationsfans, die Sims 5 wurde endlich angekündigt, der kleine Steam-Konkurrent Paralyves macht große Fortschritte und aus dem Nichts wirft dann auch noch Paradox Live bei you ins Rennen und bringt somit mehr Leben in die Lebenssimulationen als jemals zuvor. All diese Projekte und was die Konkurrenzsituation überhaupt genau bedeutet, wollen wir heute analysieren. Dafür ist es mir eine ganz große Ehre, die ultimative Sims-Experten von YouTube und Twitch bei uns begrüßen zu dürfen, die ich schon selbst oft konsultiert habe, wenn ich entweder noch neuen Sims-Mods gesucht habe oder wissen wollte, was eigentlich passiert, wenn ich endlich mal den Baumodus verlassen würde. Herzlich willkommen Nina Aljas-Symphenity, schön, dass du da bist. Ja, hallo, ich freue mich auch sehr. Außerdem darf ich begrüßen unsere hauseigende Lebenssimulations- und Paradox-Expertinnen, die uns heute leider als Standbild zugeschaltet

ist, entweder weil sie verbergen möchte, dass sie selbst ein Sim ist in Wahrheit oder weil sie so weit draußen auf dem Lande wohnt, um von der Post überhaupt gefunden zu werden, die ihr eigentlich

eine Kamera zustellen sollte. Ihr könnt es euch aussuchen, was davon der Grund ist. Herzlich willkommen, Gloria.

Hallo, sehr schön dabei sein zu können. Ich möchte heute mit euch so viel über Sims sprechen, aber auch über Paralyves und über Live bei you. Und weil im Vorgespräch gerade schon Verwirrung deswegen geherrscht hat, ich überlege gerade, wie wütend ist Paradox wohl, dass der Name Paralyves

schon vergeben war und sie auf Live bei you umschwenken mussten. Ich habe heute Morgen tatsächlich

noch mit meinem Freund darüber diskutiert, wie nochmal der Entwickler heißt, weil der doch so ähnlich heißt wie Paralyze. Also das war echt eine witzige Feststellung. Ich frag mich, wie das Mieting raus ist. Andererseits, ich mein Stellar, das heißt ja auch nicht Parastellar oder so, insofern Live bei you ist dann gar nicht so schlecht. Ja, das stimmt. Bevor wir über die Konkurrenten sprechen, müssen wir natürlich über Sims selber sprechen und mit der üblichen Frage einsteigen, was ist eigentlich euer liebster Sims Teil? Wer fängt an? Wo fängt das Bett an?

Das ist echt schwer, weil ich habe alle bisher sehr gern gespielt, momentan natürlich Sims 4 schon auch aus beruflichen Gründen, denn bei Sims 3 ist mir dasselbe passiert wie Geradin. Ich habe das eine ganze Zeit lang sehr intensiv gespielt, hatte auch supergeile Nachbarschaften gebaut, unter anderem eine Nachbarschaft, die nur von Aliens bewohnt war, die ich mir dann mühsam zusammen gezüchtet hatte. Ja, und irgendwann sagte dann der PC auch, ne, das ist mir jetzt ein bisschen zu viel und das ganze Crashte und der Spielstand war kaputt

[Transcript] GameStar Podcast / Sims 5, Life by You, Paralives: Endlich kommt Leben in die Simulation - mit Simfinity

und dann hatte ich keine Lust mehr. Dann habe ich das auch nicht mehr angefasst, bis Sims 4 kam und das läuft überraschend gut, obwohl da jetzt inzwischen so viele Erweiterungs- und sonstige Packs dazu gekommen sind. Momentan spiele ich tatsächlich Sims 4 noch am liebsten. Ich erinnere mich wehmütig an die Zeit mit Sims 3, denn es war eine schöne Zeit, es war eine sehr witzige und sehr abwechslungsreiche Zeit, aber wenn das Ganze nicht läuft und aus unerfindlichen Gründen immer mal wieder crashed und man dann von vorn anfangen muss, ja, das ist dann auch nicht so schön. Würde ich mich genauso auch einreihen. Also ich habe tatsächlich Sims 3 jahrelang gespielt, also das war glaube ich auch so mein Herzensprojekt, sage ich mal. Ich habe ja auch tatsächlich erst zwei Jahre später mit Sims 4 angefangen nach Release, weil es mir eben bei Sims 4 am Anfang noch an so vielen gefehlt hat und habe auch immer gesagt, das ist alles also so toll an Sims 3 und das wäre so toll, wenn man das in Sims 4 hätte und so weiter. Aber mittlerweile bin ich wirklich an den Punkt angekommen, wo ich sage, okay, Sims 4 hat jetzt all das, was ich mir persönlich immer gewünscht habe, beziehungsweise ist so weit gemoddet, also von der Community auch dann eben angepasst, sage ich mal, dass ich sage, okay, es hat all das, was ich mir in einer richtig guten Lebenssimulation wünsche. Klar, sagt man, ich hätte gerne vielleicht noch den Aspekt von Sims 3, ich hätte gerne noch den Aspekt von Sims 2, aber so generell würde ich schon sagen, dass mittlerweile Sims 4 echt mein Favorite geworden ist. Kann ich auch nachvollziehen, weil bei allerberechtigter Kritik, die Sims 4 bekommt, ich glaube, viel von der Kritik kommt auch von Menschen, die irgendwann frustriert abgebrochen haben und die es seit einer Weile nicht gespielt haben. Und das ist absolut nachvollziehbar, dass man vielleicht irgendwann an den Punkt gekommen ist, wo man gesagt hat, da möchte ich einfach nicht mehr warten, dass das mal ein vollständiges Spiel wird. Aber es hat sich wirklich aus einer kleinen bis mittleren Katastrophe gemauert zu einem wirklich funktionierenden Spiel. Ich muss aber sagen, dass mein liebster Teil immer noch die Sims 2 bleibt. Sims 2 ist für mich so unerreicht, was den Humor angeht und was die verrückte Lore im Hintergrund angeht. Und auch tatsächlich die Zwischenmenschlichkeit, also die Interaktionen, die es teilweise bis Sims 4 nicht mehr gegeben hat. Also ganz viele Kleinigkeiten, die auch in den Add-on-Steilweise dazugekommen sind, die wirklich zwischenmenschliche Simulationen, die da passiert, die es jetzt ohne Mods zum Beispiel nicht gibt, also so simple Sachen wie die Anturner und Abturner aus Sims 2 Night Live, die es zwar jetzt als Mod wiedergibt, aber immer noch nicht im Hauptspiel. Da muss ich sagen, ist Sims 2 für mich immer noch so ein kleiner wehmütiger Gedanke. Ich wünschte es wäre wieder ein bisschen wie Sims 2. Also das wäre tatsächlich auch der Punkt gewesen, wo ich gesagt hätte, das wünsche ich mir von Sims 2 für Sims 4. Also dieser Witz, der eben bei Sims 2 noch voll da war, bei Sims 3 so ganz langsam abgeflacht ist und bei Sims 4 irgendwie völlig verloren gegangen ist. Das wäre auch was, was ich mir absolut wieder zurückwünschen würde. Aber ich glaube, das weiß ich nicht, ob das noch mal passieren wird. Ich fürchte, der Trend geht einfach mehr in Richtung Realismus und weniger in Richtung

[Transcript] GameStar Podcast / Sims 5, Life by You, Paralives: Endlich kommt Leben in die Simulation - mit Simfinity

total durchgedreht, total skurril, total seltsam. Denn das ist auch tatsächlich etwas, dass ich bei Sims 2 sehr geliebt habe. Man konnte zum Beispiel diese ganzen mystischen Wesen miteinander kombinieren.

Ich hatte irgendwann mal einen Sims Roboter, der dann auch noch nebenher Vampir war oder sowas.

Und da sind so seltsame Sachen passiert. Das sind so Dinge, daran erinnere ich mich heute noch sehr

gerne und es geht einfach nicht. Man kann heute keinen Sims Robo mehr vampirisieren. Es geht nicht.

Entweder du bist das eine oder das andere, aber keine Mischform. Und das würde ich mir manchmal schon wünschen, einfach um noch mehr Chaos in meiner Sims-Welt zu machen.

In Sims hat generell, glaube ich, viel einfach von seiner Lore auch so ein bisschen links liegen lassen, was super schade ist. Also auch der erste Teil ist absolut einer meiner Favorites, weil der erste Teil halt noch so viel Charakter und Charme hat. Das ist so herrlich gewesen.

Der Teil war ja auch noch sehr düster teilweise. Also allein ja auch wahrscheinlich aufgrund seiner Entstehungsgeschichte und aufgrund von dem Einfluss, den Will Wright eben natürlich auch hatte als

Erfinder, der das Spiel sogar erfunden hat, weil er davon inspiriert war, dass er bei einem Haus Brand sein Haus verloren hat und sein Leben so von Grund auf neu aufbauen musste und sich gesagt hat,

das finde ich faszinierend. Daraus mache ich ein Spiel. Das heißt, es hatte natürlich von Anfang an einen düsteren Unterton irgendwie. Es ist schon irgendwie witzig, wenn man sich das so überlegt,

was daraus jetzt quasi geworden ist. Aber ich glaube auch so ein bisschen, dass das so dieser Drang nach Familienfreundlichkeit ist. Also ich habe das Gefühl, dass die halt immer mehr versucht haben für eine ganz andere Beziehungsweise für eine größere Zielgruppe salonfähig zu werden, sag ich mal. Also dass sie einfach eben versucht haben, okay, wir schaffen jetzt ab, dass man betrunken sein kann bei Sims 3 zum Beispiel, konnte man ja noch saftig irgendwie Dinge tun. Also das war ja so quasi das Equivalent zum Betrunken sein. Und das ist ja jetzt bei Sims 4 zum Beispiel auch komplett abgeschafft worden. Also ich meine, ich möchte jetzt ja auch überhaupt nicht Alkohol glorifizieren oder irgendwas, aber halt so diese Familienfreundlichkeit, die immer mehr bei Sims 4 jetzt deutlich wird, sag ich mal, dass bei Sims 3 noch so ein bisschen dabei, bei Sims 2 absolut.

Ich meine, wenn man an die Stripper denkt und so weiter, die ist dort noch gar. Und dann zurückdenkt

an Sims 1, ich meine den Whirlpool und dieses Liebesbett und so weiter. Also ich meine, das wäre heute absolut nicht mehr denkbar. Und ich glaube, das ist auch so ein bisschen diese Entwicklung, die die eben hingelegt haben, dass wir sie versucht haben, die breite Masse eben anzusprechen und eben

nicht nur die erwachsene Gruppe, sag ich mal. Es gibt natürlich noch ein paar düstere Momente in Sims 4. Also zum Beispiel, wenn man sich im Land leben, dass Dämonen wohnzuchtet oder solche Sachen. Aber da muss man schon sehr tief in die Sache einsteigen. Also man muss sich bemühen, um in diese Richtung zu kommen. Und das ist, denke ich, auch was, was an vielen Leuten ein bisschen vorbeigeht. Das finde ich ein bisschen schade, denn für mich ist Sims immer das coolste

[Transcript] GameStar Podcast / Sims 5, Life by You, Paralives: Endlich kommt Leben in die Simulation - mit Simfinity

Sims, wenn es durchgedreht, wenn es abgespaced, wenn es nicht eine Lebenssimulation ist, sondern mehr

als das. Und das war es eigentlich auch immer. Also ich bin zum Beispiel auch richtig, richtig großer Fan von sämtlichen Konsolenspin-offs gewesen, die dann eben nicht die, ich weiß, kontroverse Meinung, aber es gibt ja ein paar richtig, richtig lustige Konsolenspin-offs, die eben nicht einfach das Hauptspiel waren, sondern die so eine Art Story-Adventure waren. Es gab zum Beispiel die Sims 2 für den Nintendo DS, das ist ein zweitabendsten Lieblingsspiel gewesen.

Und es ist eine sehr verwirrende Benennung, weil es hatte nichts mit die Sims 2 zu tun. Es war einfach ein Story-Adventure in der Welt von die Sims. Und genauso die Sims brechen aus für den Gameboy Advance oder für den Gamecube, was auch wieder zwei verschiedene Spiele waren. Also

die Benennung war all over the place, aber die hatten ein paar richtig tolle Story-Adventures in der Welt. Auch Sims 2 gestrandet damals für den Nintendo DS war es, glaube ich, fantastisch. Oder ich glaube, für den PC gab es das sogar auch, ne? Ich weiß es nicht mehr genau.

Irgendwann waren aber auch wieder unterschiedliche Spiele. Es war so wild.

Genau. Aber fantastisch. Also habe ich auch so gerne gespielt. Hab ich mir dann tatsächlich ein paar Jahre später noch mal gebraucht gekauft, weil ich es unbedingt noch mal spielen wollte und man das ja so nicht mehr kaufen kann. Also wirklich richtig fantastisch.

Doria, kennst du die Konsolenspin-offs?

Überhaupt nicht. Ich war nie ein Konsolenspieler und ja, im Ernst, ich habe jetzt vor ein paar Jahren tatsächlich mal eine Nintendo Switch gekauft, für den Job natürlich, um Spiele zu testen. Aber ich hatte nie eine eigene Konsole. Ich war immer mit dem PC unterwegs.

Deswegen blicke ich so mit einem kleinen neidischen Auge in eure Richtung, wenn ihr hier so von Dingen schwägt, die ich nie gespielt habe. Verdammt.

Ich brauche eine Konsole. Mensch.

Allem brauchst du Handhelds. Die Handheld-Teile waren, warum auch immer, waren die besten.

Ja, würde ich so unterschreiben.

Und zwar auch...

Das macht mich neidisch.

Ja, ich meine, die haben halt bewiesen, dass die Sims tatsächlich ja schon immer mehr war eigentlich als eine Lebenssimulation. Das ist ja das, was die Sims so besonders gemacht hat und was es auch immer abheben wird von anderen Spielen, die jetzt da kommen, dass es eben wirklich eine Lore hatte und eine Welt und Charaktere, die wiederkehrend waren.

Und dass es ja sogar Zeitlinien gibt. Ich meine, diese ganze Theorie mit, dass die Sims 3 in der Zeitlinie vor, die Sims 1 spielt und warum dann wiederkehrende Charaktere plötzlich anders sind, weil sie was anderes erlebt haben und eine andere Zeitlinie hinter sich haben.

Das ist genau das, was die Sims eigentlich immer noch als Alleinstellungsmerkmal hat.

Und von dem ich hoffe, wenn sie jetzt eine Konkurrenzsituation haben, dass sie sich vielleicht darauf sogar wieder mehr stützen, weil eben das was ist, was die Konkurrenz nicht hat.

Ich habe auch ein bisschen das Gefühl, dass sie mit der Entwicklung von Sims 4 ein bisschen zurückgerudert sind. Also weil sie ja dann plötzlich wieder alte Charaktere

[Transcript] GameStar Podcast / Sims 5, Life by You, Paralives: Endlich kommt Leben in die Simulation - mit Simfinity

als Taunis hinzugefügt haben, die man eben aus den alten Sims teilen kannte, weil es eben Riesen Aufschrei gab. Warum gibt es diese Familien nicht mehr? Ich meine gerade, ich glaube, das ist eine von den Kalientischwestern, die da steht, oder? Die da stand.

Das dürfte die da gewesen sein.

Genau und die gibt es ja jetzt tatsächlich auch wieder bei Sims 4 und das ist halt so, also da hatte ich jetzt so das Gefühl, okay, vielleicht rudern sie ja jetzt doch ein bisschen zurück, um dann doch wieder diesen Spaß und diese ja schon fast Verschwörungstheorien rund um Sims noch weiter zu füttern. Also.

Ja, ja. Ich finde das schön.

Im Chat wird auch schon die Gothic-Familie, das ist ja im Deutschen die Familie Grusel erwähnt. Das ist die mit bekannteste Familie, glaube ich, aus diesen zwei und auch aus anderen Teilen, an die ich mich sehr gerne erinnere. Da gab es natürlich für alle, die sich vielleicht erinnern, die Geschichte um Bella Grusel. Das war die populärste Geschichte von die Sims 2, weil die Story war, dass sie verschwunden war und es gab sie nicht als spielbaren Charakter im Spiel, aber man konnte natürlich immer noch mit ihrer Familie und mit Menschen spielen, die irgendwie sie gekannt haben und in Sims 2 gab es ja auch noch dieses Erinnerungssystem, in dem Erinnerungen gespeichert waren, dann konnte man irgendwie gucken, was für Leute erinnern sich an sie, wer hat sie zuletzt gesehen, was sind ihre Erinnerungen an sie. Es ist so eine wilde Verschwörungstheorie.

Ja. Man hat die Leute dann auch ganz anders betrachtet. Also gerade Don Lottario, der wohl der letzte gewesen war, der die gute Bella Grusel gesehen hatte, der kam mir danach immer sehr, sehr schwierig vor. Ich habe da nicht mehr gerne mit ihm gespielt.

Ja, wie gesagt, also da war die Sims früher viel, viel stärker, aber der Grund, warum, glaube ich, die Sims 4 am Anfang so ein wahnsinnig kales Gerüst war und jetzt mittlerweile so viel größer und besser geworden ist, liegt ja auch in der Entstehungsgeschichte, auch wenn sie das nie offiziell gesagt haben und teilweise sogar eher dementiert haben, aber es weist ja doch viel darauf hin, dass die Sims 4 ursprünglich mal ein anderes Projekt war. Und zwar war das ja ursprünglich

mal ein Projekt, was eigentlich eine neue Form von Sims Online werden sollte, also eine MMO-Erfahrung mehr

oder weniger und dieses Projekt hat dann relativ negatives Feedback bekommen, vor allem nachdem dann auch SimCity 2013 negatives Feedback bekommen hat aufgrund von Online-Seaches. Falls man sich

daran noch erinnert an das Drama und Gerüchten zufolge und Hinweisen zufolge, die man auch im Code findet und auch in alten Concept Arts haben sie dann dieses Spiel mehr oder weniger so ein bisschen hektisch und reaktionär umgebaut zu die Sims 4, was dann eben erklärt, dass es am Anfang sehr, sehr viele Features nicht hatte, die Sims 3 eigentlich mal hatte, weil es als MMO natürlich zum Beispiel schwieriger ist, eine Open-World als Sims zu implementieren oder so Sachen wie Fahrräder noch einzubauen und Sachen wie Pools und Kleinkinder. Das kann ich mir nicht erklären, aber mein Gott. Das kam im Lauf der zwei bis drei bis vier Jahre nach der Erstveröffentlichung ganz langsam pö-apö. Wir haben dazu übrigens auch auf dem GameStar Video Channel ein schönes Video, das ich damals vor ein, zwei, drei Jahren gemacht habe. Also wenn ihr möchtet, guckt es mal rein, da seht ihr dann den chronologischen Ablauf aller Sims Verbesserungen ohne die jeweiligen

[Transcript] GameStar Podcast / Sims 5, Life by You, Paralives: Endlich kommt Leben in die Simulation - mit Simfinity

Erweiterungen. Also da geht es tatsächlich um die kostenfreien Sachen, die im Spiel nach und nach beigelegt wurden. Wenn es euch mal interessiert, schaut rein. Spannend, sehr cool. Ja, und dann müssen wir natürlich, was die neuen Ankündigungen angeht, direkt mit dem zwar größten Thema anfangen,

aber eigentlich auch mit dem, über das es bisher am wenigsten Infos gibt, nämlich die Sims 5 Allias Project Rune A. Das wurde jetzt im Oktober 2022 angekündigt. Das heißt wie gesagt noch nicht offiziell die Sims 5, das heißt noch Project Rune A als Arbeitstitel. Und was wir schon wissen, ist, dass es wieder verstärkt auf größere Gestaltungsmöglichkeiten setzen wird. Also die Fahrbräder sind zurück, es gibt aber auch jetzt modularer Möbel. Und es wird eine bisher noch etwas nebulöse Multiplayer-Komponente geben. Es wird kein komplettes Online-Spiel, aber es wird zum Beispiel die Möglichkeit geben, zusammenzubauen. Es ist aber alles noch nicht ganz spruchreif. Es wird Multi-Plattform-Crossplay geben, unter anderem auch für das Smartphone. Und wozu noch sehr wenig bis gar nichts bekannt ist, sind die Erweiterungen und die Sims selber. Die gab es nämlich bisher noch gar nicht zu sehen. Was waren da eure ersten Eindrücke? Schwierig tatsächlich.

Also ich glaube, ich sage es auch immer wieder, ich bin eine der wenigen Personen, die sich Sims 5 am liebsten in den nächsten 2, 3, 4 Jahren noch gar nicht wünscht. Bei Live-Sims 4 jetzt eben gerade das ist, was ich mir immer gewünscht habe und dann wäre damit ja vielleicht, also höchstwahrscheinlich, erstmal Finito. Also da würde dann vermutlich ja nicht mehr wirklich viel kommen und dann würden wir wieder bei Null anfangen, so wie damals eben. Generell freue ich mich natürlich aber trotzdem, wenn es dann erscheint, weil neues, neuer Titel ist immer super spannend. Ich habe nur ein bisschen Sorge, dass der Fokus zu sehr verschoben wird. Eben weil sie sagen, okay, wir wollen uns auf Online-Features konzentrieren,

was ja auch absolut mit der modernen Spiel, mit dem, was halt beliebt ist, sage ich mal, übereinstimmt.

Aber ich habe dann ein bisschen Sorge, dass sie eben gucken, okay, wir wollen jetzt online, wir wollen, dass es auf allen Geräten funktioniert. Wie viel ist da noch möglich von dem, was wir bisher an Sims 4 so, also generell an Sims so geliebt haben? Also wird es noch möglich sein, das Spiel zu modden, so wie wir uns das wünschen. Ist die, also ist die Gestaltungsfreiheit so groß wie wir das vorher hatten und ja generell einfach, ob der Fokus noch bei der Lebenssimulation bleibt oder wir spielen das Spiel jetzt alle zusammen und auf 50 verschiedenen Plattformen. Also da mache ich mir ein bisschen Sorgen, aber generell bin ich natürlich immer, also freue ich mich drauf, aber ich bin dann noch ein bisschen vorsichtig. Das kann ich komplett nachvollziehen.

Ich glaube auch, dass sie da umdenken müssen. Ich glaube fast, dass kaum noch jemand bereit wäre,

noch mal von vorn anzufangen, weil das hat man jetzt mehrmals gemacht und mit jedem Teil sind noch mehr Add-ons dazugekommen, die wieder in mehr Add-ons aufgeteilt wurden. Man allein solcher

Quatsch, dass es früher einfach ein Supernatural Add-On gab, in dem eben so Sachen wie Geister, Vampire, Werwill für alle zusammengefasst waren und jetzt gibt es dafür glaube ich fünf verschiedene

[Transcript] GameStar Podcast / Sims 5, Life by You, Paralives: Endlich kommt Leben in die Simulation - mit Simfinity

Add-ons, damit man irgendwie all das bekommt. Also ich glaube, dass sie das mit Sims 4 noch einmal machen konnten, aber dass sie das vielleicht nicht noch mal in der Form machen sollten, um ihre Fans nicht zu vergrätzen. Deswegen hoffe ich, dass sie dann in irgendeiner Form umdenken werden, was die Add-on-Politik angeht, aber auch dieses, dass man nicht noch mal komplett von vorne anfangen möchte, vor allem weil man irgendwann nicht mehr weiß, wofür. Also wenn das Basisspiel keine signifikante Verbesserung hat, dann fragt man sich ja wozu soll ich jetzt noch mal mehrere Jahre auf Jahreszeiten und Haustiere und interaktive Jobs verzichten, wenn es irgendwie keinen richtigen Grund dafür gibt. Ja, exakt. Ja, an dem Punkt bin ich auch, aber ich muss gestehen, ich mache mir da ein bisschen Sorgen. Schlichtweg, weil wir in den letzten Jahren gesehen haben, dass auch wirklich jedes kleinste Detail in irgendeiner Form vermarktet wurde. Du hattest es ja gerade angesprochen, Supernatural wurde in viele kleinere Sachen aufgeteilt und separat vermarktet. Das hat natürlich auch mehr Interaktionen reingebracht und auch wie ich finde ein ganz nettes

System mit den Vampiren und dem Aufleveln und so weiter. Das macht schon Spaß, aber gleichzeitig sieht man eben, da ist ein Konzern, der gerne nicht echt viel Geld verdienen möchte, es momentan auch schafft, wenn sie dann allerdings bei Sims 5 wieder so ein leicht nackiges Grundspiel hinsetzen und sagen, hey Leute, macht mir das noch mal von vorne. Ich glaube nicht, dass das nicht ein Shitstorm

hervorruft, der dann von hier bis Kalifornien spült, weil irgendwann ist es ja auch mal gut mit dem Geld ausgeben. Ich möchte, wenn ich ein Spiel kaufe, schließlich nicht das Gefühl haben, okay, in zehn Jahren ist es dann vielleicht so komplett, dass ich es spielen kann, sondern das sollte eigentlich schon am Anfang ein guter Grundstock sein. Und sie haben bei Sims 4 einfach so viel nicht drin gehabt. Man muss ja auch mal sagen, gerade so was wie Geister oder Puls oder sonst was, das kann einfach nicht sein, dass solche Dinge in einem Grundspiel nicht drin sind. Das hat mich bei der Veröffentlichung von Sims 4 mega enttäuscht, weil ich mir dachte so, hey, das ist so viel weniger als alles vorher und ich meine, es gab ja auch damals genügend Leute, die es genauso gesehen

haben und Ellen lange Listen produziert haben, um einen Vergleich zwischen Grundspiel Sims 3 und Grundspiel Sims 4 zu machen. Das waren wirklich lange Listen, von denen was gefehlt hat. Und das kann mir einfach niemand sagen, dass den Marketing-Leuten bei EA nicht bewusst ist, was die Fans möchten, wenn dann allerdings die Finanzabteilung sagt, hey, wir möchten eine bestimmte Menge an

Geld verdienen, also müssen wir das in kleinen Häppchen verkaufen. Irgendwann ist dann auch für den Sims freundlichsten und Spender wütigsten Fan die Ecke erreicht, wo man sagt, ich habe kein Geld mehr, das wird mir zu teuer. Und ich denke mal, das ist etwas, da verlieren sie so langsam ein bisschen das Maß. Ich finde prinzipiell sind Add-ons in dem Genre immer gerechtfertigt, also selbst viele Add-ons, weil am Ende ist es natürlich eine Simulation und ich meine, es gibt so viele Simulationen aus anderen Genres, irgendwie so was wie ein Train Simulator oder so, die auch

bekannt dafür sind, dass wenn man alle Add-ons kaufen würde, man irgendwie 1000 Euro oder mehr ausgeben würde und das gehört ein Stück weit zu dem Genre dazu, was aber normalerweise eher der Fall

ist, ist, dass man sich dann wirklich optionale Sachen kauft. Bei Sims hat man oft so ein bisschen

[Transcript] GameStar Podcast / Sims 5, Life by You, Paralives: Endlich kommt Leben in die Simulation - mit Simfinity

das Gefühl, man möchte alles haben oder man muss alles haben, um die volle Erfahrung zu bekommen.

Und gerade wenn dann ein Thema nicht in einen Add-on verpackt wird, sondern in so verschiedene kleine

Add-ons und man selbst, wenn man möchte, gar nicht mehr weiß, was man alles kaufen müsste, um diese

volle Erfahrung zu haben. Also wie gesagt, das Beispiel, was ja auch für einen großen Aufschrei gesorgt hat, war dieses Kleintiere-Add-on. Es gab erst das klassische Haustiere-Add-on, was eigentlich

Haustiere enthält, aber es waren dann nur Hunde und Katzen und dann gab es kurze Zeit später nochmal ein Kleintiere-Add-on, was dann nochmal so Sachen wie Vögel und Hamster hinzugefügt hat.

Man konnte das aber nur spielen, wenn man schon das Haupt Haustiere-Add-on hatte. Was ist das für ein Quatsch? Erklärt mir das. Ich glaube, das war auch ein ganz dunkler Moment, aber ich glaube,

das war auch so mit der erste sehr große Aufschrei von der Community. Also es war ja vorher schon immer enttäuschend, sage ich mal, bei Release so, es fehlt das und es fehlt dies und das, aber es war nie bedrohend, sage ich mal. Aber an diesem Punkt hatte ich das Gefühl, okay, da stehen gleich alle mit den Missgabeln und Fackeln vor dem EA-Hauptquartier quasi und rennen denen da gleich die Türen rein. Also das war schon ein Move. Da habe ich auch gedacht, das könnt ihr nicht machen. Aber ich habe dann auch das Gefühl gehabt, dass sie so ein bisschen gemerkt haben, okay, das war doof, machen wir nicht noch mal. Aber ungeschehen macht es das natürlich trotzdem nicht. Leider und ich fürchte auch einfach, dass das jetzt noch so ein, zwei, drei, vier Jahre weitergeht mit den Erweiterungspacks und sonstigen Packs. Also irgendwann verliert man auch komplett die Übersicht darüber, was gibt es denn jetzt eigentlich neu, gefühlt jede zweite Woche irgendeine Ankündigung für das Klamotten-Pack hier oder das Möbel-Pack dort.

Ich habe echt keinen Überblick mehr. Also jedes Mal, wenn es dann darum geht, für irgendein Artikel dann zu recherchieren, was gibt das denn jetzt eigentlich alles, dann mache ich meine Liste auf, schaue, okay, was kam jetzt neu dazu? Oh, vier, fünf Sachen.

Mensch,

du hast die noch gar nicht alle irgendwie eingekauft. Und das ist so, ah, man kann es auch übertreiben. Also inzwischen merkt man, dass Sims 4 tatsächlich schon ein paar Jährchen auf dem Buckel hat und ihnen auch ein bisschen die Ideen ausgehen. Und ich frage mich, was kommt denn jetzt

noch? Was möchten sie noch als nächstes machen? Superhelden bei Sims oder so? Übergreifende Arbeit

mit Marvel oder DC? Irgendwo warte ich noch auf sowas. Hättest du das gesagt? Also ganz ehrlich, beiden, Entschuldigung. Entschuldigung. Ich finde es interessant zu sehen, was die Entwickler daraus

machen. Denn auch das Star Wars Pack fand ich jetzt nicht so schlecht. Es hat mich jetzt nicht vom Hocker gehauen. Ich muss dazu sagen, ich bin ein großer Star Wars Fan, deswegen hat es mich sehr gefreut, das testen zu können. Aber andererseits denke ich mir immer so, ja, wer braucht das denn? Es gibt sowieso schon so viele Superheldenfilme, das brauche ich eigentlich nicht auch noch in Sims.

[Transcript] GameStar Podcast / Sims 5, Life by You, Paralives: Endlich kommt Leben in die Simulation - mit Simfinity

Ja, also ich glaube, Batuu war so der zweite Punkt, wo es so war. Es fehlt dem Spiel noch an so viele. Und jetzt entscheidet ihr euch für das. Also ja, das war halt auch, also ich glaube auch, dass ich habe das Pack tatsächlich nicht. Das ist somit das einzige Pack, was ich nicht habe, eben um vielleicht so ein kleines Zeichen zu setzen, dass ich das damals nicht so in Ordnung fand. Einfach aus dem Grund, also ich glaube, das ist ein gutes Pack. Ich höre das auch immer wieder. Das ist auch schöne Bauobjekte enthält und so weiter. Aber das war ja wirklich zu einem Zeitpunkt, wo einfach von der Community sich so viel gewünscht wurde und das Spiel an so vielen Ecken noch so

eckig war und absolut nicht rund. Und sie haben sich eben dann, also klar, es gibt Verträge und da fließt Geld und so weiter, die müssen sich ja auch daran, also mit dran halten. Aber dass sie sich eben dann zu diesem Zeitpunkt dazu entschieden haben, so wir bringen jetzt dieses Pack raus. Und das war ja eben zu einem Zeitpunkt, wo nicht alle drei Wochen irgendwie ein neues Set rauskam, sondern

da kamen dann vielleicht zwei, drei Mal im Jahr neuer Content und man hat sich noch auf jeden einzelnen, auf jeder einzelne Veröffentlichung super doll gefreut. Ja und dann kam eben das raus und das war dann für die eingefleischten, nur Sims-Fans, jetzt mal ganz von den Star-Wars-Fans abgesehen, sag ich mal, war das dann einfach enttäuschend. Und deswegen ja war das so der, der zweite Buu-Moment, sag ich mal, in der Karriere von Sims 4. Ja, leider. Ich finde, an diesem Pack halt besonders enttäuschend, dass die ganzen coolen Sachen, die man mit Star-Wars verbindet, nur in dieser besonderen Area möglich sind, also so Lichtschwertkämpfe und so weiter, diese ganzen Sachen, wo man sich sagt, so, ey cool, endlich kann ich jetzt hier mal ein bisschen Star-Wars-Feeling haben, ja, aber bitte nur dort, wenn du dahin reißt und da dann versuchst du ein bisschen deinen Ruf aufzubauen. Was, so, eine Rabbit-Mode drauf, oder? Ja und man hätte so viel mehr daraus machen können. Ich kann mir vor wie in einem lieblos gestalteten MMO. Ja, es wirkte halt, es wirkte sehr aufgesetzt, dadurch, dass es in dieser instanziierten Arena nur stattgefunden hat und dadurch, dass es natürlich auch ein bisschen, die soll ich sagen, ein bisschen auffällig Werbung einfach natürlich für die Star-Wars-Lizenz war, die dann verknüpft war mit die A und ja auch ein bisschen Werbung einfach für den neuen Star-Wars-Bereich in Disneyland Slash World, weil es ja eben die Lore so ein bisschen vorbereiten sollte, die da stattfindet von Batuu und ja, ob da jetzt die Ressourcen hätten reinfließen sollen oder in was anderes. Wer weiß. Aber um mal eine positivere Note für Sims 5 Slash Project René zu bekommen, ich glaube, die Chance, die es hat, das ist so ein bisschen das, was du für Herrn angeteasst, Nina, dass es ja immer noch Sachen gibt, von denen man sich wünscht, dass sie aus alten Teilen irgendwie in Sims 4 rüber schwappen würden.

Für mich gibt es auch immer noch nicht das perfekte Sims. Also jeder Teil ist irgendwie, steht gerade so für sich mit seinen Stärken und Schwächen. Es gibt eben Sims 2, was eine fantastische Lore hatte. Es gibt Sims 3, was die Open World hatte, auch wenn sie technisch einfach noch nicht so weit war. Leider, die lief halt so flüssig wie klumpige Milch. Aber sie war da. Boah. Danke für das Bild, Sarah. Sie sind dankeschön.

Und Sims 4 hat jetzt natürlich super viel Sachen, die sich die Community gewünscht haben, einfach über die Jahre. Also da sind sie ja wirklich hinterher der Community auch zuzuhören mittlerweile. Das ist super cool. Das heißt, die Sims 4 hat echt viel auch über Gratis Updates bekommen mittlerweile, was die Individualisierung von Charakteren angeht zum Beispiel. Das ist,

[Transcript] GameStar Podcast / Sims 5, Life by You, Paralives: Endlich kommt Leben in die Simulation - mit Simfinity

da sind sie super einzigartig. Und wenn man das alles jetzt mal zusammenpacken würde in ein Sims und das aufräumen würde und die Adons nicht mehr so krass splitten würde und da irgendeine vernünftige Politik findet, dann hätte ich wieder einen total positiven Blick auf den nächsten Hauptteil. Absolut. Ja, geht mir genauso. Also eine Kombination aus allen Generationen wäre perfekt.

Ja, das spielen wir dann in Utopia. Man wird ja noch träumen dürfen. Ja, so ein bisschen. Also ich fürchte diesen Traum werden wir uns dann zwar kultivieren und tief in unseren Herzen hoffen, aber das wird einfach nicht passieren. Nicht so lange schlichtweg auch finanzielle Interessen eines Konzerns im Hintergrund stehen, die bedient werden müssen. Also ich fürchte wirklich, dass das mit den gesplitteten DLCs und Adons kleiner oder größerer Größe einfach weitergehen wird. Weil es hat sich für sie momentan bewährt und es gibt immer noch genügend Leute, die es kaufen.

Würden wir als Kunden uns hinsetzen und sagen, hey, ist zwar schön, kauf ich aber nicht und würden

das viele, viele Leute machen, wäre das vielleicht ein Zeichen. Es wäre schön, aber auch das wird wahrscheinlich nicht passieren. Ja, einfach weil das Phantom auch zu stark und zu enorm ist. Das ist auch das, was ich immer wieder sage. Also das ist das, was Sims halt, also weswegen die Sicht all die Jahre jetzt so ausruhen konnten. Sie hatten keine Konkurrenz und ein riesengroßes Phantom. Also und was ja auch nur noch größer wurde dadurch, dass das Base Game ja jetzt kostenlos ist. Also das war der smarteste Move, den die überhaupt machen konnten, weil sich dadurch

natürlich dann Leute das kostenlose Spiel holen und sich dann denken, oh ja, aber so Hunde und Katzen werden ja doch toll, dann hole ich mir das Pack nochmal, habe ich einmal angefangen, kann sie nicht mehr aufhören. Also ich glaube, das ist das ganze Problem gewesen, was ja jetzt dann ja hoffentlich, deswegen, wie er heute hier sind, vielleicht durch die Konkurrenz so ein bisschen minimiert werden kann. Das wäre auf jeden Fall toll. Exakt, ja, weil nämlich man muss ja wirklich bedenken, dass die Sims jahrelang, also extrem konkurrenzlos war in seinem Feld.

Natürlich

gibt es Spiele, die Lebenssimulationsthemen auch irgendwie aufgreifen, aber diese klassische, wie man ja sagt, Puppenhaus-Lebenssimulation gab es nur in die Sims. Und dann kam zum ersten Mal Paralives irgendwie auf den Schirm und hat so wahnsinnig Furore gemacht mit diesen ganzen Clips

auf YouTube, in denen es dann so ganz viele Kleinigkeiten gezeigt hat, wie ein tollen Charakter-Editor

oder runde Wände im Baumodus oder dass die Charaktere sich die Schuhe ausziehen, wenn sie nach Hause kommen. Und das waren alles so Kleinigkeiten und Charakter und Charme, der den Sims zu dem

Zeitpunkt gefehlt hat und die runden Wände auch. Und die gibt es ja mittlerweile. Und das ist ja vielleicht auch ... Wir haben Sie ... Wir sind gar nicht gekommen in der Disney. Möchte ich natürlich nicht vorwerfen, dass das daher kam, aber es wäre ja ein gutes Zeichen. Es wäre ja ein gutes Zeichen,

wenn Sie sagen, hey, wir merken, dass hier ein Wunsch existiert und andere Leute bieten das vielleicht in der Zukunft, dann sollten wir da vielleicht auch mal nach Rücken mit. Und es ist

[Transcript] GameStar Podcast / Sims 5, Life by You, Paralyves: Endlich kommt Leben in die Simulation - mit Simfinity

ja durchaus ein gutes Zeichen. Und ich hatte auch mal ein Interview mit dem Entwickler von Paralyves, auch als Sims 5 angekündigt wurde. Und da hatte ich ihn gefragt, ob das für ihn irgendwie unangenehm ist, wenn da jetzt eine Konkurrenzsituation entsteht mit einem neuen Teil. Und er meinte, nie, er findet das total entspannt. Er sieht sich ja selbst gar nicht als Sims Konkurrenz. Er will ja einfach nur das Genre beleben. Und im Grunde ist es das auch. Weil in so vielen anderen Genres ist es völlig normal, dass es auch andere Spiele natürlich gibt in dem Genre. Aber in der Lebenssimulation war das halt bisher nicht so. Und deswegen passiert jetzt eigentlich nur das natürliche, was ohnehin passieren sollte, nämlich, dass es mehr als ein Spiel gibt. Was auch passieren muss, glaube ich. Ich denke mir halt auch, was würden die an Sims 5 jetzt machen, ohne da irgendwie ein bisschen Konkurrenz von außen, also ein bisschen Druck von außen zu haben? Würden Sie genau das Gleiche fabrizieren, was Sie in Sims 4 gemacht haben? Würden Sie wirklich versuchen, alle Generationen miteinander zu kombinieren? Also, ich frage mich halt, was Sie aus dem Ganzen rausholen würden? Und ich glaube, dadurch das Paralyze, dass also die Wünsche der Community auch so enorm aufgegriffen hat, versuchen die eben, also die Entwickler jetzt eben von Sims, da jetzt auch das Allerbeste rauszuholen und nicht nur so ein bisschen, ja, wir machen mal hier ein bisschen und dann machen wir das zu einem runden Spiel, weil wir haben eh das verändern und können uns darauf ausruhen, sondern Sie wissen, da sind auch noch eben andere Entwickler, die da absolut eben auf das schauen, was die Community sich wünscht. Und ich glaube, dass das zum Beispiel auch von Paralyze sehr clever gemacht war. Sie haben halt wirklich das ausgenutzt, sag ich mal, was den Sims Spielern schon so viele Jahre gefehlt hat. Also, das war, das war, glaube ich, so revolutionär an der ganzen Sache, dass diese Clips ja dann genau das waren, wo man sich so dacht, oh, das in Sims 4, das wäre so toll. Und ich glaube, das wird dann Sims 5 vielleicht auch verändern. Das heißt ja nicht umsonst, dass Konkurrenz das Beschäft belebt. Und ich glaube, dass EA sehr, sehr lange auch den großen Vorteil hatte, sich an niemanden messen zu müssen. Und jetzt sind da plötzlich junge Teams, die sagen, hey, wir probieren einfach mal aus, was kann dieses Genre noch so alles? Was können wir hier Cooles machen? Was möchte die Community gerne haben? Und dann treiben sie EA auch ein bisschen vor sich her. Ich muss gestehen, angesichts sehr, sehr vieler eher weniger kreativer Packs fand ich das sehr schön, als ich das erste Mal von Paralyze gelesen habe. Ich dachte mir auch sofort so, oh, jetzt wird es hoffentlich endlich wieder spannend. Jetzt kommen hoffentlich auch wieder gute Ideen. Denn wenn man sich nie mit jemandem messen muss, dann hat man auch keinen Grund, wirklich gut zu werden. Das war, das war sehr gut gesagt. Es geht ja nicht nur auch, wie du sagst, es geht ja nicht nur um den Konkurrenzgedanken, dass man jetzt irgendwie sagt, man muss sich irgendwie gegenseitig übertrumpfen, sondern es kann ja auch wirklich inspirierend sein. Also ich möchte ja an Menschen glauben. Ich möchte glauben, dass es da draußen auch noch

[Transcript] GameStar Podcast / Sims 5, Life by You, Paralives: Endlich kommt Leben in die Simulation - mit Simfinity

Sims Entwicklerinnen und Entwickler gibt, die Leidenschaft für ihr Genre haben und die Leidenschaft dafür haben, dass sie gerade Sims entwickeln. Und ich weiß auch, dass da noch Leute dahinter stecken, denen es um mehr geht als um Geld. Und die da wirklich mit dem Herzen dabei sind. Aber selbst die verlieren vielleicht irgendwann auch mal die Inspiration, wenn es einfach niemanden sonst gibt, an dem sie auch mal sehen, hey, dass es noch eine andere Herangehensweise dies geben kann. Und ich glaube, dass das wirklich positiv und inspirierend sein kann, wie eben der Paralyze Entwickler selber auch sagt, weil er ist ja einfach Sims Fan. Er ist ja niemand, der möchte, dass die Sims untergeht oder der besser sein möchte als die Sims. Er ist einfach nur Fan von ihnen und möchte halt was Ähnliches machen, was mit seiner Herangehensweise funktioniert. Also ich glaube auch ganz ehrlich, dass es sei denn, es passiert sowas wie mit SimCity und darauf folgend dann City Skylines. Sims wird niemals abgelöst werden, glaube ich. Also ich bin mir ziemlich sicher, dass die immer ihr Fan im Behalten werden und immer das führende Lebenssimulator-Spiel sein werden. Kann natürlich, wie gesagt, es kann immer The Big Bang kommen. Aber ich habe zumindest jetzt gerade im Gefühl, dass es erst mal so alles bleiben wird, wie es jetzt gerade ist. Aber ich glaube halt, wie gesagt, trotzdem, dass es super, super gut ist, dass da eben die anderen Spieler auf dem Markt sind. Und man kann ja auch beides gleichzeitig spielen. Also es ist ja nicht so, dass nur, wenn man jetzt mal Sims spielt, dass man Paralyves auf gar keinen Fall spielt, also wie du auch gerade gesagt hattest, also das eine schließt das andere ja nicht aus. Also das ist ja einfach nur schön, dass wir nur noch mehr Content bekommen können. Vor allem ist es auch schön, einfach das ganze Genre mal aus einem anderen Blickwinkel betrachtet zu sehen. Wir haben ja hier nebenher noch ein Video ablaufen, wo man die verschiedenen Einstellungs- und Baumöglichkeiten von Paralyves betrachten kann. Da sind so viele Sachen dabei, bei denen ich mir denke, hey, wow, wie ihr schon meintet, von wegen, das würde ich mir in Sims 4 tatsächlich wünschen. Es wäre schön, aber vielleicht sehen wir das ja dann tatsächlich in einer ähnlichen Art und Weise in Sims 5. Also diesem ominösen Projekt René. Mal schauen, was sie daraus machen. Sie haben ja schon angefangen, das Ganze etwas weniger steril aufzuziehen, dass man tatsächlich die Möbel schief stellen kann oder ein bisschen mehr Chaos veranstalten etc. Das Ganze also etwas lebensechter gestalten. Und ich glaube, das würde jeder Simulation gut tun. Etwas mehr Chaos, etwas mehr Unvorhergesehenes, etwas mehr Kleinkram platzieren zu können. Es gibt so viele Leute, die unglaublich von Dekorationen begeistert sind und damit unzählige Videos, Streams füllen, haben mega viel Spaß. Allein das wäre schon befruchten für alle. Klingt ja so blöd, aber ich denke, das würde sehr, sehr viele neue Ideen bringen. Ich glaube, das ist ja auch so ein bisschen das, was die Lebenssimulation ausmacht. Dass man eben das individuell gestalten kann

[Transcript] GameStar Podcast / Sims 5, Life by You, Paralives: Endlich kommt Leben in die Simulation - mit Simfinity

und das

eben im Baumodus jetzt durch verschiedene Dekorationen und ganz viel, ich nenne sie mal liebevoll, Cladaradatsch. Dass man eben überall 1000 Sachen hinbauen kann und das es auch mal unaufgeräumt

aussieht. Und im Story-Modus jetzt, also im Live-Modus, dass du da unvorhergesehene Sachen hast, die

da plötzlich passieren, die du dann in deine Story einbaust. Und du denkst, oh Gott, so hatte ich das jetzt aber nicht geplant, aber so ist eben das Leben. Ich glaube, das ist eben das, was auch den Charme dann von einem Lebenssimulat schon ausmacht. Das ist was, wo ich bei Paralives noch ein bisschen skeptisch bin. Das ist tatsächlich der ganze zwischenmenschliche Gameplay-Auspekt, weil visuell und vom Baumodus und von den Gestaltungsmöglichkeiten für die Charaktere top. Also ich liebe die Grafik und ich liebe, was es bisher in den Editorien zu sehen gab, wenn sie dann angenehm zu spielen sind, was man natürlich basierend auf den Videos noch nicht unbedingt sagen kann. Aber wo ich wirklich noch ein bisschen skeptisch bin, ist, ob das überhaupt machbar ist für so ein kleines Team, was ja im Kern nur aus einer Person besteht, mit wechselnden Leuten, die mal von außen helfen, ob man das wirklich schaffen kann, da eine gute Simulation draus zu machen, wo auch wirklich viele Stunden Spielspaß entstehen kann und wirklich so viele verschiedene

Geschichten entstehen können oder ob man nicht am Ende immer wieder irgendwie die gleichen Stories

erlebt. Das war ja auch ein bisschen das, was am... Entschuldigung. Ich wollte nur sagen, dass das ein bisschen ja auch das war, wo am Anfang sich alle Sorgen gemacht haben, weil der Entwickler eben viel versprach und man sich dachte, ob er das alles so umsetzen kann, was er sich davor genommen hat, aber bisher sieht es ja sehr vielversprechend aus. Also man wartet einfach mal ab, was geschieht. Aber ich bin gespannt. Ich denke mal, wenn Sie in diesem Team so viel Liebe für Details reinbringen wie in den Baumodus, dann wird das ein ziemlich geniales Spiel. Man darf ja noch ein bisschen hoffen. Ich will jetzt nicht umkürmen, wir wissen es schlichtweg noch nicht, aber ein bisschen hoffen darf man. Ich bin fasziniert, dass man das überhaupt als eine Person mit wechselndem kleinen Team schaffen kann. Also das finde ich überhaupt ein faszinierendes Konzept, weil für mich ist eine Simulation ja mit das komplexeste Genre, das man entwickeln kann und dass das überhaupt möglich ist, ist beeindruckend, ein bisschen besorgniserregend, aber ich meine, das ist ja der Talk der Hoffnung. Also wir denken einfach mal positiv. Absolut, ja. Nun ist ja die einzige Sache, die Paralives nicht bieten konnte in Release Datum, das wird es wohl auch noch eine ganze Weile nicht bieten können und da kommt plötzlich Live by You ins Spiel, das so fast schon Shadow Dropped wird, plötzlich angekündigt wird, plötzlich heißt es hier Paradox, die absoluten Simulations-Experten. Wir haben uns Rod Humble mit an Bord geholt, der zuvor Süß 2 und 3

entwickelt hat. Wir bringen jetzt Live by You. Ach ja, geht übrigens schon im Sommer in den Early Access. Los geht's. Okay, klar, warum nicht? Das ist halt so typisch Paradox. Die kündigen nichts an, wenn es nicht schon im Grunde fast fertig ist und ersparen sich dann eben dieses lange Hype der Community, wenn sie eben noch nichts in der Hand haben. Ich sage dazu nur Cyberpunk 2077,

ich kauere auf dich. Das war nicht schön. Ja, es gibt doch schon super viel Information zu Live

[Transcript] GameStar Podcast / Sims 5, Life by You, Paralives: Endlich kommt Leben in die Simulation - mit Simfinity

by You. Es gab auch schon sehr viel zu sehen mittlerweile. Wie gesagt, die Eckdaten sind, es wird von Rod Humble entwickelt, der vorher Sims 2 und 3 mitverantwortet hat und absoluter Simulations-Fanatiker ist, wenn man das so sagen kann. Es wird endlich die Open World zurückbringen in die Lebenssimulation. Es wird einen sehr umfangreichen Charakter- und Bau-Editor geben. Eines der spannendsten Dinge ist, dass die Dialoge in realer Sprache stattfinden werden und dass man die frei editieren kann, wie man vieles editieren kann in Live by You. Also es gibt für beinahe alles einen Editor, in den man auch frei eingreifen kann. Es wird optional eine direkte Steuerung geben und zwar für jeden Charakter, den man in der Open World trifft. Das heißt, man kann jederzeit die Kontrolle über jeden Charakter übernehmen. Es gibt diverse Fahrzeuge und Fortbewegungsmittel. Es gibt sogar Skateboards und Busse, was eine Sache ist, von der Sims nur träumen kann. Die lange Zeit nicht mal wussten, dass Autos existieren. Es gibt Fahrräder, hey! Es gibt Fahrräder. Und das für Kinder! Für Kinder! Ja, also Live by You geht tatsächlich jetzt schon im September 2023 in den Early Access, wenn alles glatt geht und hat einen ziemlich umgehauen mit so vielen Informationen. Was waren da eure ersten Eindrücke? Magst du zuerst, soll ich? Ich mag nicht immer so. Ist mir egal. Ich lasse dir auch gern den Vortritt. Also wir haben das tatsächlich live im Stream das erste Mal angeschaut und optisch muss ich sagen, bin ich jetzt nicht zu 100% überzeugt, aber da kann ja auch noch ganz, ganz viel passieren. Weiß man ja noch nicht, ob das jetzt so alles bleibt oder ob da noch mal ein bisschen dran gearbeitet wird. Generell großartig, was man alles machen kann und vor allem, finde ich, fühlt sich das so ein ganz kleines bisschen an, wie so ein RPG. Also ich mag das ab und zu auch mal ein bisschen questmäßig unterwegs zu sein. Also ich spiele jetzt gerade das erste Mal in Stranger Will und ich finde das auch super cool, dass man da Aufgaben hat, die man erfüllen muss oder kann und eine Story erzählen kann, wo man sich ein bisschen langhangelt. Und ich habe das Gefühl, dass bei Live by You das so, also dass wenn man da eben mal Lust drauf hat, so ein bisschen quest zu erfüllen oder nur sich auf irgendwelche Konversationen zu konzentrieren oder so, dass man sich darum kümmern kann und dann gibt es wieder die Möglichkeit, dass man zwischen den Haushalten switched, dann kann man super toll bauen. Also ich habe das Gefühl, dass das, also das Live by You jetzt das Spiel von den Reihen ist, wo am meisten passieren kann. Also was so am variabelsten ist, sag ich mal. Also dass man halt einfach so viele verschiedene Arten von, also bei Sims würde ich sagen, du kannst bauen und du kannst spielen und vielleicht noch Sims erstellen. Aber dort habe ich so das Gefühl, dass man sich noch auf so viele andere Sachen konzentrieren kann. Man kann ja auch die Welt gestalten und so weiter. Also das ist so weitreichend, da träumt Sims nachts von Luria, dein erster Eindruck? Na, für mich war es ein bisschen zwiespältig. Einerseits so viele Möglichkeiten, irgendwas zu machen, selbst zu bestimmen, toll. Also ich würde am liebsten gleich mal los spielen und ausprobieren, wie viel Blödsinn ich in dieser Welt anstellen kann. Entweder lassen sich am Schluss dann alle oder es gibt hier

[Transcript] GameStar Podcast / Sims 5, Life by You, Paralives: Endlich kommt Leben in die Simulation - mit Simfinity

irgendwie eine Massenkluscherei oder was auch immer. Ich würde es ausprobieren. Andererseits habe

ich so ein bisschen die Angst, dass das dann zu realistisch wird. Wie gesagt, bei Sims gefällt mir alles, was abgedreht ist. Die Mehrjungen, Frauen, die dann irgendwelche komischen Sprüche auf die Umgebung machen und dann eben Leute verzaubern oder die Magier, die auf dem Besen rumreiten oder

Aliens oder sonst irgendwas. Davon sieht man hier aber gar nichts. Es geht hier tatsächlich um reales Leben und Leute, die eben ein reales Leben leben, die sich verlieben, die zu Jobs gehen, die tolle Häuser haben, Skateboard fahren etc. So dieser Content, der so ein bisschen darüber hinaus

geht, der fehlt mir komplett. Und ich frage mich, kann man das dann da irgendwie einbauen?

Können

wir irgendwie Zauber schreiben oder sonst irgendwas? Oder müssen wir uns tatsächlich innerhalb der

engen Grenzen der Realität bewegen? Ich meine, es wird mir sicherlich Spaß machen, irgendwelche Geschichten zu schreiben oder Häuser zu bauen oder zu schauen, mit welchen Townies man irgendwas

machen kann. Aber gleichzeitig denke ich mir so, da fehlt man aber noch was. Das könnte noch ein

bisschen cooler werden, weil toller anfangen. Was kommt danach? Ja, der Langzeitspaß,

bin ich auch mal sehr gespannt. Ich denke, da muss man natürlich auf jeden Fall bedenken,

dass es jetzt erstmal eine Ankündigung von der Early Access Version ist. Das heißt, klar, es

kann sowohl zum finalen Release noch jede Menge kommen als auch in den Jahren danach, was ja

durchaus normal ist im Lebensimulation. Dazu kommt auch noch das Paradox natürlich mit

CityScalans und Co. schon bewiesen hat, dass sie sehr gut darin sind, so Community Content zu

verweben mit eigenen offiziellen DLCs. Also ich sage mal, normalerweise würde ich mir ein bisschen

Gedanken machen, wenn sie so sehr pushen dieses Thema von ihr könnt selber alles editieren und

ihr

könnt selber alles Mögliche einbauen. Natürlich wird es dann Leute geben, die, wenn das denn

im Rahmen der Möglichkeiten liegt, auch zum Beispiel paranormale Phänomene und mehr Humor

einbauen, der jetzt aktuell nicht existiert. Aber normalerweise wäre ich dann skeptisch,

dass ich denken würde, vielleicht lastet ihr zu viel auf die Schultern eurer Community,

dadurch, dass es jetzt Paradox ist und dass sie bewiesen haben, dass sie das können,

habe ich ein bisschen die Hoffnung, dass es ein angenehmer Mix wird aus Sachen,

die sie selbst zur Verfügung stellen über Bezahl DLCs oder vielleicht sogar ein

Abo-System, was sie ja jetzt durchaus auch schon bei ihren älteren Simulationen gemacht haben.

Und das ist natürlich hoffentlich, wenn es denn eine Community geben wird, davon hängt es

natürlich

ab, auch sehr, sehr guten Community Inhalt geben kann und dass die Editorien, die sie anbieten,

also es wird Editorien natürlich für die Stadt geben, für die Dialoge, für die Charaktere,

für die Interaktionen, die man machen kann. Sie haben zum Beispiel in einem Stream gezeigt,

dass man alle möglichen Interaktionen auf alle möglichen Objekte legen kann und dann zum

Beispiel ein Busch als Toilette verwenden kann, mal so als simpelstes Beispiel, aber dass man

wirklich alle möglichen Objekte mit allen möglichen Interaktionen belegen kann. Das heißt,

[Transcript] GameStar Podcast / Sims 5, Life by You, Paralives: Endlich kommt Leben in die Simulation - mit Simfinity

die Modding-Möglichkeiten sind ja jetzt schon beinahe grenzenlos und das schon im Early Access. Aber ich sehe es auch, ich mag den Look auch nicht zwingend, er ist sehr steril, er hat so ein bisschen Plastik-Anmutung fast schon, also er gibt mir auch ein bisschen so Second-Life-Vibes, das ja durchaus, da hatte Rod Humble ja auch seine Finger im Spiel. Aber gut, ja, es ist halt, Paradox ist jetzt auch nicht unbedingt bekannt für schöne Spiele, es ist halt bekannt für gute Simulationen. Aber bei CD Skylands zum Beispiel sieht man ja auch, dass die, also was da Mods optisch auch machen können, also vielleicht ist das hier tatsächlich auch möglich, dass die Community da eben optisch auch noch so viel rausholt, wenn das Spiel jetzt selber, also wenn das von den Entwicklern nicht so gewollt ist. Das wäre natürlich schön und vielleicht haben wir auch das Glück, dass es genauso läuft wie zum Beispiel bei Crusader Kings 2, das ist ja auch einer der Volkstitel von Paradox. Es fängt eigentlich als, naja, Kreuzzug-Simulator mehr oder minder an, als Mittelalter-Simulator und es kamen nach und nach immer mehr DLCs dazu, die auch mal eine übernatürliche Komponente reingebracht haben. Also ich habe bei Crusader Kings 2 zum Beispiel auch schon mit dem Teufel Schach gespielt um die Seele meines Charakters und das war dann etwas, da saß ich davor, dachte mir so, wow cool, ich hätte nie gedacht, dass sowas passiert und man konnte richtig blödsinnigen Kram machen oder Tempel schenden oder was weiß ich noch was und eigentlich fing das relativ harmlos an, also im Grundspiel war sowas noch nicht drin und das haben sie dann tatsächlich über DLCs ermöglicht und ich hoffe immer noch, dass es bei Crusader Kings 3 auch mal sowas gibt. Ich möchte Tempel schenden, bitte schön, ja und mit dem Teufel spielen, aber okay, vielleicht kommt das nie und ich träume weiterhin, aber okay, vielleicht gibt es das ja dann hier auch, irgendetwas, wo man dann ein bisschen die Möglichkeiten in die Hand kriegt, auch selbst etwas zu machen. Selbst wenn das dann tatsächlich nur die Community macht, die Leute sind ja kreativ, die haben Lust darauf. Wenn ich mir überlege, wie viele coole Mods es tatsächlich zu Sims gibt und was da alles teilweise für Sachen dabei sind, also von erwachsenen Interaktionen der Sims miteinander über neue Jobs, über neue Karrieren, über neue Lebensinhalte und so weiter, das ist ja, das sind alles Leute, die das einfach gemacht haben, weil sie gesagt haben, ich möchte, ich habe Lust darauf, das fehlt dem Spiel noch. Also wenn sie hier was wirklich solides basteln mit einem guten Moddingkasten oder so, dann müssen die da gar nicht so viele eigene DLCs bringen. Sie müssen uns nur die Möglichkeiten geben, dass es wirklich solide funktioniert und dass eben nicht solche Sachen passieren wie Geraldin mit Sims 3, man hat eine Menge Mods, man hat eine Menge DC drin und zack, irgendwann ist der Spielstand kaputt. Ja, für alle, die uns als VOD zuschauen, ich habe im Vorgespräch erzählt, dass in Sims 3 mein Spielstand gecrashed ist, weil ich zu viele Mods installiert hatte und bei einer dramatischen Hochzeitsfeier, es hätte dramatischer nicht sein können, haben sich meine Sims in Luft aufgelöst und sind nie wieder aufgetaucht. Es war, es war was fürs Kino, fast schon. Was sind eure Eindrücke von diesem Dialogsystem? Weil das finde ich mit am spannendsten, neben dieser direkten Steuerung, dass man das ja sowohl in Sims als auch in Paralives eigentlich nicht gewohnt ist, in realer Sprache sich zu unterhalten, sondern dass man mehr so ein bisschen ein Gefühl dafür hat, was man ungefähr sagt, über welches Thema man ungefähr spricht oder in welche Richtung

[Transcript] GameStar Podcast / Sims 5, Life by You, Paralives: Endlich kommt Leben in die Simulation - mit Simfinity

man

ungefähr kommuniziert und der Rest ist häufig so der eigenen Fantasie überlassen und jetzt wird man ja tatsächlich richtige Dialoge selbst schreiben und selbst bestreiten. Was ist da euer Eindruck von?

Ich lasse dir gerne den Vortritt. Okay, also einerseits bin ich da sehr gespannt darauf. Das gab es bisher noch nicht und ich schreibe sehr gerne selbst. Insofern ist das für mich natürlich wie so ein bisschen der Hinterhof, auf dem man dann seine Blümchen hinstellt und sie euten ordentlich dünt und bewässert und dann guckt, wie sie wachsen. Also ich freue mich da sehr darauf, viele Möglichkeiten

zu haben. Andererseits ist das echt so, wow, echte Sprache. Die Leute reden keinen Zinnisch mehr. Wow,

ich weiß gar nicht, ob mir das wirklich gefällt. Das muss ich wirklich selbst ausprobieren, um dann zu sehen, ob mir das taugt. Grundsätzlich die Möglichkeit zu haben, diese Gespräche auch wirklich selbst zu beeinflussen. Cool, aber ich kann es echt nicht sagen. Da sitze ich wirklich da vorne irgendwie so, ich weiß es nicht. Muss ich ausprobieren? Geht mir ja tatsächlich auch ähnlich. Also ich bin mir noch nicht ganz sicher. Ich glaube so für den Anfang, super spannend und super neu und eben wie ich vorhin schon gesagt habe, ein bisschen RPG-mäßig. Andererseits ist das natürlich auch gerade so ein bisschen das, was so lustig an Sims ist. Also ich meine, das ist ja quasi das, was ich in meinen Let's Plays mache. Also ich erzähle ja quasi die Geschichten, was da gerade eventuell passiert. Also ich synchronisiere meine Sims ja auch und ich frage mich, wie viel mir zum Beispiel jetzt als Let's Player, wenn ich denn dann dazu Let's Plays machen würde, noch, also wie viel Spielraum mir da bleibt. Also natürlich, wenn ich das selber editieren kann und so weiter, also ganz klar ist der Spielraum ja noch viel größer als bei Sims beziehungsweise der Impact im Spiel selber. Aber wie viel ich das tatsächlich nutzen würde und wie sehr es mich einschränkt und so weiter, darauf bin ich mir sehr gespannt. Aber erst mal so, wenn ich es jetzt das erste Mal spielen würde, fände ich es glaube ich super cool. Aber ist es bei mir generell immer so, dass ich erst mal alles super cool finde? Ja, ich sehe das auch noch mit gemischten Gefühlen. Ich finde es cool, dass es jetzt diesen Gegensatz einfach mal gibt. Also wie wir eben schon gesagt haben, dass die Konkurrenzsituation ja auch einfach dazu führt, dass man mal Sachen aus einer ganz anderen Perspektive ausprobiert und einfach mal Sachen gegenüberstellen kann. Und

jetzt kann man mal diese Phantasiediologe gegenüberstellen mit realen Dialogen. Und ich muss sagen,

ich mag auch aus den Gründen, die du genannt hast, gerade Nina, die Phantasiediologe aus Sims sehr gern, weil es eben das einfacher macht, sich Sachen vorzustellen oder wenn man es eben für andere Leute oder mit anderen Leuten spielt, sich selbst zu erzählen, was da gerade passiert oder sich Geschichten super schnell und einfach zusammenzubasteln mit ein bisschen Fantasie. Und wenn das alles dann plötzlich ausformuliert und ausgeschrieben sein muss, ich weiß nicht, ob ich dann nicht plötzlich tagelang in diesem Editor hängen würde, um einen vernünftigen Dialog zustande zu kriegen. Das könnte auch frustrierend werden. Und das ist genau das, was wir vorhin ja schon hatten. Also wie lange wird das alles Spaß machen und wie lange wird das alles so aufregend sein und wie viel kommt dann da noch, sodass man eben andere Geschichten erzählen kann. Also ja, da bin ich einfach sehr gespannt.

[Transcript] GameStar Podcast / Sims 5, Life by You, Paralives: Endlich kommt Leben in die Simulation - mit Simfinity

Na ja, spätestens ab September sehen wir es dann, wenn wir in den Early Access einsteigen und mal ausprobieren können. Ich denke, sowas kann sehr mächtig sein. Andererseits hat es halt auch die Chance, dass man irgendwann davon sehr übersättigt wird. Müsste ich jetzt wirklich jeden Dialog, den meine Sims oder Paras oder wie auch immer die Charaktere dann in dem Spiel heißen, müsste ich jeden Dialog irgendwie schreiben und mir überlegen, was sagen die denn da jetzt gerade?

Das würde mir irgendwann nach kurzer Zeit sicherlich über den Kopf wachsen. Da hätte ich auch gar keine Lust mehr dazu. Denn man kann ihn dann auch gar nicht mehr so gut zuschauen.

Man

muss ja immer automatisch dann auch mitdenken, wenn der Dialog brauchbar sein soll. Und dann nimmt es diesem Spiel dieser Simulation auch wieder diese Leichtigkeit, dass man sich auch mal zurücklehnen kann und sagen kann, okay, ja dann mach doch mal, schauen wir mal, was passiert. Ihr habt euren eigenen Willen, ob ihr euch jetzt hier 20 Gläser Wasser aus dem Kühlschrank holt oder

mit dem Nachbarn knutscht oder was auch immer macht, ist egal, ich lass euch jetzt mal. Da sind teilweise schon die blödesten Geschichten entstanden und ich habe mich dabei immer sehr gut amüsiert. Ich weiß nicht, wie weit das dann in Live by U auch funktionieren wird. Gibt es da Infos zu, inwiefern die da halt autonomen quasi unterwegs sind? Meines wird zumindest ja auf jeden Fall die Option geben, dass auch einfach vorgegebene Dialoge stattfinden. Man ist ja nicht im Zwang, sie selbst zu schreiben. Und man kann so ein bisschen was daraus spekulieren, wie sie ja gesagt haben, dass man verschiedene Charaktere übernehmen kann in der Welt. Das heißt, es wird ja, wie man es aus dem Stryken die Zeit kontinuierlich weiterlaufen. Sie haben ja auch gesagt, dass man

Timeskips machen kann, in denen dann quasi Sachen simuliert werden im Hintergrund und weiterhin

passieren. Also es wird wahrscheinlich eine gewisse Form von Selbstständigkeit auf jeden Fall für alle Sims geben müssen, weil ansonsten würden ja alle Charaktere, die man nicht spielt, bewegungslos in der Welt herumstehen und warten, dass man sie vielleicht übernimmt. Ich könnte mir auch vorstellen, dass das tatsächlich sehr spannend wird, weil ja Paradox eben die Simulations Experten sind. Also was sie eben simulieren können in jetzt beispielsweise im Crusader Kings, wenn das auf dem Level auch in Live-Bio passieren würde und man sogar wirklich ja große Timeskips machen könnte, was sie angedeutet haben. Also zum Beispiel sagt, ich stopp jetzt hier das Spiel und ich möchte jetzt das fünf Jahre vergehen und jetzt gucke ich einfach mal, was in fünf Jahren sich alles verändert hat. Stelle ich mir spannend vor, aber so ist das immer mit dem Vorstellen, wenn man

noch nichts Konkretes gesehen hat. Man stellt es sich immer cool vor. Man fühlt es mit coolen Dingen, wenn man das nicht gesehen hat. Ihr könnt die übrigens auch gerne, weil ich gerade schon ein paar Fragen im Chat sehe, nochmal mit Ausrufezeichen Frage, weil ich sie dann sehen kann. Eure Fragen, die ihr an uns habt oder an das Spiel habt oder eure Kommentare in den Chat schreiben, dann können wir da nämlich auch gleich noch ein bisschen darauf eingehen. Und eine Frage,

die nicht mit Ausrufezeichen Frage gestellt wurde, deswegen stelle ich sie jetzt, damit sie nicht untergeht, war die klassische Frage, was eigentlich unsere liebsten Erweiterungspacks sind. Und

[Transcript] GameStar Podcast / Sims 5, Life by You, Paralives: Endlich kommt Leben in die Simulation - mit Simfinity

das

möchte ich mal erweitern zu der Frage, was wären auch Themen aus vergangenen Sims-Packs, die ihr in

Live-Buy-U brauchen würdet? Also für mich wäre das zum Beispiel die Jahreszeiten. Jahreszeiten sind für mich so ein essentielles Ding immer gewesen an allen Sims-Teilen, dass ich mir fast wünschen würde, dass sie endlich aufhören würden, das in Add-ons zu packen, weil das ist für mich eine lebenssimulation komplett essentiell. Nina, was wäre für dich was, wo du sagst, das möchtest du entweder unbedingt als Add-on haben oder sogar im Grundspiel bei Live-Buy-U? Also ich würde mich dir direkt anschließen. Also Jahreszeiten ist etwas, was man einfach sich auch nicht, also ich frage mich immer, wie Menschen, also ich vergesse tatsächlich immer, dass wenn man das Basisspiel spielt, dass es dann nicht anfängt zu regnen. Also das ist für mich immer so etwas, was absolut außerhalb meiner Wahrnehmung ist quasi. Deswegen wäre ich da absolut bei dir, das Jahreszeiten ganz weit mit davor, mit davor, mit davor, ja ist auch egal, langer Tag gewesen. Haustiere ist für mich auch immer etwas, weil es für mich im echten Leben halt einfach so präsent ist. Deswegen sind Haustiere für mich auch immer etwas, was ich unbedingt brauche und Familien-Gameplay ist halt, hat mein Herz. Also das wird glaube ich auch immer so bleiben. Ich liebe Hochzeiten, ich liebe Babys, ich liebe Drama, das ist all das, was ich großartig finde. Und deswegen finde ich Packs wie bei Sims 3 das Generations, also Lebensfreude-Pack oder jetzt auch das Zusammenwachsen-Pack bei Sims 4. Das sind Packs, die mein Herz einfach berühren und

wenn man sich von vornherein so viel mehr auf die Familien-Dynamik und die Interaktion zwischen den Generationen konzentrieren würde, auch vor allem Senioren, Senioren finde ich sind in den vergangenen Sims Teilen immer mehr verloren gegangen. Das wäre für mich etwas, was ich super toll fände und was jetzt nicht unbedingt eigentlich ein Erweiterungs-Pack wert ist, sondern wo man eigentlich denkt, hey, das ist doch das, was eine Lebenssimulation ausmacht, die Interaktion zwischen den Familien und zwischen den Generationen. Deswegen wäre das auf jeden Fall was, wo ich sagen würde, das wäre super, wenn es ganz vorne mit dabei wäre oder vielleicht sogar schon in der, im Basis-Spiel mit drin, ob jetzt bei Live bei You, bei Sims 5 oder Paralyves. Ja, ich glaube, das sind so die Favoriten, die ich hätte. In jedem Fall, Gloria, deine.

Jetzt mache ich mich echt unbeliebt, weil ich hasse es mit Kindern zu spielen, mit Babys, mit Zestäubungen, wo man dauernd irgendwie Windeln wechseln muss oder die Kinder dann erziehen und ihnen beibringen, wie man läuft und aufs Töpfchen geht. Also das ist der Paar, den ich bei Sims wirklich am ultra nervigsten finde. Darauf könnte ich wirklich super gut verzichten, aber nicht auf Jahreszeiten regen und Haustiere. Absolut nicht. Also lieber Katzen als Babys für Don. Wow, gruselig. Aber das ist natürlich auch das Schöne an Sims, dass man so viele unterschiedliche Geschmäcker unter einen Dach bekommt. Für mich wäre tatsächlich im Base Game auch eine übernatürliche Komponente ein Muss. Ob das jetzt Geister sind oder Aliens oder was weiß ich Vampire, wäre für irgendwas, das eben außerhalb des normalen Alltags einer Familie passiert. Etwas, das der ganzen Sache noch ein bisschen Würze gibt. Und das finde ich schön. Egal was es ist, gebt mir irgendwas komisches Seltsames, damit ich ein bisschen Chaos veranstalten kann und keine Babys wickeln muss. Aber das finde ich ja super spannend, dass wir beide so quasi entgegengesetzte Spielstile haben. Also das ist ja echt so perfekt für diesen Talk hier heute. Also echt schön. Ja, absolut. Ich befinde mich während ihr darüber streitet, ob ihr mit Kindern spielen

[Transcript] GameStar Podcast / Sims 5, Life by You, Paralives: Endlich kommt Leben in die Simulation - mit Simfinity

wollt oder nicht immer noch im Baumodus und habt mit niemandem gespielt. Da bin ich immer dankbar

für die Galerie. Ich muss sagen, tatsächlich, ich bin auch großer Fan von Supernatural Themen in Sims. Aber das wäre für mich fast ein richtig klassischer DLC Content, weil der so polarisiert. Also, weil ich total verstehe, wenn Leute sagen, sie wollen keine Vampire oder mehr Jungfrauen in ihrem Sims Spiel haben, wäre das so ein Content, wo ich sage, das verzeihe ich total wenn das ein DLC ist, den ich mir dann gerne kaufe, weil ich es gern mag. Nein. Okay. Sorry. Ne, nehme das zurück. Falls ich mal zuhört, wir brauchen das dringend im Base Game.

Entschuldigung,

ich will nicht, dass der extra Game ausgeben muss. Nee, aber auf jeden Fall, es gibt einfach Dinge, Dinge, die ich als DLC verstehen kann. Das sind Sachen, wo Leute sagen, hey, das ist für mich total optional und das brauche ich nicht unbedingt. Aber es gibt Sachen wie Jahreszeiten oder natürlich die interaktiven Karrieren, die ja auch immer in späteren Teilen dann, oder seit Sims 2 waren die interaktiven Karrieren immer ein Add-on. Und das verstehe ich zum Beispiel überhaupt nicht, dass sie das immer noch durchziehen, weil Sims interaktiv zur Arbeit zu begleiten, statt zehn Minuten doof auf den Bildschirm zu starren, ist für mich eigentlich eine Selbstverständlichkeit. Und dann auch im Hinblick auf, dass man ja auch, also kann sein, dass ich falschige, aber ich meine es wäre so, dass man ja auch, wenn man ein Baby gebärt in Sims 4, dass ja auch nur im Krankenhaus gebären kann, wenn man das an die Arbeitpäck hat, ist das richtig? Hab ich das richtig im Kopf? Oder das weiß ich gar nicht. Genau. Kannst das nur dann unter Begleitung sozusagen in die Welt bringen und wie lief das doch normal? Ja, man hat dann einfach irgendwann das Baby im Arm gehabt. So Zuckbanger ist die Gehirn hier, viel Spaß. Ich fand das immer schon etwas seltsam. Auch wenn ich dazu sagen muss,

ich würde mir wünschen, dass diese Begleitkarrieren etwas besser programmiert wären, denn gerade die

Polizeikarriere hängt sich unglaublich gerne mal auf, wenn man gerade irgendwelche Ermittlungen macht. Das habe ich mehrfach erlebt. Das hat mich mehrfach unglaublich genervt, das auch dazu geführt hat, dass ich meine Polizisten irgendwann nicht mehr zur Arbeit begleitet habe.

Ja, muss ich dir leider zustimmen. Wünsche. Oder auch High School und so weiter. Also alles, was interaktiv jetzt auf einmal funktioniert, ist halt leider nicht ganz rund. Ja, da ist funktionieren relativ leider. Ja. Das ist wirklich schade, weil genau das sind ja die Sachen, wo die Sims eigentlich immer schon brilliert hat, wenn es um interaktive Sachen geht. Also ob es jetzt technisch gut funktioniert hat oder nicht, aber spielerisch waren das immer die Highlights. Also das Reiseabenteuer Ad-On von Teil 3 war der Hammer. Ich glaube, das sind die uns alle eigentlich

mega beste DLC, denen es jemals gab vielleicht, weil der einfach eine Interaktivität plötzlich reingebracht hat und ein Storytelling und ein Questsystem und völlig abgefahrene und tolle Welten, in denen man super gerne unterwegs war und plötzlich sogar auch das Storytelling sogar auf die Weltmap ausgeweitet hat. Also wenn man zum Beispiel in diesem Ägypten inspirierten Setting im Urlaub war, dann gab es ja eine Quest, die dafür sorgen konnte, dass eigentlich ein nicht interaktiver Teil dieser Welt, diese Swings inspirierte Statue plötzlich anfängt zu

[Transcript] GameStar Podcast / Sims 5, Life by You, Paralives: Endlich kommt Leben in die Simulation - mit Simfinity

leuchten und verflucht ist und plötzlich kann man da hin, wenn man davor nicht hin konnte, das hat so eine neue Welt eröffnet. Also eigentlich brilliert die Sims, wenn es um Interaktivität geht, aber es versteckt es gerne mal hinter Ad-Ons und es funktioniert oft technisch dann leider nicht so gut, weil es natürlich super viele Sachen voneinander abhängig sind. Ja, das ist glaube ich auch so ein tragischer Punkt, der jetzt echt im letzten Jahr ziemlich schwierig war, weil Sims 4 mit der Funktionalität, also sowohl bei dem Hochzeitspack als dann später auch bei dem Heißholpack, wo ein Back nach dem anderen auftrat und ich kann heute noch nicht die Hochzeitssachen, die mit dem Packer machen. Also das ist jetzt ein Jahr später, also ich glaube, es ist letztes Jahr im Februar oder März erschienen. Das ist halt wirklich was, wo ich mir denke, irgendwann muss es doch dann auch mal rundlaufen. Es kann ja sein, dass es halt unter Zeitdruck released wurde, dass es dann vielleicht noch nicht ganz fertig war, aber irgendwann erwarte ich dann eben auch, wenn ich dafür eben Geld bezahlt habe und es ein Add-on war, wo ich auch gerne dann sage, hey, das kauf ich, das finde ich toll, das ist was, worauf ich mich super dort freue, aber dann muss es halt wirklich auch funktionieren. Also und dann nicht halt nur bei dem einen Pack, dass es schief gelaufen ist, sondern dass es bei meinem Heißholpack noch mal schief gelaufen ist. Also da die Interaktion war schön gemeint, also dass man dann mit zur Heißholpack gehen kann, aber das ist halt immer noch buggy und ja, einfach ein bisschen schade. Vor allem macht es dann auch diese schönen Welten total kaputt. Also gerade beim Hochzeitspack ist diese Umgebung so schön gestaltet. Mir gefällt die richtig, richtig gut und ja, auch meine Sims wohnen da inzwischen, aber gleichzeitig weiß man so, der Rest davon funktioniert aber nicht. Das ärgert mich dann immer wieder und beim Heißholpack haben sie dann auch teilweise Designentscheidungen getroffen, die ich nicht verstehe. So unter anderem, dass man vor dem Beginn des Unterrichts irgendwelche Dinge tun kann. Und dieses Standard Heißhol, die dann mitgeliefert ist, die unsere Sims besuchen können, die hat einen unglaublich langen Weg zwischen du kommst beim Bus an und gehst dann in das Gebäude rein. Viel der Zeit, die man dann eigentlich vor der Schule noch mit irgendetwas verbringen könnte, um extra Punkte zu machen, vergeht dann mit Laufen. Und ich saß davor und dachte mir, was soll denn das? Wieso müssen die hier erstmal zehn Kilometer bis zur Schule laufen, damit sie da irgendetwas tun können? Wer macht sowas? Denkt da überhaupt irgendjemand drüber nach? Das hat mich so frustriert. Ich habe diese Schule dann auch nach vorn versetzt, weil mir das so auf die Nerven gegangen ist. Ich habe direkt, bei mir werden immer alle Grundstücke ersetzt. Die, die mit den Packs kommen, sind mir meistens zu leer und zu trist. Da wird meistens alles einmal gerevamped. Ich glaube, das mache ich künftig auch. Das war richtig erzielt. Kann ich sehr empfehlen. Und da letzter Wunsch, weil das dazu sehr gut passt. Ich wünschte, sie würden sowohl in Sims 5 das wieder zurückbringen, als auch es in den Konkurrenzsituationen so machen, dass es wieder einen vernünftigen Städteeditor gibt. Ich habe den Städteeditor aus Teil 2 geliebt. Der war fantastisch für seine Zeit und ich hoffe, dass sie das noch mal ins Moderne übertragen, weil der Editor war fantastisch und ich finde es ganz furchtbar, dass sie das ersetzt haben durch diese fertigen Maps, wo, wenn man Glück hat, ein Grundstück

[Transcript] GameStar Podcast / Sims 5, Life by You, Paralives: Endlich kommt Leben in die Simulation - mit Simfinity

frei ist, was man bebauen darf und wenn man dann irgendwie noch Katalongrundstücke benutzen will

oder so, dann steht man schon doof da. Also das ist noch mal ein ganz expliziter Wunsch.

Bevor wir gleich am Ende sind, möchte ich noch mal ein bisschen die Stimmung heben und euch beide

noch mal fragen, weil wir haben jetzt sehr viel rum kritisiert. Aber so ist das mit Sachen, die man liebt. Man kritisiert ja auch manchmal Dinge, die man liebt, weil ansonsten wäre es einem ja egal. Ist bei mir zumindest so, deswegen riege ich mich so gerne über die Sims auf, weil ich es liebe. Aus einem Ort der Liebe komme ich da. Und deswegen zum Abschluss noch mal vielleicht einfach kurz unsere Faszination erklärt, Nina, du darfst einmal gerne anfangen, was ist eigentlich deine Faszination, warum du trotz all der Ärgernisse immer noch ledige Simulationen liebst und dich auf all das freust, was da jetzt kommt? Ich glaube, es ist einfach, also wie du gerade so schön gesagt hast, wir merken ja gerne hier mal über das, was EA ist oder die Lebensimulation bis hierhin gemacht haben. Wir wollen ja jetzt nicht mal nur EA-Schäden. Aber im Endeffekt haben wir so viele schöne Möglichkeiten, die Geschichten mit unseren Sims in dem Fall jetzt zu erzählen und können einfach Dinge tun, die wir vielleicht so im Real Life nicht machen möchten oder können. Und wir haben einfach so viele verschiedene Geschichten, die das Herz erwärmen oder eben auch lustige Sachen, also wenn man dann an die übernatürlichen Sachen denkt und ja, ich kann meine Liebe zu Sims immer nur schweren Worte fassen,

weil es mein Leben irgendwie auch schon immer geprägt hat und ich das gar nicht aus meinem aus meinem Leben rausdenken kann. Also ich habe mit sechs Jahren angefangen zu spielen und ja, es

sind die Möglichkeiten, die Diversität und die Geschichten, die man erzählen kann.

Luria, warum hältst du immer noch durch? Einfach weil mir Sims unglaublich viel Freiheit gibt.

Wenn

ich Lust habe, einfach mal einen ganzen Abend damit zu verbringen, das perfekte Haus zu bauen und

den schönsten Garten kann ich das machen, ohne dass ich mir die Hände dreckig machen muss und total fertig bin im Schluss. Ich kann versuchen, mit meinen Sim-Robotern die Weltherrschaft zu übernehmen,

na ja, ein bisschen, die Nachbarschaft zumindest. Ich kann ziemlich viel von dem tun, was ich wirklich gerne tun, nämlich ausprobieren und schauen, wie weit ich damit komme. Also mit einem Sim dann die Klautur durch die Nachbarschaft zu machen und zu schauen, okay, wann merkt das

irgendjemand lauter Dinge, die man so normalerweise nicht tun würde. Nein, liebe Nachbarn, ich komme

nicht bei euch vorbei und klaue Bilder, keine Sorge. Und das ist das Schöne an Sims. Also wenn ich mich hinsetze und sage, okay, ich möchte heute mal ein Vampir spielen, der versucht mit einem Wehrwolf eine Beziehung zu führen, kein Problem, kann ich machen. Ich habe ja die Ad-ons glücklicherweise,

immer noch so kleiner aus, keine neue Richtung, aber es ist einfach so schön. Man kann so viel tun, was man normalerweise nicht tun würde, unter anderem vielleicht auch mal Leute in

[Transcript] GameStar Podcast / Sims 5, Life by You, Paralives: Endlich kommt Leben in die Simulation - mit Simfinity

Swimmingpool ertrinken lassen, weil man gerne den Partner von denen haben möchte. Nein. So was tun

wir ja alle überhaupt nicht, aber bei Sims 2 habe ich das regelmäßig getan. Ja, stellen wir mich, inzwischen klettern sie selbst, set ich raus, das fand ich nicht so schön. Also Sims 5, bitte wieder das mit den Leitern einführen. Ja, genau, bitte die Leitern, sonst werde ich nervig gesimmslich los. Nein, aber es sind so viele Möglichkeiten und wenn man ein bisschen kreativ an die Sache rangeht, dann gibt einem dieses Spiel, zumindest ist es Sims 4 momentan, sehr viel zurück, solange man auch nicht nur den vorbereiteten Weg geht, sondern eben ein bisschen out of the box

denkt. Das ist was, was mich wirklich immer wieder zurückführt und warum ich daran Spaß habe. Und

wenn das dann bei Live bei U auch geht oder bei Paralyves, ja super, noch mehr Spiele, die ich dann dafür benutze, Dinge zu tun, komische Dinge, seltsame Dinge und dann schreibe ich wieder drüber

und dann müsst ihr es alle lesen, ihr Armen. Das habt ihr beide sehr schön gesagt, da kann ich mich eigentlich nur noch anschließen und vielleicht noch hinzufügen, dass mir die Sims auch, glaube ich, dabei hilft, wieder die Romantik im echten Leben zu finden, manchmal. Also die Romantik zu finden in so alltäglichen Aktionen, Interaktionen, in so alltäglichen Momenten und die einfach mal wieder

zu romantisieren und als Spiel zu erleben. Das ist für mich auch noch so ein ganz besonderer Aspekt. Und tragische Unfälle, sagt der Chat und damit können wir diesen Talk beenden. Das sind wunderschöne Schlussworte. Danke euch beiden für diesen wunderschönen Talk. Ich finde, es war ein perfekter Abschluss für unser Podcast Festival. Es hat sehr viel Spaß gemacht mit euch. Es war mir eine große Ehre, vielen Dank. Kann ich nur zurückgeben, sehr gerne wieder und dann auch mit Cam, wenn sie nicht irgendwo in China gelandet ist oder sonst wo. Ja, dann müssen wir uns auf jeden Fall in der Konstellation noch mal wieder treffen. Es gibt ja viel zu bereden in diesem Jahr. Spätestens wenn Live by You reinkommt. Erste Reactions hier auf das Spiel oder so. Richtig, spätestens dann. Und wenn ihr jetzt noch mehr von Nina hören wollt und natürlich wollt ihr das, sie ist bezaubernd, dann könnt ihr das auf YouTube und auf Twitch unter dem Namen infinity. Da findet ihr wirklich alles an Mods, an Challenges, an Ideen, um wieder Freude an Sims zu empfinden, wenn ihr das vielleicht eine Zeit lange verloren haben solltet. Und mehr von Gloria findet ihr natürlich regelmäßig auf gamestar.de, unter anderem zu Sims, aber auch zu vielen Paradox-Sachen und anderen Dingen. Aber ihr findet sie auch entweder auf ihrem Blog Nerd Gedanken und regelmäßig im Podcast bei insert mine, unter anderem zum Thema Erotik-Spiele, spannendes Thema. Und mehr von Micha und von mir findet ihr natürlich auf unserem YouTube-Kanal

Gamestar Talk. Da findet ihr bereits viele, viele spannende Videotalks zu Themen wie Diablo, zu Anno, zu Metathemen, aber auch alle Aufzeichnungen von unserem Podcast Festival als VOD. Außerdem

findet ihr Micha und mich physisch zum Hände geben. Dieses Jahr auf dem Geekfest in München, da werden wir live auftreten mit unserem Podcast am 28. und am 29. Juli. Wir würden uns sehr freuen, euch da zu treffen. Ich bin übrigens gerade ein bisschen abgelenkt, weil Micha am Hintergrund

[Transcript] GameStar Podcast / Sims 5, Life by You, Paralives: Endlich kommt Leben in die Simulation - mit Simfinity

hier rumschleicht. Bin ich sicher, ob er noch mal dazukommt, aber es ist schön, dass er da ist. Er befindet sich zumindest in unserem Dunstkreis. Ich weiß nicht, ob er es fühlt. Und damit verabschiede ich mich schon mal von allen, die uns im Nachhinein als Podcast gehört oder als VOD geschaut haben und sage bis zum nächsten Mal.