

Scritto da CriCri
Sabato 21 Marzo 2009 01:59



Il 13 marzo la [EA Italia](#) ci ha invitato nei loro uffici a Milano per la presentazione di The Sims 3 e un incontro con la producer MJ Chun. Prima di iniziare questo articolo è quindi dovuto un ringraziamento è dovuto, in particolare a Piero e Francesco, Online manager e Online trainee di EA e ad [Eden](#), Sims Community Manager, che hanno reso possibile questo evento.



Del nostro team erano presenti la sottoscritta, **Cristina**, e **Nenny** (che segue i finds da oltre un anno e ora contribuisce anche con le sue creazioni su Sims2Cri). Purtroppo Paperpin che segue con tanta cura Sims3Cri non è potuta essere presente. Il seguente articolo è realizzato con la collaborazione di **Zukka**

o
webmaster di
[SimsFan](#)

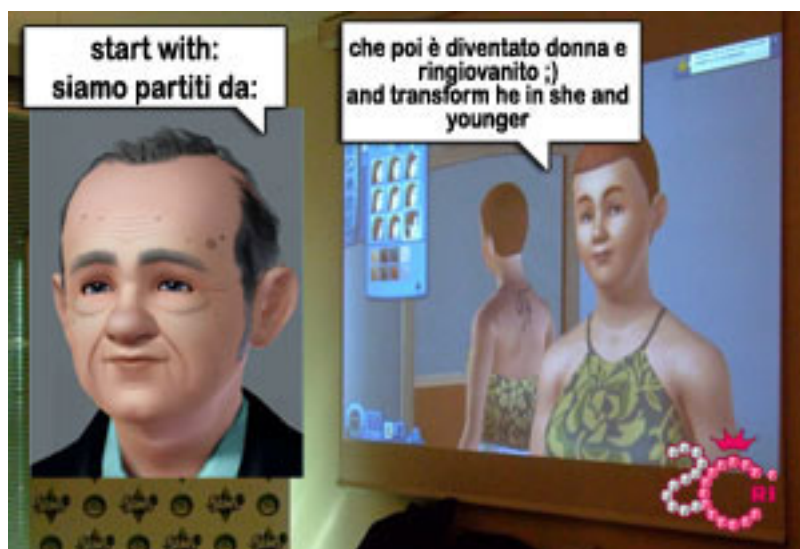
, mio caro amico da un paio di anni, anche lui presente alla presentazione. I ringraziamenti sono dovuti anche a lui per il suo contributo e per aver reso davvero divertente il viaggio del ritorno in treno, mentre cercavamo di trarre le conclusioni su quanto visto qualche ora prima. Ora, entriamo nel vivo, cercando di raccontarvi tutto quanto, integrandolo con qualcosa che sapevamo e qualche notizia uscita su altri siti (già purtroppo la producer aveva davvero poco tempo, e anche se abbiamo passato con lei un'ora e mezza, era davvero impossibile farci vedere tutto!).

Scritto da CriCri
Sabato 21 Marzo 2009 01:59

Dopo una breve introduzione dei responsabili del marketing italiano, che ci hanno ampiamente ringraziato per ciò che realizziamo ogni giorno per The Sims e per la nostra passione, MJ Chun è entrata subito nel vivo della presentazione. Sul monitor lampeggiava già la schermata **Crea un Sim**

, che abbiamo notato essere sempre il punto di partenza di articoli e notizie, forse per l'importanza e il risalto che vogliono dare alle innovazioni che hanno portato rispetto a The Sims 2, oppure come dice MJ perché è la sua parte preferita del gioco...

□ Crea un Sim



MJ si muove con una rapidità disarmante, si vede che ha passato chissà quante ore su quei menù e a noi che li conosciamo solo da qualche screenshot riuscire a mettere a fuoco le varie opzioni non risulta poi così facile... Un breve sguardo ai Sim che troviamo fra quelli precostruiti: come è stato già detto svariate volte, sicuramente sono più realistici rispetto a quelli di The Sims 2, magari anche "utilizzabili" senza rischiare di creare dei mostri in giro per il quartiere. Sono state passate in rassegna brevemente le varie età e corporature. A questo punto la **domanda sull'altezza**

e sul perché non sia stata implementata è sorta spontanea, e, come del resto avevamo immaginato e avevamo cercato di spiegare agli utenti che non ne capivano il motivo, la ragione sta in problemi di progettazione e programmazione, ovvero è prettamente tecnica. La producer ce lo spiega così:

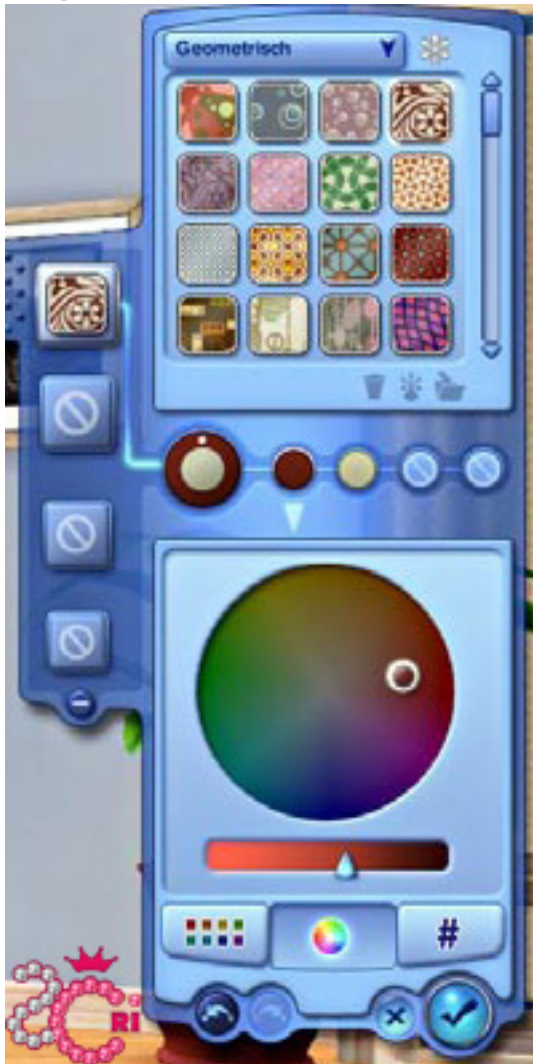
"I motivi sono prettamente tecnici. Ci sarebbe sicuramente piaciuto, ma già così fornire interazioni che funzionino con tutte le corporature è molto complesso e aggiungere uno slider in più per l'altezza presentava molti problemi, soprattutto nell'ottica di far funzionare il gioco sulla

Scritto da CriCri
Sabato 21 Marzo 2009 01:59

maggior parte dei computer, anche non troppo potenti.”

Quindi, inutile, occorre rassegnarsi e non sperare che sia introdotta nemmeno successivamente.

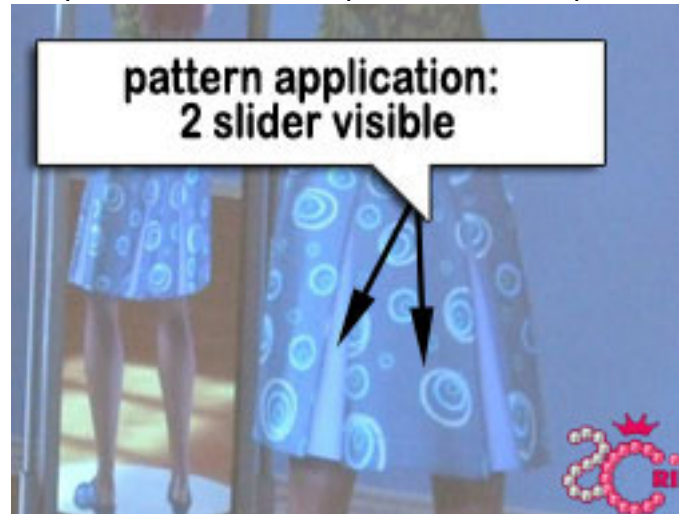
La palette dei colori e delle texture



Da mesi parliamo del selettore dei colori, che ci permette di scegliere da una scala RGB la tonalità che preferiamo, sia per la carnagione, sia per i capelli e infine anche per i vestiti. Da ciò che abbiamo visto, l'esempio di una fascia per capelli, di un maglione e di una gonna, gli slider per alternare pattern e colori sono applicabili in questo contesto come per i capelli (dove ci consentono di creare meches, punte di altri colori, etc.). Ciò non vale per la pelle del sim, che sarà uniforme dello stesso colore su tutto il corpo (potete sempre scegliere la tonalità fra rosso, verde, blu e 3 "natural" colours, di cui poi potete scegliere la gradazione). Nel concreto, abbiamo visto la stoffa tigrata (che sembra davvero piacere agli sviluppatori...) che è stata applicata alla fascia per capelli "a spicchi", poi una fantasia a rombi solo al corpetto di un maglione e infine una fantasia astratta solo ad alcuni lembi di una gonna. Non possiamo quindi

Scritto da CriCri
Sabato 21 Marzo 2009 01:59

dire se il numero di slider sia lo stesso per ogni elemento, ma sicuramente già sapere che potremo almeno un minimo decidere come e dove applicare certi tessuti ci rincuora. C'è da dire che non è molto chiaro come siano importabili tessuti personalizzati, anzi pare che non si possa fare, ma che sicuramente in futuro sarà possibile.



E' possibile scaricare combinazioni create dagli altri, ma anche qui qualche dubbio ci resta. Pensandoci un po' su, guardando alla struttura di The Sims 2 a Sims Societies, magari importare nuovi tessuti potrebbe essere banale aggiungendo dei file nel formato giusto nelle cartelle giuste... vogliamo sperarlo, per riuscire a dare un po' sfogo al nostro estro creativo pur senza modificare alpha e mesh! Speriamo di potervi aggiornare quanto prima su questo tema e darvi buone notizie.

La nuova interfaccia dei menù è molto ricca di pulsanti e funzioni, ne abbiamo viste solo alcune e ci sembravano tantissime! Ora capiamo quindi il commento di Kate di Parsimonious nel suo reportage sul Creator Camp che si lamentava della complessità! Una cosa sicuramente innovativa rispetto alle precedenti versioni di The Sims è l'introduzione della funzione Drag&Drop, con cui possiamo selezionare ad esempio un pattern e trascinarlo su un oggetto per applicarlo, ma possiamo anche trascinare lo stile di un elemento su un altro (questo vale sia per il CAS che per la modalità compra). Altra cosa utile, se abbiamo creato uno stile particolare come colore di capelli, ad esempio abbiamo già impostato i colori dei vari spider, poi scegliamo di cambiare pettinatura, intelligentemente le nostre preferenze restano in memoria e la prossima capigliatura sarà caricata già con i colori da noi prescelti! Almeno così saremo esonerati dal ripetere più volte le stesse operazioni!

Scritto da CriCri
Sabato 21 Marzo 2009 01:59



Capelli, Abbigliamento, Accessori e co.

Niente di nuovo da raccontare, ma riassumiamo per chi si fosse perso qualcosa. **Non possiamo modificare le forme**

o sovrapporre vestiti, ad esempio mettere giacche su top e così via. Come in The Sims 2 le combinazioni giacca con camicia, maglioncini vari, top singoli ecc. non sono modificabili, appariranno a livelli allo stesso modo.

Una novità rispetto a top, bottom e parti intere è la

possibilità di scegliere le scarpe,

inclusa la possibilità di lasciare i sim sempre a piedi nudi :P!

Su qualunque elemento possiamo applicare il colore che desideriamo e scegliere il tessuto

. Come scritto qualche riga fa anche gli abiti hanno diversi slider, così non siamo obbligati al tinta unita su stessa fantasia.

Sul lato capelli e accessori MJ ha scorso le varie schermate molto velocemente e sinceramente

Scritto da CriCri

Sabato 21 Marzo 2009 01:59

i sottoscritti sono un po' talpe e non hanno visto gran che. Traendo spunto da alcune domande e risposte pubblicate in questi giorni sul sito ufficiale inglese (e attivando la nostra memoria dormiente), dobbiamo dire che **non sono stati notati capelli ricci**, giusto lievemente mossi. E' vero che cadono più naturali e meno stile "il mocio vileda sarebbe più fluido di questi stracci di cartapesta" tipici dei capelli di The Sims 2 base, però di bei boccoli o capelli ricciolini nessuna traccia. Chissà magari hanno contrattato una percentuale con i parrucchieri sparsi nel mondo per costringere noi povere ricche a lisciarci (nascondendo il vero intento di eliminare i nostri capricci annessi)?! Scherzi a parte, speriamo che spuntino fuori presto, così come sono spuntati i capelli afro sia da uomo che da donna. A una parte di stili possono poi essere applicati accessori, come fasce, fiori, cappelli.

I fan di gioielli non dovranno aspettare la sesta espansione per averli, saranno infatti subito a disposizione **orecchini, braccialetti e collane**. Niente piercing e tatuaggi in compenso e gli orecchini sono solo per adulti e teen. Avremo anche differenti tipi di **occhiali**

.

Sarà possibile rendere più caratteristici i visi tramite **lentiggini, nei e rughe**.

Esportazione ed Exchange

Torniamo con la mente a The Sims 2. Avete presente tutti come si esportava un sim? Dovevamo usare bodyshop, e se il sim era stato creato dal CAS o dentro al gioco dovevamo usare SimPE prima e il bodyshop poi per estrarli. Un assaggio di quanto ci aspetta in The Sims 3 ci è stato dato dall'espansione The Sims 2 Pets, nel quale gli animali si creavano dal CAS, e, sempre da lì, potevamo esportarli, sia sull'exchange che in un file, o salvare la razza all'interno del gioco. Ecco bene, questo è alla base il meccanismo. Bodyshop non esiste più, tutto avviene dal CAS e possiamo esportare non solo il sim completo, ma anche solo alcuni elementi. Ad esempio possiamo salvare combinazioni di colori di capelli, combinazioni di tessuti su un particolare abito, e così via, esportando appunto solo il singolo pezzo o l'insieme. MJ continuava a esaltare la facilità dell'**inviare i contenuti sull'Exchange**, per questo le abbiamo chiesto esplicitamente se **si possono salvare i file "in locale"**

, e poi prendere i file dal nostro pc e caricarli sul nostro sito, piuttosto che passarli ai nostri amici e così via. Fortunatamente ci ha rassicurato dicendo che possiamo stare tranquilli ed è possibile ! Da notare, che funziona più o meno allo stesso modo con i lotti, i mobili etc.

Scarsa personalizzazione "avanzata" rispetto a The Sims 2

Il tasto dolente. Uno dei punti che più desideravamo chiarire... E parlando del CAS, di esportazione dei contenuti e di stili personalizzati non potevamo non chiedere come mai avessero intrapreso questa scelta, non realizzare più bodyshop, **non permettere più di modificare gli alpha degli abiti (permettendo trasparenze, accorciando e allungando ove possibile maniche e pantaloni, etc.), ma soprattutto sul perché non abbiano realizzato un tool per permettere di modificare i file mesh** (ndr la forma dell'abito, esempio una manica bombata lunga farla diventare corta, una gonna

Scritto da CriCri

Sabato 21 Marzo 2009 01:59

corta che diventa lunga e così via). Dai vari report del creator camp avevamo sentito un *“Ma tanto ci penserà la community a realizzarli”*

, che era suonato un po' come un

“ma se ci pensate voi, perché dovremmo realizzarli noi e spendere risorse?”

che contrastava con il webpisode 3 ad esempio in cui tutti gli sviluppatori si dimostrano attenti alle nostre esigenze e dicono che di fatto la maggior parte delle idee vengono proprio dai giocatori.

MJ molto diplomaticamente prima e cercando di spiegarci davvero come stanno le cose nella parte finale della risposta, ha parlato di difficoltà poiché all'interno della Sims Division **diversi ingegneri si occupano di realizzare le mesh di oggetti, abiti, capelli etc**

. Loro

utilizzano un programma professionale per farlo

, Maya, e tutto ciò che sviluppano deve rispettare certi standard, deve funzionare con tutte le animazioni, con tutte le corporature, in ogni situazione insomma.

Ciò che i fan hanno creato per The Sims 2 è un universo di personalizzazioni, ma spesso “bacato”, non completo e non conforme agli standard EA.

Ad esempio a quanti di voi è capitato che grazie a un abito scaricato il sim non ingrassasse mai, oppure che durante la camminata l'abito non si muoveva? Questo loro non possono metterlo sul mercato. Se alcuni di voi hanno visto set “Lost & Found” sono esempi di set di oggetti che gli sviluppatori hanno rimosso dal gioco prima di commercializzarlo poiché non perfetti, ma che sono rimasti nascosti nel codice ed estratti da modder esperti, come Numenor.

In sostanza, non saprebbero nemmeno come tecnicamente sviluppare uno strumento del genere, essendo abituati ad affidarsi a programmi di modellazione 3d professionali dai quali sviluppano anche le animazioni. **Ad ogni modo non escludono che la Sims community riesca a trovare una via,** oppure magari chissà che se la non riusciamo da soli non ci diano una mano in qualche modo...
e intanto, niente nuove mesh o edit di alpha.

Scritto da CriCri
Sabato 21 Marzo 2009 01:59



Eppure mi ricorda...

Navigando nella la modalità di creazione di un sim, non potevamo restare indifferenti alla **sensazione di déjà-vu**

, così senza tante remore

abbiamo chiesto alla producer come mai tanti abiti ed oggetti ci ricordassero quelli di The Sims 2, e se per caso non fossero stati riciclati (rendendo possibile magari anche a noi di importare i vecchi contenuti di The Sims 2...)

. MJ ci ha descritto la sensazione stessa degli sviluppatori riassunta in un

“Ma devo rifarlo uguale? Proprio lo stesso?!”,

e, sdrammatizzando con una risata, ci racconta di come

ogni singolo oggetto sia stato riprogettato e riscritto, e come non sia possibile importare i vecchi contenuti poiché profondamente diversi, a partire dagli slider, i morph (ndr la stessa forma base che si strizza fra il magro e il grasso) per finire con le texture

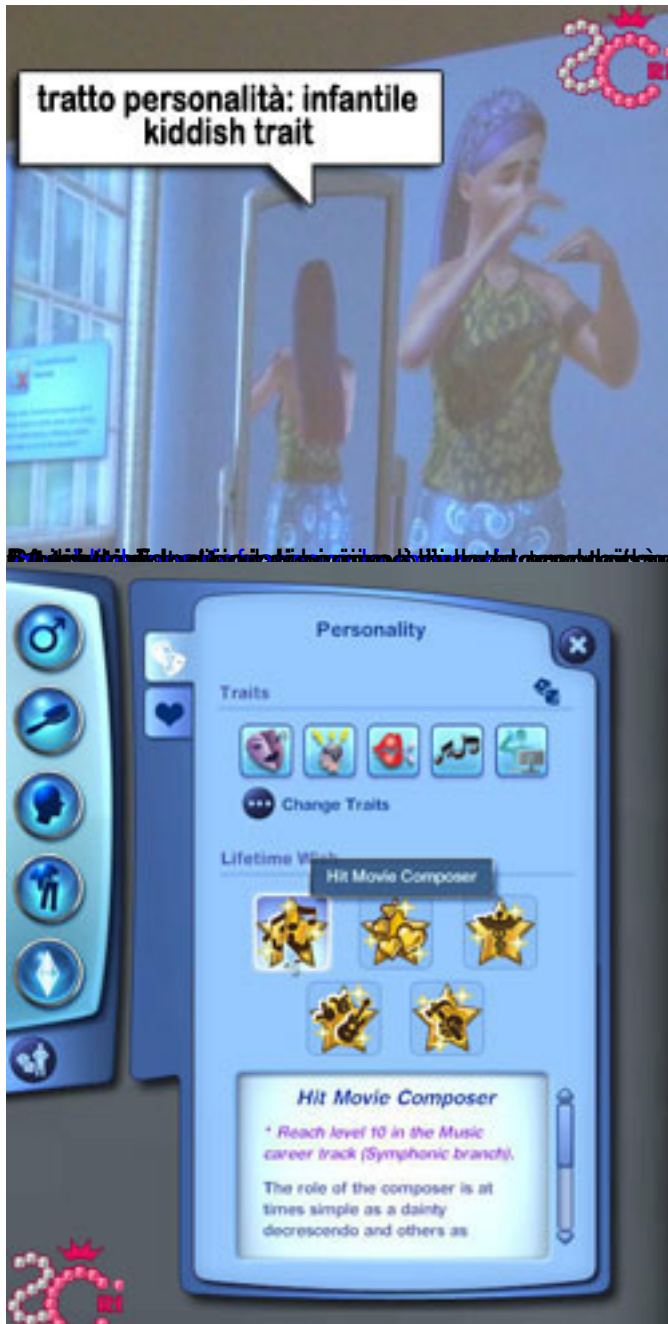
. Infatti, se in The Sims 2 tutto era progettato a colori

ora ogni singolo tessuto è realizzato in scala di grigio

, poiché il colore è applicato a posteriori tramite la palette RGB e a scelta del giocatore.

Tratti caratteriali e personalità

Scritto da CriCri
Sabato 21 Marzo 2009 01:59



...e la sua realtà

...e la sua realtà

Scritto da CriCri
Sabato 21 Marzo 2009 01:59



A Confronto

E ora, prima di passare alla seconda parte dell'articolo riguardante il gameplay e al quartiere, vogliamo lasciarvi con una piccola "riflessione" per così dire... Sebbene i sim di default in TS3 ci appaiano "normali" e "utilizzabili" ma non li definiamo stupendi, abbiamo voluto fare un passo indietro... un faccia a faccia default contro default...



Scritto da CriCri
Sabato 21 Marzo 2009 01:59

—
Cosa ne pensate?? Sicuramente, dopo aver fissato questo confronto, The Sims 3 appare decisamente meglio, nonostante i suoi limiti! Continuate la lettura con la [seconda parte del reportage](#) !!!