

Grazie alle scansioni delle riviste *PC Gamer* e *Games for Windows* che sono uscite nei giorni scorsi (trovate gli originali su

<http://www.emptyforce.net/blog/2008/03/10/the-sims-3-pcguk-scans/>

), abbiamo potuto reperire tantissime informazioni interessanti su

*The Sims 3*:

tuttavia, abbiamo comunque pensato di tradurre l'intero articolo di *PC Gamer*

, per permettere ai nostri utenti di scoprire tutte le novità e le informazioni direttamente dai magazine!

Buona lettura..

La ragazza nella cabina di registrazione ha indubbiamente molto talento: è Niki Rapp, una delle stelle di *The Sims 2*, ed ora di *The Sims 3*. Niki parla il *Simlish*, quello strano linguaggio di fantasia che parlano i Sims; si trova negli studi per doppiare la voce dei bambini. Sullo schermo, un vivace ragazzino di sei anni, dal sesso non ben definito, se la sta facendo sotto, mentre Robert Kauker, direttore audio di tutti gli episodi di

*The Sims*

, dà le sue direttive.

“Più paura, più imbarazzo!”

“*Icka-booga-daka-why*”.

“Più enfasi!”

“*Icka-booga-daka-WHY*”.

“Mmm no, non va. Prova con tristezza, poi vergogna” .

Scritto da Paperpin

Giovedì 27 Marzo 2008 14:35 - Ultimo aggiornamento Mercoledì 05 Novembre 2008 19:33

---

L'animazione continua a mostrare il povero personaggio sullo schermo che se la fa sotto, a ripetizione.

“Oehh. Err. Ewww”.

“Perfetto. Adesso occupiamoci del file 2311: ansia”.

Una pozzanghera di forma leggermente diversa appare ai piedi del Sim. Lui/lei ha avuto un altro tipo di inconveniente.

Chi avrebbe mai immaginato che tormentare i piccoli omini frutto dell'Intelligenza Artificiale, guardarli mentre fanno pipì sul pavimento, escono, fanno amicizia, hanno dei bambini, comprano televisori, sarebbe stato un successo così grande? Con due giochi e quattordici expansion packs, *The Sims* rappresenta un impero per la EA Games. In tutto il mondo sono state vendute, in totale, 98 milioni di copie del gioco (che probabilmente saranno diventate 100 mentre leggete questo articolo);

*The Sims* ha una rilevanza culturale che supera quella di molti altri giochi (la EA ha calcolato che su *YouTube*

esistono circa centomila filmati realizzati dai giocatori di

*The Sims*

, tramite il gioco), ed un fascino che va ben oltre il mercato tradizionale dei videogiochi. La EA ha stimato che circa il 60% del totale degli appassionati è composto da donne (e per contro, *PC Gamer*

ha un pubblico quasi esclusivamente maschile), e circa il 20% di queste sono sotto i 17 anni.

Vostra sorella, la vostra ragazza e vostra madre: tutte amano il gioco.

L'incomprensibile lamento che proviene dalla cabina di registrazione è un segno che ha avuto inizio la produzione di *The Sims 3*, l'unico gioco completamente nuovo da quattro anni a questa parte ( *nella serie di The Sims n.d.r.*). Nikki deve stare

centinaia di ore negli studi, inventando parole, facendo finta di essere una creatura di sei anni dal sesso non specificato, ma dalle emozioni forti. Non è da sola. Altri dieci doppiatori sono stati arruolati, insieme ad un enorme numero di animatori e artisti, per parlare in modo

incomprensibile;

il loro

compito è decisamente arduo: devono disegnare e simulare ogni sentimento ed ogni

Scritto da Paperpin

Giovedì 27 Marzo 2008 14:35 - Ultimo aggiornamento Mercoledì 05 Novembre 2008 19:33

---

movimento umano. Se puoi pensare di farlo, allora deve essere nel gioco.

L'imponenza della produzione è straordinaria. Parlando con il team si nota che sono orgogliosi del loro successo, ma parlando di videogames con gli ingegneri, i programmatori e gli animatori che hanno sviluppato *The Sims*, si parla degli stessi giochi che utilizziamo noi: *Oblivion*, *Half-Life*, *World of Warcraft*

. Anche, sorprendentemente

, *Dwarf Fortress*

. Usano espressioni come "re-roll", amano le text adventures e sono ossessionati dagli RPG (*Role Playing Games*

,  
*giochi di ruolo n.d.r*

.). Pare che abbiano deciso di proposito di inserire nel team dei giocatori come noi.

Rod Humble è il direttore creativo della "sezione" *Sims*. È intelligente, simpatico, secco come un'acciuga, e ciò che chiameremmo un giocatore accanito. Originario di Birmingham, si è trasferito in America per prendere parte al team di

*EverQuest*

Due anni fa, il team di *The Sims* è stato distaccato dalla *Electronic Arts*, e gli è stata data autonomia creativa. Questa autonomia, sotto la direzione creativa di Rod, ha dato i suoi frutti. A differenza del tipico punto di vista di questo giornale, all'interno del quale ci lamentiamo cinicamente delle nuove versioni di vecchi giochi come

*FIFA 2008*

o

*NHL 2010*

, possiamo affermare che

*The Sims*

è sempre stato abbastanza innovativo.

Rod ci spiega che il team di *The Sims* ha un unico obiettivo: la creatività. "La nostra missione è di creare nuovi giochi, che portino un po' di innovazione all'interno di un *franchise*

già collaudato. L'unica cosa che non facciamo è produrre lo stesso gioco tutti gli anni. Alcune persone odiano le cose che facciamo, ma perlomeno non sono le stesse cose tutti gli anni.

Davvero, cerchiamo di azzardare ogni volta."

Scritto da Paperpin

Giovedì 27 Marzo 2008 14:35 - Ultimo aggiornamento Mercoledì 05 Novembre 2008 19:33

---

La cosa divertente è proprio questa: il team di *The Sims* ha azzardato diverse volte. Noi semplicemente non ce ne siamo mai accorti. I Sims coprono tutto il possibile: dal miglior gioco d'affari disponibile sul mercato – l'espansione

*Funky Business*

– alle versioni per console come

*MySims*

, nel quale è possibile costruire case, fornelli, divani e macchine tramite una sorta di Lego elettronici, o ancora piattaforme virtuali come

*The Sims On-Stage*

, dove gli utenti possono caricare video dove loro stessi recitano poesie o cantano al karaoke (Rod afferma che

*The Sims On-Stage*

è, ironicamente, il sito di poesia più popolare del web). Presto ci sarà un intero game-portal di *The Sims*

. Ed un gioco di nome

*Sim Animals*

. E nuove espansioni. E

*The Sims 3*

.

---

Quando abbiamo iniziato a lavorare su *The Sims 3*", dice Rod, mostrandoci un primo prototipo, "ho dato due direttive al team; primo: non funzionerà se non si potrà attraversare la strada e vedere i figli dei tuoi vicini che giocano. Secondo: niente più gabbie per criceti." La gabbia per criceti è riferita allo scontento tipico dei giocatori di

*The Sims*

: il gioco finisce per essere nient'altro che un continuo dirigere i personaggi verso il bagno, il frigorifero e il gabinetto. Per molti,

*The Sims 2*

non riguarda tanto lo sviluppo dei personaggi, ma è incentrato sulla gestione del tempo. Non ci si occupa di esseri semi-autonomi, ma ci si trova a fare da balia a bambini incontinenti. Il primo obiettivo è quello di rendere la parte più interessante del gioco – sviluppare la vita dei personaggi dalla culla alla tomba – più importante. Si tratta di far diventare il gioco un moderno RPG, in cui si devono affrontare costantemente delle scelte, e in cui si ha la possibilità di scegliere tra diverse occasioni.

E per quanto riguarda i figli del vicino? Rod vuole abbattere le barriere, e lasciare che i Sims vaghino liberamente per la città, non più costretti nei lotti-prigione delle vecchie versioni. Vuole far diventare il gioco un mondo aperto, dove i Sims possono passeggiare, incontrare gli amici, andare a lavoro, interagire con gli altri. E farsela sotto in palestra. è una sorta di *GTA: Bellavista*

.

---

Scritto da Paperpin

Giovedì 27 Marzo 2008 14:35 - Ultimo aggiornamento Mercoledì 05 Novembre 2008 19:33

---

Nella demo che ci viene presentata, la telecamera è puntata su un singolo personaggio. Successivamente la vista si allarga, e riusciamo a vedere un intero vicinato, un perfetto scorcio della vita americana del Mid-West (*il Mid-West è la zona ricca e benestante degli Stati Uniti n.d.r*), con recinti e steccati, colline e municipi di mattoni rossi. I Sims camminano sui marciapiedi, si salutano, si fermano a parlare. Le macchine passano. Torniamo alla visuale dell'osservatore, spiando attraverso le finestre, guardando i Sims mentre cucinano, chiacchierano o dipingono. Sembra una cittadina animata, aperta, un posto dove accadono degli eventi, dove la vita di tutti i giorni dei nostri personaggi si interseca in modi infiniti.

Ora torniamo al singolo personaggio. Vediamo come tutto questo si combina insieme: incontriamo SimMatt. Matt è uno chef. Vive in una deliziosa casetta sulle colline di Bellavista. È giovanile, ha una moglie molto bella e una tv ultrapiatta. Ma oggi sua moglie non è di buon umore, e Matt è ansioso per una promozione.

Primo problema: è mattina ed è ora di andare a lavorare. Nei vecchi episodi di *The Sims* questo momento della giornata sarebbe un incubo di cose da fare: sveglie che suonano, colazioni in piedi, corse al bagno e docce veloci. Il tutto mentre un collega ci aspetta fuori, in macchina, suonando impazientemente il clacson per metterci fretta. In

*The Sims 3*

apparirà una finestra nell'angolo sinistro che dice "Matt ha fame, clicca qui per nutrirlo". Un click e tutti i bisogni della mattinata sono stati soddisfatti.

Secondo problema: il lavoro. In *The Sims 2*, a meno che non avevate *Funky Business*, il lavoro si svolgeva al di fuori dello schermo, mentre il tempo scorreva veloce nella casa vuota. In *The Sims 3*

il lavoro è parte della vita quotidiana. Matt si è portato un po' di extra a casa: la lavastoviglie al lavoro si è rotta, e per questo si è offerto di lavare i piatti al posto del capo. Finire il lavoro lo avvicinerà un po' di più alla promozione. Si tratta, effettivamente, di una missione, con un sistema di esperienze e ricompense.

Matt lava i piatti e poi se ne va. Apre la porta e comincia a correre. E corre. E corre. È un Forrest Gump col cappello da cuoco. Rod spiega che, per il momento, il codice per le macchine è stato disabilitato, poiché aveva qualche bug. Ma il punto è un altro: il vostro lavoro esiste realmente nel vicinato. Matt normalmente ci andrebbe guidando. Lì cucinerebbe o coltiverebbe le piante, o pescherebbe.

Scritto da Paperpin

Giovedì 27 Marzo 2008 14:35 - Ultimo aggiornamento Mercoledì 05 Novembre 2008 19:33

---

Un altro nuovo cambiamento di *The Sims*: l'inventario. Matt è piuttosto eccitato e vuole fare buona impressione su sua moglie, con un piatto speciale per San Valentino. Lei ama gli spaghetti alla bolognese; Matt potrebbe comprarli surgelati al supermercato, ma non sarebbe una gran cosa. Farebbe meglio a comprare gli ingredienti dal fruttivendolo, oppure coltivarli. Dietro al ristorante, Matt ha una pianta di pomodori. Li ha coltivati per giorni ed ora sono maturi, succosi e pieni di salute. Un po' come Matt. Raccoglie i pomodori, li porta a casa e comincia a preparare il piatto.

D'un tratto tutto questo inizia ad assomigliare un po' più ad un tradizionale gioco per PC che a *The Sims*

. Obiettivi, inventario. Poi appare un'icona in basso, sullo schermo; è un "moodlet". Matt ha appena baciato la sua bella mogliettina. Ed è di ottimo umore. Per i prossimi cinque giorni sarà felice come una pasqua. Sarà più rapido, imparerà più velocemente, arriverà al lavoro prima e farà più amicizie. Sembra proprio..alt! un attimo! L'abbiamo già visto nei

*MMORPG*

(  
*Massive Multiplayer Online Role-Playing Games*

,  
*ossia giochi di ruolo che vengono svolti on-line e a cui partecipano molte persone n.d.r*

.)! è proprio un..buff (

*ossia i potenziamenti o benefici che si guadagnano facendo qualcosa nei giochi di ruolo n.d.r*

.)?

Rod ride. "Abbiamo un problema di design. Abbiamo bisogno di dare ai Sims un aspetto metafisico davvero grande. Sembra folle, ma se guardate in *The Sims 2* c'erano le barre Ambiente, Pulizia..otto barre in tutto. Ma gli esseri umani non sono così. Nessuno dice "Devo fare pipì al 75%", ma diciamo "Devo proprio fare pipì". Al posto di scegliere otto fattori per determinare l'umore di una persona, volevamo un numero infinito di modi per dire come sta un Sim. Abbiamo cercato un artificio di design da usare, ed eravamo convinti che i buffs avrebbero potuto funzionare. Adesso ci sono buffs per ogni cosa. Puoi essere di cattivo umore perché te la sei fatta sotto. Puoi essere di buon umore perché ti piace stare seduto sul divano. Puoi essere triste perché il tuo amato è morto. O puoi essere felice perché sei incinta."

Altre idee sono state prese in prestito dal mondo reale. La creazione dei personaggi è molto più ricca che in *The Sims 2*. Piuttosto che assegnare valori numerici ai Sims – per esempio tre punti ordine, cinque all'intelligenza – il team ha elaborato un sistema di *traits* (  
*caratteristiche n.d.r*

.). E' possibile sceglierne fino a cinque nella versione attuale. I traits sono brevi descrizioni dei

Scritto da Paperpin

Giovedì 27 Marzo 2008 14:35 - Ultimo aggiornamento Mercoledì 05 Novembre 2008 19:33

---

vostrì Sims. Cose come cattivo, giocoso, geniale, perfezionista, paranoico, arrivista. Matt è rude, scapestrato e timido. Il suo vicino Chad è stizzito, semplice, insensibile e inappropriato. Quando Matt va a casa del suo vicino per fare due chiacchiere, Chad si gira dall'altra parte. Poi se la fa sotto. E ride.

Rod ci spiega che l'ispirazione per i traits è arrivata "osservando come le persone descrivono se stesse. Abbiamo finito col guardare gli annunci personali. Sviluppare un personaggio significa adesso scegliere come lo descrivereste, piú che aggiungere punti in un grafico."

I traits influenzano grandemente la realtà del gioco. Derek è cleptomane. Mentre osserviamo il prototipo, Derek ruba una panchina del parco e scappa via. Mentre ci muoviamo nella città incontriamo Teresa, che sta facendo jogging. Uno dei suoi traits è l'essere amante dell'aria aperta; ogni volta che esce di casa il suo umore migliora.

---

I traits non sono gli unici miglioramenti della creazione di un Sim, ma gli stessi Sims sono migliorati. A prima vista i cambiamenti non si notano subito – solo comparando uno screenshot di *The*

*Sims 3*

con uno di

*The Sims 2*

le differenze diventano evidenti. La pelle è piú naturale, piú realistica. Le espressioni facciali sono piú reali, e i capelli sono diversi. Ci sono piú modificatori per il peso e la muscolatura, e questo implica una gamma di tipologie corporee praticamente infinita. I Sims obesi sono facili da creare, cosí come i tipi muscolosi o le ragazze scheletriche.

Se vi annoiate a creare i Sims, e preferite torturare i personaggi già esistenti nel gioco, i produttori inseriranno una gamma di tipi di personalità e modelli. Sul menu abbiamo visto, per esempio, una rock star in erba, con una cresta punk viola, vestiti di tartan e l'essere "geniale". C'era anche una madre moderna, un maleducato, e una severa mamma dedita alla famiglia. Più ha figli piú è contenta. Fatela riprodurre!

Questi personaggi ci portano a parlare della funzionalità migliorata del sito di *The Sims 3*. I giocatori potranno caricare i Sims sulle loro homepage, dove possono essere messi a disposizione degli altri giocatori, che possono scaricarli ed inserirli nei loro quartieri. La

Scritto da Paperpin

Giovedì 27 Marzo 2008 14:35 - Ultimo aggiornamento Mercoledì 05 Novembre 2008 19:33

---

domanda è quindi, fino a dove verrà spinta la connettività tra giocatori? Per prima cosa: non ci sarà il multiplayer. Non potrete invitare un amico nel vostro vicinato. Secondo le ricerche della EA i giocatori non vogliono questa opzione: “I giocatori vogliono il comando completo sul loro quartiere” – non vogliono che nessun altro metta mano nelle loro creazioni. Tuttavia ci sarà una sorta di miglioramento nel social networking. “Solitamente seguiamo i nostri giocatori e loro ci dicono cosa hanno fatto con

*The Sims*

”, dice Rod. “Ci dicono che amano i social network (siti come

*Facebook*

e

*MySpace*

). Tutto questo è già presente in

*The Sims 2*

; ci sono quattro milioni di persone che frequentano

*The Sims Exchange*

(la “casa” di tutti coloro che scaricano cose per

*The Sims*

) ogni mese. Tutto quello che fanno è condividere le loro creazioni. Ovviamente

*Spore*

è della EA e stiamo imparando molto da loro. Ma parleremo delle caratteristiche della community di

*The Sims 3*

più in là”.

Un'altra cosa di cui non si è parlato: il potenziale delle espansioni. A dispetto della loro varietà, le espansioni di *The Sims* raramente si sono combinate bene con il gioco base – sono solitamente fini a se stesse. Questo è dovuto parzialmente al tipo di lotto che usa il gioco: se il Sim è all'università non può usufruire delle interazioni notturne di

*Nigh*

*tlife*

Similmente, se un Sim va in vacanza con

*World Adventure*

, il suo negozio di

*Funky Business*

resta chiuso.

Il mondo aperto di *The Sims 3* ha enormi possibilità di espansione; tuttavia questo non significa che Rod abbia un'idea precisa di come saranno le espansioni. Sa semplicemente che ci saranno. “Il fatto che sia un mondo aperto significa che probabilmente – non per parlare troppo delle nostre tattiche di espansione, ma in teoria –

*The Sims 3*

potrebbe espandersi in un intero universo aperto. Potete immaginare un paese per i Sims dove vivere”.



Scritto da Paperpin

Giovedì 27 Marzo 2008 14:35 - Ultimo aggiornamento Mercoledì 05 Novembre 2008 19:33

---

Questo significa per caso che *The Sims 3* non sarà un gioco completo senza gli expansion packs? Le espansioni future sono già programmate durante lo sviluppo iniziale? “Quando produciamo il gioco, durante lo sviluppo, non tralasciamo nulla di proposito”, spiega, “proviamo e inseriamo nel gioco tutto quello che possiamo. Davvero, tutto quanto. Poi, ad un certo punto diciamo “Ok, sono cinque anni che il gioco è in sviluppo, dovremmo proprio metterlo in commercio”.

Tutto regolare quindi – ma cosa possiamo sapere su *The Sims 3* dai lavori precedenti? Quale, per Rod, è stata l’espansione più fortunata?

Ride. “In termini economici, l’espansione che ha avuto più successo è stata *Pets*; quella da cui ho ottenuto di più, in termini di design, è stata

*Funky Business*

. Quello che abbiamo fatto allora è stato inserire un simulatore di affari in un expansion pack. È possibile creare ogni tipo di attività commerciale; non avevamo un codice specifico per aprire una panetteria o una caffetteria. Abbiamo trovato una soluzione elegante: abbiamo diviso il mondo in posti dove si paga per entrare e uscire, posto dove si possono prelevare gli oggetti dagli scaffali e posti dove si paga per utilizzare un oggetto.

La mia idea per l’attività era giocare a fare i bambini quando i genitori sono a lavoro. Una sorta di rave: far entrare i ragazzi e fare festa

è stata una delle chiavi per

*The Sims 3*

: ci ha fatto capire come poteva essere aperto il nostro sistema, per lasciare che i giocatori si divertissero.”

Rod, trovi che il successo di *The Sims* sia limitante? Come giocatore, con esperienza nello sviluppo dei *MMORPG*, non vorresti mai tornare alle tue radici fantasy? “Ogni tanto mi torna l’idea di fare una versione fantasy di

*The Sims*

. è stata una delle prime battute che ho fatto quando sono arrivato alla

*Electronic Arts*

. Sono andato ad incontrare Will Wright, e la prima cosa che ho detto è stata “Come prima espansione, sono molto felice che abbiamo la licenza de

Scritto da Paperpin

Giovedì 27 Marzo 2008 14:35 - Ultimo aggiornamento Mercoledì 05 Novembre 2008 19:33

---

*Il signore degli anelli*

. E lo faremo.” La reazione di Will Wright è tristemente persa nella storia. Rod ci pensa un attimo: “Potremmo anche farlo.”