

Al [Gamescom](#) (una sorta di festival europeo dei videogiochi che si svolge a Colonia in Germania) le sims anteprime sono state tante! In questo articolo vi riportiamo tutto ciò che è stato scoperto su **Sims Medieval**. La lista degli articoli cui facciamo riferimento sono:

1. [IGN.Com](#)
2. [Gamespot](#)
3. [GamePro](#)
4. [Sims3Nieuws](#)

Articolo su IGN.com

Su [IGN.com](#) è stato pubblicato un [articolo di due pagine su Sims Medieval](#), eccovi la traduzione:

Se vi aspettate che il nuovo gioco-sim prodotto dalla EA - The Sims Medieval - sia semplicemente un cambio di ambientazione e di look al classico sims trasformandolo in salsa storica, beh, resterete sorpresi. Trasportare i Sim dall'epoca moderna a quella antica è solo uno degli aspetti di questo nuovo spin-off, ora potrete mandare i Sim in missione e livellare al completamento delle quest.

*Ebbene sì, i Sims "guadagnano" elementi tipici dei giochi RPG (role playing game = giochi tattici diciamo) che aiuteranno i giocatori ad ambientarsi nelle nuove atmosfere. Invece di seguire la vita dei Sim che creerete, li userete per completare quest e realizzare le ambizioni "imperiali", ovvero di realizzare il proprio regno. **Per costruire un regno bisognerà innanzitutto scegliere una sorta di "aspirazione"***

- qualunque cosa dall'essere il regno più sano a quello con più edifici - e poi occorrerà completare quest per raggiungere pian piano l'obiettivo principale (l'aspirazione appunto).



*Le quest così proposte sono un grande cambiamento per i sim, tuttavia si inseriscono nel quadro del mondo. **Una volta che acceterete una quest, dovrete scegliere quale Sim volete controllare per completare la missione.** All'inizio avrete solo pochi Sim fra cui scegliere, ma man mano che costruirete il vostro impero, potrete scegliere fra un'assortimento sempre più vasto di professioni, come fabbri,*

maghi, cavalieri e molto altro

. Le soluzioni saranno diverse a seconda della professione del Sim che si sceglie, in modo da non dover sempre utilizzare l'approccio diretto. Nell'esempio visto la missione iniziava con un Re Sim malato che incaricava due sim di gestire la situazione. Una scelta avrebbe potuto prevedere di porre fine alle sofferenze del Re e ucciderlo, ma, nella demo visionata, incaricando del ruolo principale un sim medico e di quello secondario un prete, la quest ha preso una piega del tutto differente.□

Prima di poter andare al castello e visitare il re, il medico deve adempiere ai propri compiti visitando tutta la popolazione malata. Infatti, **se un sim fallisce nell'adempiere ai suoi obblighi quotidiani (i medici devono curare, i fabbri devono fabbricare armi, etc.) potrà essere licenziato.** E il licenziamento potrebbe non essere la sola punizione, il vostro Sim potrebbe anche finire su qualche strumento di tortura e umiliato con il lancio di pomodori e uova.



Nel caso del medico, il paziente viene posizionato su uno "strumento medico" che sembra quasi una stanza delle torture. Usando le sanguisughe il giocatore deve drenare la giusta quantità di sangue prima di somministrare le medicine. Una volta fatto, il paziente barcollerà fuori dalla clinica, apparentemente non molto più in salute di prima, ma quanto basta per evitare la tortura al nostro medico per oggi. Dopo una dura giornata di lavoro, il nostro medico può recarsi dal re, e diagnosticare un avvelenamento del sangue. Nella demo tutto è sembrato molto veloce, ma in realtà i medici devono prima fare ricerche su come curare l'avvelenamento del sangue e ottenere gli ingredienti che servono per preparare la pozione curativa (possono anche comprarli al negozio, oppure raccoglierci in giro per il mondo).

Nel caso di questa missione il sim con il ruolo secondario, il prete, non ha molta importanza. Non deve far altro che andare nell'area di culto del castello e pregare per il re e per il suo ritorno in salute. In teoria avreste anche potuto usare il prete per provare a curare il re come in una sorta di miracolo, ma ciò rallenterebbe le possibilità di completare la missione.

Completando la quest livellerete il medico e guadagnerete dei punti da usare per aggiungere altri edifici al vostro regno. **Più alto sarà il livello dei "sim eroi" che userete per completare le missioni, tanto più aumenteranno le probabilità di successo.**

Fallire è probabile, specialmente se i vostri sim hanno un basso livello di Focus, che è una sorta di "concentrazione" che va a sostituirsi ai classici bisogni che ci sono in The Sims.

Al contrario di The Sims 3, **i sim eroi che potete creare in Medieval, invecchieranno sì, ma non moriranno di vecchiaia.**

La peste o un omicidio potranno portare alla morte un sim maturo, ma poichè questo gioco non ha una fine, i sim non si cureranno del tempo che passa. I Sim che create avranno **due tratti specifici e un difetto fatale**

Scritto da CriCri

Giovedì 19 Agosto 2010 21:18 - Ultimo aggiornamento Giovedì 19 Agosto 2010 21:20

che determineranno la loro personalità. Non lasciatevi spaventare dal difetto fatale: in alcune quest, un attributo negativo potrebbe trasformarsi in uno positivo!

*Poichè il popolo medievale era una massa di attaccabrighe, la EA ha anche incluso i **duelli** in questa versione di Sims. L'alterco dimostrato nella demo era fra un re e uno dei suoi cavaliere. Non si è ben capita la ragione della sfuriata (protestavano frasi simlish incomprensibili), ma dopo essersi spintonati hanno tirato fuori le spade. Nel contempo dell'azione si è aperto un box con una vista 2d laterale del combattimento, e l'abile cavaliere ha atterrato il re, seppur senza ucciderlo (ma ucciderlo è sempre un opzione).*

*Questo Sims non è solo creazione di sim, ma anche costruzione di edifici e personalizzazione della città. **Quando si inserisce un nuovo edificio o una nuova ala del castello medievale, si sblocca la possibilità di creare un nuovo eroe Sim con una professione unica.** Quindi, l'aggiunta di una chiesa vi permetterà di creare un Sim eroe che è un prete, e se si aggiorna il castello con stanze segrete, potrete creare spie sim.*



*Sicuramente vedremo la creazione di strutture più avanti, per ora è stata dimostrata la personalizzazione degli interni. Il sistema è simile a The Sims 3, anche se ovviamente gli arredamenti e i decori riflettono il periodo storico. Come a quei tempi inoltre, **i Sim vivono negli edifici in cui lavorano***

. Per facilitare le comunicazioni al di fuori delle mura, la EA ha introdotto come mezzo di comunicazione fra Sim i

piccioni viaggiatori

. Questi volatili attenderanno le vostre missive fedelmente e amichevolmente fuori dalle vostre abitazioni. E non sono poi così male.

Non è chiaro se questa nuova formula avrà successo e come potrà funzionare, ma è sicuramente una rivisitazione per un gioco che ormai è stato visto e rivisto.

Articolo su GameSpot

Su **GameSpot.com** è stato pubblicato un [articolo di due pagine su Sims Medieval](#), eccovi la traduzione.

Udite udite! Il prossimo gioco della saga Sims per PC non sarà The Sims 4. Sarà un racconto di

nobili e contadini... sembra essere divertente! Andiamo a scoprire qualche dettaglio!

Mentre la saga Sims della EA continua a riscuotere un crescente successo, che si arricchisce anno dopo anno di nuovi sequel e di un sacco di espansioni, la EA Play Division, ovvero il dipartimento responsabile della serie Sims, si sta muovendo in una direzione totalmente nuova. Anzi, ad essere precisi si sta muovendo indietro nel tempo, andando a scomodare cavalieri e medici che curavano usando le sanguisughe. Piuttosto che comprare una casa nella periferia di SimCity, in The Sims Medieval avrete sul vostro computer una piccola popolazione che abiterà nei pressi del castello. E invece di trovarvi a giocare con una famiglia, seguire il corso della vita dei Sim che la compongono e le generazioni successive, in questo nuovo gioco vi troverete a vivere una singola storia e scegliere i personaggi adatti allo svolgimento delle quest, in modo da poter concludere ogni sessione di gioco.



*Vi suona diverso dal modo in cui siete abituati a giocare con The Sims, vero? Eh, sì, lo è. La tecnologia alla base del gioco sfrutta molto il motore di The Sims 3, ma è un gioco fondamentalmente diverso, **orientato più alla storia e al compimento di quest guidate, che non al libero arbitrio e alla libertà di sviluppare il mondo e tante storie all'interno di esso**. Anche il look del gioco è diverso:*

abbandonati i colori solari e luminosi di The Sims, la scala cromatica e le illustrazioni di The Sims Medieval vogliono, con i loro colori tenui, richiamare l'era rinascimentale europea

. Abbiamo visto una piccola dimostrazione del gioco, e non ci sono state menzioni ai lama (elemento ricorrente in The Sims), ma occorre specificare che il gioco allo stato attuale è in fase di sviluppo, quindi tutto ciò che è riportato può essere soggetto a cambiamenti.

*La dimostrazione è iniziata visualizzando dall'alto la città medievale, costruita attorno a un imponente castello, affiancata da una cattedrale, forca e case della popolazione. Iniziando una nuova sessione di gioco, vi troverete a **scegliere l'aspirazione per il regno** (un po' come l'aspirazione vitalizia per i Sim).*

Dovrete usare differenti personaggi, impegnati in diverse professioni, per svolgere quest che via via vi porteranno al raggiungimento dell'aspirazione per il regno. Potrete avventurarvi

Scritto da CriCri

Giovedì 19 Agosto 2010 21:18 - Ultimo aggiornamento Giovedì 19 Agosto 2010 21:20

fuori a caccia di draghi o di una principessa da sposare per stringere alleanze strategiche con i reami vicini, ad esempio. Tuttavia, ci saranno anche altre, più sottili, dinamiche sociali nel mondo medievale, come

la lotta di classe tra i contadini e la nobiltà, così come conflitto tra due ordini religiosi concorrenti

. Uno di questi tenderà di appellarsi delicatamente ai cuori e alle menti della cittadinanza locale, l'altro tenderà di guadagnare influenza per mezzo di paura e intimidazione. (E il Dio di ogni ordine religioso non è altro che ... aspetta eh ... uhm ... TU!).



In The Sims Medieval non dovete necessariamente passare fra il controllo di un sim e un altro, anzi, controllerete solitamente un personaggio come ruolo principale di una missione (dopo averla accettata sceglierete con quale personaggio portarla a termine). E fra i tanti eroi che potrete scegliere naturalmente trovate anche il re o la regina che vivono nel castello. Potrete modificare anche il castello, ma, per mantenere il look e la consistenza del gioco, dalla vista della modalità costruisci non potrete nascondere le pareti. Avrete però una vista trasversale che vi permetterà di tenere a vista d'occhio tutte le stanze. Sarà anche possibile modificare e/o aggiungere nuovi arredi (ovviamente d'epoca) alle stanze del castello, nonché aggiungere nuove stanze, come camere segrete e modificare (seppure in modo limitato) i colori. Non aspettatevi luci al neon, ma pattern leopardati per creare una versione glam della vostra Camelot.

Inoltre al castello non mancheranno mai avvenimenti, oltre alle importanti questioni di stato (come decreti reali e drammatici duelli alla Machbeth), sarà l'ubicazione di cavalieri e corte. Tornando al passato, non avrete cortigiani che chiameranno un taxi per tornare alle loro abitazioni. Si ritireranno ai piani superiori. Vivere e lavorare nel medioevo è un'esperienza intima, almeno per famiglie reali e nobili.

[ndt: saltato un piccolo pezzetto che descrive la demo, come il precedente articolo di IGN]

*La dimostrazione ha poi visto come protagonista l'ambiente di creazione dei personaggi (ndt: il solito CAS). Il cambiamento più evidente rispetto a The Sims 3 riguarda l'**abbigliamento, che include una serie di abiti da donna (alcuni seducenti, altri più modesti) e diversi tipi di tuniche e calzoncini per i maschi. Le divise di cavalieri, regnanti etc, sono unisex, quindi potrete avere sia sim femmine sia sim maschi dotati di spade, corone, tuniche, etc***

Scritto da CriCri

Giovedì 19 Agosto 2010 21:18 - Ultimo aggiornamento Giovedì 19 Agosto 2010 21:20



Anteprima GamePro

Nel caso dell'anteprima di **GamePro**, visto che ormai molti dettagli sono già stati raccontati, vi facciamo semplicemente un elenco dei tratti salienti dell'articolo, che potete leggere in forma completa [QUI](#) (in inglese).

- Avrete case e sim giocabili (ndt. sebbene con un ottica differente dalla famiglia attiva come visto sopra) e i **Sim potranno fare fiki fiki nelle camere reali e mettere così al mondo marmocchi regali**

- **L'invecchiamento è congelato** (i bambini crescono fino a diventare bambini poi anche loro si "congelano") e non potete scegliere un sim a caso con cui giocare, a meno che non cambiate la sua professione [ndt. la professione è fondamentale nella scelta del sim da utilizzare per svolgere la quest].

- Potete giocare con il re come se fosse il capo della vostra famiglia, parlando alla sims, potete farlo innamorare, sposare e fargli avere figli. Ad ogni modo, ricordate che **ogni sim ha i propri obblighi quotidiani derivanti dalla propria professione: il re deve scrivere leggi e incontrare dignitari, il medico deve curare i pazienti, il fabbro deve forgiare spade**. Rispettando gli obblighi del lavoro e completando le opportunità (quest) aumenterete le abilità e guadagnerete Kingdom Points che potrete spendere per comprare altri edifici o per costruire nel reame, come ad esempio costruire un ospedale o una chiesa. Ogni edificio porterà con se nuovi personaggi, che vi serviranno a completare le quest, quest che a loro volta vi faranno guadagnare altri punti.



Sims3Nieuws Preview

Per prima cosa non possiamo che invidiare lo staff di **Sims3Nieuws**, che è stato invitato a Redwood negli stabilimenti della sims division, per assistere a un'anteprima di questo gioco davvero speciale! Di seguito vi riportiamo i tratti salienti e le novità rispetto alle altre anteprime, ma vi invitiamo davvero a dare un'occhiata sul sito di Sims3Nieuws, e leggere

[la versione completa in inglese dell'articolo](#)

! L'invidia è tanta, magari fossimo stati invitati anche noi!

- All'inizio del gioco dovrete scegliere una missione [ndt. in tutte le precedenti anteprime l'abbiamo chiamata "aspirazione del reame"], poi dovrete completare varie quest per avvicinarvi via via al compimento di questa. Le quest vi daranno la possibilità di espandere il vostro reame, e per portarle a termine dovrete servirvi di un paio di sim che controllerete. Ogni volta sceglierete quali sim controllare.

- Avviando un reame dovrete scegliere una missione (aspirazione) come già detto, e ne esistono diverse, come creare un'armata imponente, conquistare un certo numero di reami, etc. La EA ha detto che ce ne saranno circa una dozzina e che le quest che incontrerete varieranno a seconda della missione (aspirazione). Sempre secondo la EA serviranno circa una decina di ore per completare una missione. Continuando ad espandere il reame aumenteranno le quest fra cui potrete scegliere.

- Le attività quotidiane (gli obblighi derivanti dal lavoro) sono delle specie di minigiochi, che vi permetteranno di uscire dalla routine del compimento delle quest.

- **The Sims Medieval è un gioco e come gli altri della saga sims, rivisita a suo modo gli eventi in modo buffo, per cui non aspettatevi un'attinenza fedele alla reale storia (quella che leggiamo sui libri).**

- Il mondo sembra molto bello e dettagliato. Il paesaggio sembra la quintaessenza di una sceneggiatura medievale, con colline, rocce e tanti alberi. L'aspetto grafico del gioco è comparabile a The Sims 3, ma Medieval sembra un poco più carino, con molti più dettagli. Non è chiaro quanto sia grande il mondo, ne abbiamo visto solo una piccola parte.

Scritto da CriCri

Giovedì 19 Agosto 2010 21:18 - Ultimo aggiornamento Giovedì 19 Agosto 2010 21:20



Conclusioni

In questi giorni c'è stata davvero una tempesta di informazioni relative a **The Sims Medieval** che pare essere sicuramente curioso. L'idea di portare i Sim nel passato certamente stravolge la saga, e sebbene il gioco sia in una fase iniziale di sviluppo sembra essere promettente. Siamo un po' invidiosi per i nostri colleghi europei che hanno potuto vedere le demo con i loro occhi, ma speriamo che in un futuro potremo assistere noi stessi a un'anteprima.

Vi lasciamo come conclusione il link di un articolo in italiano trovato per il web, che riguarda The Sims Medieval, pubblicato da HWUpgrade: [The Sims cambia e diventa medievale](#).