

La serie di videogiochi di *The Sims* ha sempre offerto un'esperienza di gioco aperta che permette di prendere parte nelle vite di piccoli e autonomi omini virtuali. La serie ha preso una piega diversa con *The Sims Medieval*, un nuovo gioco che stravolgerà le situazioni di gioco aperte e non lineari della serie tradizionale per un'esperienza diretta che ha luogo nei tempi passati, quando i re e le regine assoldavano nobili cavalieri per proteggere il loro popolo, sotto il vigilante occhio dell'Osservatore - cioè voi, i giocatori! Nel nuovo gioco potrete giocare come uno dei personaggi e completare diverse missioni per vincere

Kingdom Points

, che sommati vi porteranno alla vittoria finale. Sì, è un grande cambiamento per la serie. La senior producer

Rachel Bernstein

ci racconta tutto.

GameSpot: Adesso che abbiamo visto *Medieval* in azione, scendiamo più nei particolari riguardo il ruolo di ogni personaggio del gioco. Per esempio, dando uno sguardo ai diversi personaggi (re, cavaliere, spia, mago, medico, bardo, maniscalco, mercante, prete Peterano o Giacobiano) si nota che c'è una gran varietà, ma in che modo, per esempio, il ruolo di ogni personaggio nella società influenza il modo in cui lui/lei si comporta? I personaggi non nobili dovranno sempre genuflettersi quando iniziano una conversazione col re? Sarà più difficile per un maniscalco avere un'udienza col re rispetto ad un cavaliere?

Rachel Bernstein: C'è una varietà di modi in cui il ruolo di un Sim nella società si sviluppa nel gioco. I Sims si inginocchiano quando sono alla presenza di un monarca. Ogni personaggio ha delle interazioni relative alla propria professione. Riguardo al re, ci sono " *Ch*

iedi il cibo

" e "

Manda alla gogna

"

[le traduzioni sono letterali, non sappiamo se le voci saranno le stesse in italiano, ndt]

, azioni che rispecchiano la posizione del monarca all'apice della scala sociale.

Scritto da Paperpin

Mercoledì 06 Ottobre 2010 14:44 - Ultimo aggiornamento Venerdì 15 Ottobre 2010 10:50



[Galleria di immagini](#)

[galleria di immagini](#)