

Il sito HookedGamers.com ha pubblicato una breve recensione di **The Sims Medieval**; abbiamo tradotto per voi le parti più interessanti! Potete trovare l'articolo integrale [qui](#)

All'inizio del gioco dovrete scegliere il vostro primo personaggio e l'ambizione del regno. Fatto questo, dovrete posizionare la vostra prima costruzione, che sarà una parte del castello. Poi inserirete il monarca, re o regina, per governare il regno. Dovrete completare delle quest per guadagnare *Kingdom Points* (letteralmente "Punti Regno", *ndt*), e dopo averne superate abbastanza avrete punti sufficienti per inserire una seconda struttura. Quest'ultima sarà a vostra scelta, e dipenderà dall'ambizione del vostro regno. Successivamente dovrete prendere delle decisioni in base al tipo di storia che volete raccontare e alle professioni che vi interessano. Potrà capitarvi di non riuscire ad inserire ogni tipo di eroe nel gioco, si basa tutto su quello che volete che accada. Quanto più vari sono gli eroi che inserite, tanto più diverse saranno le storie che potranno venire fuori.

[...] Alcune delle ambizioni del regno sono "*Best In Show*", "*Busy Builder*", "*Efficient Expander*", "*Fame*", "*Filled Coffers*", "*Hard Workers*", "*Imperial Domination*", "*Legendary*", "*No Quest For The Weary*", "*Safe and sound*", "*Thoughts and Prayers*"

e

"Wealthy Populace" (le traduzioni sono tutte letterali: Il migliore nell'intrattenimento, Costruttore impegnato, Conquistatore efficiente, Fama, Forzieri pieni, Grandi lavoratori, Dominazione imperiale, Leggendaro, Nessuna missione per gli stanchi, Sano e salvo, Pensieri e preghiere, Popolazione benestante).

[...] Ci sono dieci tipi di eroi/personaggi, che il giocatore sarà in grado di controllare, dopo averli sbloccati e inseriti nel regno. Ogni eroe ha caratteristiche e responsabilità diverse di cui occuparsi giornalmente. I sovrani devono controllare il regno negoziando accordi di pace, sviluppando il commercio o dichiarando guerra ai regni vicini. Possono anche partecipare a duelli e sposare NPC importanti. Gli stregoni devono imparare la magia e possono incantare o combattere usando gli incantesimi che hanno memorizzato. Le spie possono rubare per il regno o avvelenare altri Sims. I preti sono di due tipi: Peterani e Giacobiani. Entrambi venerano "L'Osservatore", cioè il giocatore, ma hanno metodi diversi di promulgare il loro credo. I Peterani seguono una strada semplice, come i monaci, e provano a convertire i Sims con sermoni toccanti, mentre i Giacobiani usano la paura come strumento di conversione. I fabbri usano le materie prime trovate in miniera per armi e armature. I medici devono mantenere la popolazione in buona salute usando le tecnologie disponibili, nello specifico le sanguisughe. I cavalieri possono allenarsi per migliorare la loro forza e resistenza, mentre i bardi possono recitare poemi e suonare musica. In ultimo, i mercanti hanno accesso a merci straniere e ad opportunità di commercio.

[...] Quando create i personaggi, dovrete assegnare ad ognuno due tratti e un difetto fatale. I Sims hanno la possibilità di affrontare missioni per superare le loro debolezze, ma se questo non accade, il regno potrebbe cadere. Viceversa, se il difetto viene superato, diventerà un tratto leggendario che vi aiuterà nella gestione del regno.

[...] Val la pena di ricordare che la EA sta lavorando ad una nuova tecnologia chiamata

Scritto da Paperpin

Venerdì 18 Febbraio 2011 21:35 - Ultimo aggiornamento Venerdì 18 Febbraio 2011 21:52

sub-surface scattering, che dà ai Sims un'apparenza più reale. Avranno le guance rosse ed occhi più realistici. Ogni texture del gioco è stata disegnata perché la EA voleva dare una qualità più "pittorica" al gioco, con una vena rustica. [...] Il Simlish è stato rivisto e le voci degli attori sono state ri-registrate per suonare più "medievali".