

Scritto da Paperpin

Mercoledì 01 Dicembre 2010 10:14 - Ultimo aggiornamento Mercoledì 08 Dicembre 2010 18:01

Nel corso del mese appena passato sono stati pubblicati vari articoli su **The Sims Medieval**, che per chi non lo sapesse è lo

spin-off

di

The Sims 3

interamente ambientato nel Medioevo e in uscita nel marzo dell'anno prossimo. Cerchiamo di fare insieme il punto della situazione ad oggi!

Per prima cosa, **il 9 novembre si è tenuto in Francia un community event** dedicato al gioco, a cui hanno partecipato vari siti tra cui

Larem &Go, L'Univers Sim, Jeux Video, Sims Minitroll

. Su

[SimPrograms](#)

potete trovare link agli articoli tradotti (via Google Translate) dal francese ed alcune immagini scattate durante l'evento.

Sono stati pubblicati, poi, [diversi reportage sul gioco](#), ma a dirla tutta le informazioni sono praticamente le stesse di sempre...più consistente invece è l'articolo di

[GameSpot](#)

, che ha pubblicato una review del gioco, tre nuovi screenshot (che potete trovare nel corso dell'articolo e nella nostra gallery) ed un

[video](#)

. Scopriamo insieme i dettagli più importanti.

Estratto dall'articolo di GameSpot

"[...] Dovrete utilizzare il vostro potere per raggiungere uno dei diversi "obiettivi del regno" disponibili: benessere (salute generale ed economia), sicurezza (forza militare), cultura (apportata da artisti e menestrelli) e conoscenza (fornita dalle arcane ricerche degli stregoni).

Il tipico regno medievale include non soltanto il castello del sovrano (con aggiunte in pietra ai lati, come il quartier generale dei soldati), ma anche il mercato (che può occupare la piazza cittadina, il fabbro ed altri servizi artigiani), il porto (il rifugio delle navi usate per commerci, diplomazia e viaggi avventurosi), il carcere (la casa delle torture, dove i Sims fuorilegge vengono tenuti prigionieri, così come il patibolo vero e proprio, dove i condannati vengono uccisi) e un'area di divertimenti. È la sede dell'immaginario sport del "kingball".

Successivamente abbiamo visitato la stanza del trono per parlare col monarca, che era impegnato in faccende diplomatiche. Il modello diplomatico di Medieval vi permette di socializzare con le popolazioni confinanti dopo aver fatto voi il primo passo, ossia visitando la

Scritto da Paperpin

Mercoledì 01 Dicembre 2010 10:14 - Ultimo aggiornamento Mercoledì 08 Dicembre 2010 18:01

loro terra. Fatto questo, la loro nazione apparirà accanto alla vostra nella mappa del gioco, assieme ad informazioni sul livello della vostra relazione, ogni tipo di merce che hanno da offrirvi e gli editti in vigore sul territorio.



Gli editti in Medieval sono proclamazioni reali che riguardano il commercio e la legge del regno, e il vostro re (e gli altri monarchi) possono proporli in qualsiasi momenti tramite il tavolo degli scrivani. In base ai vantaggi che potrebbero ricavarne le popolazioni confinanti e a quanto forti sono i rapporti col vostro regno, il vostro editto potrà essere approvato o meno. Come prevedibile, è possibile guadagnare il consenso universale stringendo alleanze con i vostri confinanti – anche se non è facile. Ma se vi interessa davvero, potete impostare l'obiettivo di avere relazioni positive con ogni singolo regno confinante come obiettivo del vostro regno, e lavorare verso questa meta. Oppure, potete provare a costruire il regno più grande e potente di sempre – raggiungere ognuno di questi obiettivi vi fa guadagnare “punti obiettivo”.

Le modalità compra e costruisci di The Sims sono presenti in Medieval, ma funzionano in modo diverso. La modalità Compra, come abbiamo già detto, non vi permetterà di modificare la geometria del castello, ma vi permetterà di aggiungere o rimuovere l'arredamento. Potrete anche di usare una palette di colori per personalizzare ogni oggetto e scegliere tra una vasta gamma di carte da parati per ornare i muri del vostro castello, così come tra diversi tipi di luminarie. Troverete torce, lanterne e perfino globi magicamente brillanti che non solo fanno luce ma possono essere anche personalizzate nel colore della luce stessa (per esempio per creare una cupa atmosfera viola nella sala del trono di un despota). Inoltre, Medieval ha un nuovo motore grafico per l'illuminazione che include anche la luce esterna, per creare ombre in tempo reale per le nuvole che corrono nel cielo.

In modalità Costruisci, lo schermo si trasforma in una finestra color seppia in cui ogni lotto vuoto viene indicato con un'icona blu. Per aggiungere nuove strutture dovete solo cliccare sul lotto e inserire la costruzione desiderata – la struttura si materializza immediatamente. Per

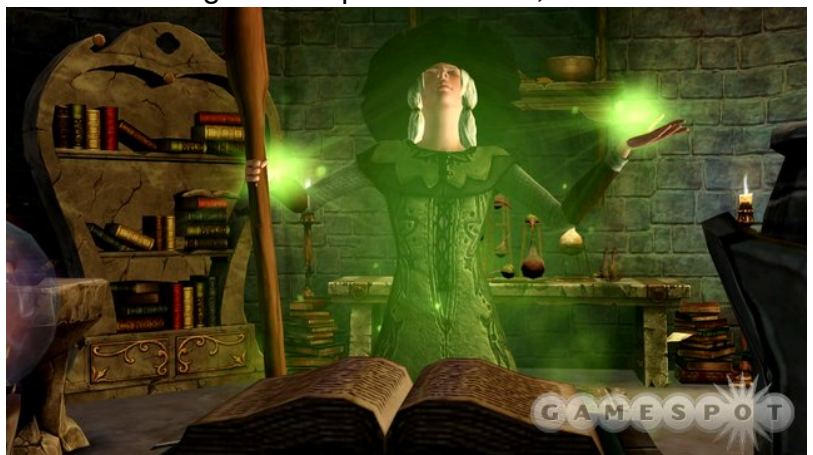
Scritto da Paperpin

Mercoledì 01 Dicembre 2010 10:14 - Ultimo aggiornamento Mercoledì 08 Dicembre 2010 18:01

esempio, il quartier generale dei soldati che abbiamo aggiunto come ala ovest del castello non è soltanto un ornamento, ma ha anche aumentato di un punto il livello di sicurezza del regno. Abbiamo poi costruito la torre dello stregone, che ha aumentato di quattro punti il potenziale di conoscenza del regno. In ogni caso, una volta che costruite una struttura dovrete assegnare un personaggio come “capo” di essa (ad esempio il cavaliere per la caserma, lo stregone per la torre). A questo punto potete usare il CAS del gioco per creare il vostro eroe personalizzato oppure un personaggio generato dal gioco.

[...] Quando create un nuovo personaggio potrete sceglierne la personalità, ossia due tratti (potenzialmente) positivi ed un difetto. Alla maga che abbiamo creato abbiamo dato i tratti Eloquente e Malvagia, per cominciare, e il tratto negativo Crudele. Successivamente abbiamo intrapreso la nostra prima missione, “La strega è tornata”, che vedeva l’inserimento di una strega all’interno della popolazione del regno. Come le altre missioni di Medieval, anche in questa era possibile scegliere tra vari modus operandi. Ad ogni modo, queste diverse vie coinvolgono vari personaggi e ricompense, sia riguardanti le abilità del vostro personaggio (per aumentarne il potere, come ad esempio il lanciare incantesimi per il mago o il duellare per il cavaliere), i punti esperienza (che lo/la aiutano ad aumentare di livello in qualche abilità) e più generalmente punti per il regno. Questa particolare missione aveva tre possibili soluzioni: “Non più strega”, una soluzione aggressiva che richiedeva l’uccisione della megera; “Delizioso matrimonio”, che prevedeva di far sposare in qualche modo la strega col sovrano; “Controincantesimo”, che richiedeva l’utilizzo di un prete per indebolire il potere della strega.

Essendo la malvagia, crudele ma ben determinata maga che impersonavamo, abbiamo scelto la strada più violenta e ci siamo diretti al



laboratorio nella torre per cominciare un processo magico che avrebbe rivelato la posizione della strega. Con l’aiuto di alcuni cheat introdotti dai produttori (solo per dimostrazione), abbiamo aumentato l’esperienza della nostra maga al livello 10, per garantire il successo della nostra impresa e per sbloccare tutti gli incantesimi del gioco. Gli incantesimi di Medieval sono legati a otto rune diverse, che guadagnerete lungo il percorso da mago o da prete, riguardanti elementi naturali come energia, aria e luce. Per lanciare un incantesimo dovrete utilizzare tre rune in sequenza corretta. Nel gioco ci sono diversi incantesimi (e alcune combinazioni di rune nascoste che hanno effetti segreti).[...] Ognuna delle missioni di Medieval ha una finestra

Scritto da Paperpin

Mercoledì 01 Dicembre 2010 10:14 - Ultimo aggiornamento Mercoledì 08 Dicembre 2010 18:01

separata che appare nell'angolo in basso a sinistra e che vi dice cosa fare ogni volta.[...]
Nonostante sia un gioco per un pubblico di giovanissimi, i Sims possono morire in vari modi. Gli incantesimi letali sono solo una delle possibilità. Per esempio, cavalieri e sovrani possono morire durante i duelli. Oppure, se la popolazione si aizza contro di voi, potrete essere condannati a morire mangiati dalla creatura che vive nella fossa: un cratere seminascondo da cui escono degli enormi tentacoli che afferrano le vittime e le divorano (situazione non visibile al giocatore). Tuttavia, i personaggi possono diventare amici della bestia e scampare alla morte.

[...] Abbiamo anche giocato come fabbri e intrapreso la missione di trovare un apprendista. Le prime cose da fare erano restare nel laboratorio e costruire alcuni oggetti. Quest'abilità, come le altre di Medieval, richiede che il vostro personaggio abbia in inventario tutti gli elementi necessari (come attrezzi e materie prime) e che sappia usare tutti gli strumenti, in questo caso una fucina bollente e un'incudine su cui battere il metallo. Abbiamo quindi preso il nostro fabbro ben equipaggiato e l'abbiamo mandato alla fucina, scegliendo l'opzione per cominciare a lavorare, che ha fatto apparire un indicatore a due livelli sullo schermo. Mano a mano che il metallo si scaldava, il livello di calore sull'indicatore aumentava e si avvicinava al livello desiderato - ma anche al livello "surriscaldato" (che, se raggiunto, significa che il progetto è rovinato). Abbiamo terminato la sessione al livello ideale e poi mandato il nostro fabbro sull'incudine per cominciare a martellare. Questo processo richiedeva una certa quantità di tempo, ma mentre il nostro fabbro lavorava, l'indicatore gradualmente scendeva, indicando che il metallo si stava raffreddando. Se il metallo si raffredda troppo, il progetto è rovinato. Fortunatamente avevamo riscaldato il nostro metallo a sufficienza per finire il nostro progetto in tempo, e siamo presto diventati orgogliosi proprietari di un paio di tenaglie da apprendista."

Scritto da Paperpin

Mercoledì 01 Dicembre 2010 10:14 - Ultimo aggiornamento Mercoledì 08 Dicembre 2010 18:01

