

Scritto da Paperpin

Sabato 26 Febbraio 2011 00:00 - Ultimo aggiornamento Domenica 06 Marzo 2011 21:30

---



This image is no longer available.  
Visit [tinypic.com](http://tinypic.com) for more information.

Come vi abbiamo annunciato la settimana scorsa, **lunedì 21 si è tenuto un piccolo evento presso gli studi della EA Games di Milano**

per presentare

**The Sims Medieval**

, con ospiti speciali la produttrice esecutiva

**Rachel Bernstein**

(che abbiamo imparato a conoscere attraverso le tante interviste rilasciate negli ultimi mesi) e il direttore marketing

**Aaron Cohen**

Ala presentazione, oltre a noi di Sims3Cri (Cri, Paperpin e Nenny) erano presenti i membri di altri fansite italiani: Daniela di

[DanielaSims](#)

, Simone di

[MondoSims](#)

, Giuseppe del forum di

[TheSims3.com](#)

e Luck88 di

[Angel Production](#)

Ne approfittiamo per ringraziare

**Liliana**

(alias Eden di

[Edenstyle](#)

, anche lei ovviamente presente all'evento)

**e tutto lo staff della EA Games che ha organizzato la presentazione e ci ha permesso di partecipare!**

Se avete visto le nostre foto (potete trovarle [qui sul sito](#), su [Facebook](#) e su [Flickr](#)) avrete capito che, contrariamente agli altri eventi passati, questa volta **abbiamo avuto modo di**

Scritto da Paperpin

Sabato 26 Febbraio 2011 00:00 - Ultimo aggiornamento Domenica 06 Marzo 2011 21:30

---

mettere le nostre zampine su

*Medieval*

e

### **giocare per un paio d'ore**

! Dobbiamo confessare, però, che prima di arrivare negli uffici della EA non sapevamo che avremmo avuto dei computer a nostra disposizione, e

*Medieval*

, come tutti i giochi della saga dei Sims, non è un titolo che si può conoscere e scoprire in due ore, quindi perdonateci eventuali mancanze e nomi imprecisi..c'era davvero tanto da provare in poco tempo!

Ciononostante, abbiamo raccolto una mole enorme di appunti, su cui stiamo lavorando per il nostro reportage completo, che verrà pubblicato appena possibile (quando si partecipa ad un evento del genere e si ha a disposizione il gioco bisogna anche rispettare alcune regole prima di pubblicare ;). Per oggi ci limitiamo a raccontarvi le nostre prime impressioni sul gioco e rispondere alle domande che ci avete lasciato nei commenti degli articoli precedenti!

Buona lettura!

La presentazione si è aperta con una breve introduzione della producer Rachel Bernstein, che ci ha mostrato le funzionalità principali del gioco, la struttura delle missioni e il processo che ha portato alla creazione di *Medieval*.

La producer ha esordito sottolineando che **l'idea di creare un gioco come *Medieval* è nata dietro espressa richiesta della community**

di giocatori di

*The Sims:*

in tanti, infatti, nel corso degli anni, hanno espresso il desiderio di poter trasportare i Sims in un'epoca passata ed intrigante come quella del Medioevo e creare nuove storie. Dopo aver molto riflettuto sul da farsi, il team di sviluppo ha deciso di creare un gioco a parte ambientato nel passato e non ridurre il tutto ad un'espansione, per evitare possibili "interferenze" con oggetti e situazioni moderne. Ed ecco

*The Sims Medieval*

!

Successivamente, abbiamo avuto modo di vedere sul computer della producer alcuni personaggi in azione e come funziona il sistema delle missioni, oltre a tutte le caratteristiche principali come il CAS, il *Crea uno Stile* e tutte le varie modalità di gioco, di cui vi parleremo in

Scritto da Paperpin

Sabato 26 Febbraio 2011 00:00 - Ultimo aggiornamento Domenica 06 Marzo 2011 21:30

---

dettaglio nel reportage completo.

Vogliamo essere sincere: siamo rimaste davvero colpite dal modo in cui è stato strutturato il gioco, soprattutto nella parte grafica. **I dettagli sono curati nei minimi particolari, l'illuminazione è fantastica e la resa della vegetazione è stupenda**

. Ma la vera novità sono loro, i Sims, che sono ben diversi da

*The Sims 3*

,  
**molto più realistici e veritieri**

, come potete anche notare dalle foto.



Per quanto riguarda la struttura del gioco, le somiglianze con *The Sims 3* sono tante e le funzioni di base sono le medesime: l'interfaccia, il pannello utente, la modalità di interagire con i personaggi e gli oggetti. Quello che cambia, ovviamente, è il **focus della storia**

, che non è più legato all'evoluzione di un nucleo familiare ma di un

## **regno**

, all'interno del quale potete utilizzare

### **10 personaggi**

, che hanno ruoli e funzioni specifiche. Non dovete creare una famiglia e portarla avanti nelle generazioni, l'attenzione, ora, è concentrata sull'

### **ambizione del regno**

(al contrario delle aspirazioni vitalizie dei Sim), e per raggiungerla dovrete e potrete servirvi delle potenzialità di ognuno dei personaggi (eroi). A guarnire il tutto, troverete anche una serie di

### **avventure secondarie**

davvero divertenti.

L'evoluzione del regno, infatti, si basa principalmente su un **sistema di missioni** che permettono ai vostri Sims di sbloccare nuove funzioni e progredire. Le missioni (o quest) funzionano in maniera definibile a grandi linee "circolare": un Sim intraprende una missione e, se la supera, guadagna determinati

### **Punti Regno (PR)**

che servono per sbloccare nuovi edifici e personaggi. Nuovi edifici e nuovi personaggi innescheranno a loro volta altre missioni, e via così.

### **Non tutte le tipologie di Sims**

(ops, Eroi!),

### **sono disponibili da subito**

, starà a voi sbloccarli voi superando varie quest.

---

Nel regno medievale **ad ogni edificio corrisponde un personaggio**: il castello per il re, la bottega per il fabbro, la clinica per il medico e così via.

### **La storia inizia obbligatoriamente con l'inserimento del castello e di un sovrano**

, con il quale dovrete sostenere le prime missioni. Successivamente, potrete sbloccare gli altri edifici del regno, a seconda delle vostre intenzioni (attenzione: ogni edificio ha un costo!) e creare varie storie. I personaggi, come abbiamo detto in passato, possono essere di sesso maschile o femminile, a vostra discrezione:

- il sovrano
- il medico
- il fabbro
- il cavaliere
- la spia
- il bardo
- lo stregone
- il mercante
- il prete pietriano
- il prete giacobiano

Ognuno di essi ha caratteristiche e funzionalità precise, che potete sfruttare durante le missioni. Le missioni sono raccolte in un apposito **libro**, accessibile dal pannello del personaggio, e che si sbloccano mano a mano che progredite con la storia e i personaggi.

**Per ogni quest sono necessari due Sims**

: un eroe principale e uno secondario, che dovrete scegliere tra quelli a vostra disposizione in base alle caratteristiche della missione. Se riuscirete nel vostro intento, otterrete dei punti che serviranno per sbloccare altri edifici ed inserire nuovi personaggi, come abbiamo detto prima.

Ovviamente, le missioni sono caratterizzate dal solito **humour** tipico di *The Sims*, che rende tutta la storia veramente divertente e sopra le righe. Anche

**i nomi dei personaggi**

sono una comica! Dato lo stile prettamente medievale, abbiamo incontrato Sims dai nomi veramente bislacchi: re Tursio, il consigliere Atto, il costruttore Nicoloso, la mercante Democta e molti altri!

Per quanto riguarda il resto, come largamente anticipato, **non è possibile costruire lotti o**

**posizionarli dove vogliamo**

all'intern

o del

reg

no: ogni edificio ha una sua struttura e posizione ben precisa e noi possiamo solo modificarne

l'arredamento. Idem dicasi per i personaggi:

**non si possono creare (e controllare!) altri Sim oltre ai nostri 10 eroi**

.

Riguardo la creazione dei personaggi, ricordiamo che anche in *Medieval* ci sono i **tratti** della personalità, sebbene meno numerosi che in

Scritto da Paperpin

Sabato 26 Febbraio 2011 00:00 - Ultimo aggiornamento Domenica 06 Marzo 2011 21:30

---

*The Sims 3*

, e sono accompagnati anche dai famigerati

### **Difetti Fatali**

: ogni personaggio ha due tratti e un difetto, che potranno creare situazioni davvero particolari durante il gioco!

Ma c'è davvero tanto da dire su *The Sims Medieval* e questa è solo una minima parte! Noi siamo rimaste davvero colpite e non vediamo l'ora di avere il gioco per provare tutte le missioni e scoprire le caratteristiche di ogni personaggio, per altro accompagnate da effetti sonori bellissimi ( **le musiche sono stupende**).  
Preparatevi, quindi, ad un reportage davvero ricco...

Ringraziamo ancora la EA Games per averci invitato all'evento e averci permesso di giocare in anteprima a *The Sims Medieval*!

---



Passiamo ora alle vostre domande. Alcuni di voi ci hanno scritto per sapere in dettaglio alcuni particolari del gioco, vediamo cos'abbiamo scoperto.

### • **Vedremo una demo del gioco prima del rilascio del gioco?**

No, il gioco non sarà scaricabile in versione demo prima dell'uscita, che ricordiamo è fissata per il 25 marzo.

- **Si potrà in seguito giocare a un regno alternativo (come Riverview) e ci sarà la possibilità di creare mondi medievali con il tool *Crea un Mondo*?**

Lo scopriremo col tempo. Il discorso è lo stesso del materiale personalizzato, e i producer sono stati un po' vaghi a riguardo. Dubitiamo, comunque, che il *Crea un Mondo* possa essere usato anche per *The Sims Medieval*,

dato che si tratta di due giochi completamente differenti.

- **Nel castello possiamo vedere soltanto le sale principali e le nostre stanze oppure si possono visitare tutte le stanze dell'edificio?**

Non ci sono altre stanze al di fuori di quelle visibili, che per inciso nel castello sono la sala del trono e le stanze del re (camera da letto, bagno e cucina). La visualizzazione di ogni edificio, comunque, è molto diversa da quella di *The Sims 3*, perchè ogni lotto si vede in sezione e la visuale non può essere girata di 360° (un po' effetto "casa delle bambole").

- **Si può entrare in conflitto con i regni vicini e affrontare vere guerre nel nostro regno e negli altri?**

Sì, è possibile dichiarare guerra ad altri regni, ma non abbiamo avuto modo di vedere come si svolge questa interazione. Sicuramente, però, non aspettatevi orde di guerrieri e battaglie sanguinose. Lo spirito di fondo di *The Sims* è sempre presente!

- **Nella dimostrazione del gioco al The Sims Townhall (ovvero l'ultima volta che si è visto Medieval in gameplay) ho notato varie differenze nella schermata di gioco, non ci sono più i desideri vitalizi, cosa c'è lì al loro posto? Inoltre non si vede tutto il reparto dedicato al lavoro, bisogni, inventario, socializzazione ... Sono state apportate delle modifiche in quell'area oppure tutto è rimasto come The Sims 3 classico?**

L'interfaccia utente è simile a quella di *The Sims 3* in linea generale, ma ovviamente essendo un gioco a sé stante presenta anche tante differenze. Nel nostro reportage tratteremo in dettaglio tutte le funzioni dell'interfaccia. Possiamo comunque dire che alcune funzioni di *The Sims 3*

non sono presenti, come il lavoro o molti dei bisogni.

Scritto da Paperpin

Sabato 26 Febbraio 2011 00:00 - Ultimo aggiornamento Domenica 06 Marzo 2011 21:30

---

• **Non ho visto nei trailer se è possibile fare bebè e allevarli? Si può?**

Sì, è possibile avere figli ma da neonati diventeranno direttamente bambini, senza crescere oltre. Lo sviluppo generazionale è molto diverso da *The Sims 3*.

• **Ci sarà la modalità compra/costruisci?**

Sì e no. Dal momento che non è possibile costruire nuovi edifici ma solo arrearli, è presente una modalità unica, denominata *Arreda*, che contiene tutti gli oggetti di arredamento e alcuni degli elementi che solitamente troviamo nella modalità Costruisci (come ad esempio i camini). Anche in questo caso, ne parleremo in dettaglio nel nostro reportage.