

Scritto da CriCri

Martedì 24 Agosto 2010 19:29 - Ultimo aggiornamento Martedì 24 Agosto 2010 20:29

Sempre in aggiunta a quanto già vi abbiamo riportato, aggiungiamo dettagli presi da altre anteprime di fan site olandesi, tedeschi e francesi.

Animali: niente animali, niente cavalli, niente draghi, nulla. O meglio i draghi ci saranno, ma la caccia ai draghi sarà una rabbit hole, ovvero i sim scompariranno per poi riapparire e interagire con voi tramite messaggi.

Invecchiamento: i Sim non invecchieranno perchè il focus di questo gioco non è il singolo eroe, ma l'intero quartiere.

Trasporti: niente taxi, niente cavalli, nulla. I sim si muoveranno a piedi poichè il quartiere nasce per non essere poi così grande.

Storia: non si inizia da cittadini per diventare re. Si inizia creando Sim e scegliendo la loro professione, poi si avanti completando quest.

Exchange/Store: attualmente non è in programma, ma i producer sono sembrati interessati

Creazione Video e immagini: si potranno creare video e scattare immagini all'interno del gioco esattamente come in The Sims 3.

Diverse epoche: no, ci sarà solo un'era, il Medioevo.

Non ci saranno nuove creature, solo i draghi ma sono rabbithole.

Rabbithole - lotti inaccessibili: draghi, nave e quartiere

Morte: il sim può morire durante una lotta, durante una quest o sotto tortura [ndt. se non adempie ai suoi obblighi quotidiani finisce al lancio degli ortaggi e delle uova e dopo 3 volte può morire]

Espansioni: al momento no, magari se sarà popolare.

Missione/Aspirazione del regno: una volta completata non sarà possibile sceglierne un'altra. Quindi o vi accontentate di continuare con gli obblighi quotidiani dei personaggi e le piccole quest o ricominciate da zero con una nuova missione e un nuovo regno.

Raccogliere: i sim possono raccogliere diversi oggetti.



Fonti:

[Simsway](#) - [Simsoucis](#) - [L'universe Sims](#) - [Daily Sims](#) - [Sims3Marktplatz](#) - [Simslicius](#)