

Le informazioni su *The Sims 3* sono ormai abbastanza datate, è quasi un mese che abbiamo scoperto gli articoli di *PC Gamer e Games for Windows*, e dal 19 Marzo non ci sono più aggiornamenti ufficiali. In questo periodo ci siamo divertiti a consultare alcuni articoli, italiani e non, usciti sul prossimo capitolo della saga dei Sims in cui, consentiteci di dirlo, non mancano sviste ed imprecisioni, che hanno dato adito a molti equivoci, malintesi e false illusioni. Per cercare di chiarire alcuni dubbi e sorridere un po' nell'attesa di nuovi comunicati ufficiali, eccovi un elenco delle sviste più evidenti che abbiamo trovato:

www.thesims3.ea.com

Strano ma vero, nemmeno il sito ufficiale del gioco è privo di errori! Se diamo un'occhiata alle informazioni in lingua italiana troveremo una novità molto promettente:

"Il nuovo tool di creazione dei personaggi, ancora più facile da usare, ti permetterà di personalizzare i tuoi Sims a tal punto da farli diventare unici. Stabilisci il peso e l'altezza del tuo Sim: sarà mingherlino, muscoloso o paffuto? Potrai scegliere fra ancora più opzioni la forma del viso, il colore della pelle, i capelli, il colore e la grandezza degli occhi e selezionare i suoi abiti ed accessori."

Sembrerebbe quindi assodato che potremo stabilire anche l'altezza dei nostri personaggi... tuttavia, osservando la versione inglese dell'articolo notiamo che non ci sono cenni all'altezza da nessuna parte!

"New easy-to-use design tools allow for unlimited customization to make truly individual Sims. Determine your Sims' shape and size, from thin to full-figured to muscular - and everything in between! Choose your Sims' facial features, their exact skin tone, hair, eye shape and color and select their clothing and accessories."

Shape and size, infatti, si riferiscono alla forma del corpo, a livello di muscoli, adipe e così via. Risultato: niente tool per l'altezza (o perlomeno così pare).

www.hwupgrade.it

Scritto da Paperpin
Sabato 12 Aprile 2008 19:27

L'articolo pubblicato da questo sito è molto interessante, probabilmente il migliore articolo italiano in nostro possesso. L'unico abbaglio preso dall'autore riguarda la parte riguardante le attività commerciali. Sul sito si legge infatti:

“Gli esercizi commerciali non vantano una gestione dinamica delle finanze. In realtà, di fatto, non sono dei veri negozi che gestiscono risorse e producono degli utili. Maxis non aveva a disposizione il codice necessario per rendere così dinamico il mondo di gioco, né ha voluto appesantire i già complessi meccanismi di The Sims 3. Per cui si sono create tre categorie di negozi: quelli in cui si paga per entrare, quelli in cui si possono prelevare delle cose, quelli in cui si paga per prelevare delle cose. Sostanzialmente, dunque, il giocatore non può compiere interazioni più complesse di queste nei negozi.”

Al nostro occhio clinico (e cinico!) non è sfuggito, però, che si tratta di una mal interpretazione di quanto scritto sull'articolo di *PC Gamer* (che noi comunque vi abbiamo tradotto e pubblicato qualche settimana fa), in cui questo trafiletto è dedicato non a

The Sims 3

, ma a come è stato organizzato

Funky Business

!

Risultato: non sappiamo ancora nulla di certo sulle attività commerciali di *The Sims 3*.

The Game Machine (www.tgmonline.it)

L'articolo pubblicato su questo magazine italiano riporta alcune notizie errate. Iniziamo dal principio:

Sviluppatore: MAXIS

Questo è un errore molto comune. La casa produttrice MAXIS è stata incorporata a tutti gli effetti dalla EA Games, che ha addirittura creato una sottodivisione chiamata Sims Division che si occupa unicamente dello sviluppo e della produzione del gioco. Parlare della MAXIS è ormai un vizio di forma.

Uscita: 2008

Scritto da Paperpin
Sabato 12 Aprile 2008 19:27

O cavoli, basta aprire per un attimo l'homepage del sito ufficiale www.thesims3.ea.com per leggere a caratteri cubitali IN ARRIVO NEL 2009!

“Ovviamente tutti i Sims gestiti dal computer approfitteranno del “living neighborhood” per comportarsi finalmente come esseri viventi, senza scomparire nel nulla per andare a lavoro e senza apparire in tuta da ginnastica proprio di fronte alla porta di casa nostra.”

Notizia ambigua. Vero è che il vicinato sarà aperto e quindi potremo interagire con gli altri personaggi senza più limiti, ma non sarà comunque possibile seguire i Sims a lavoro né a scuola. Non sappiamo ancora precisamente come verranno sviluppate queste interazioni, ma è certo che non potremo gestirli in ufficio o a lezione.

“Per sottolineare il cambio di gestione, tutto il complesso circo di Sims abbandona definitivamente Simville per trasferirsi in una nuova area chiamata Pleasant Valley.”

Simville? E che diavolo è? Per dovere di cronaca vi informiamo che neanche nella versione inglese di *The Sims 2* c'è un quartiere così denominato (Bellavista si chiama Pleasantview, Verona Creek diventa Veronaville e Stranzia è Strangetown), ma soprattutto esistono ben cinque quartieri di default (inclusi quelli introdotti da *Seasons* e *Free Time*), perciò non si tratta di abbandonare solo “Simville”..ma ben cinque quartieri! (se vi state domandando preoccupati perché parlo di abbandonare cinque quartieri, scoprirete alcune novità continuando a leggere!).

www.sims3cri.com

Ebbene sì..anche la sottoscritta è stata vittima della fretta. Basandomi sull'articolo di *PC Gamer* ho tradotto Pleasantville (che per altro è sbagliato, perché sappiamo essere Pleasant Valley) come Bellavista, che torno a dire in inglese si chiama Pleasantview. Mi scuso per l'imprecisione.

Ma adesso passiamo a qualche piccola novità! Non crederete mica che ho scritto tutto questo per lasciarvi a bocca asciutta? La rivista belga *PC Gameplay* riporta delle novità interessanti sul gioco, e su Edenstyle.it troviamo un piccolo sunto dell'articolo, da cui desumiamo che:

- I Sims con gusti e caratteri diversi potranno litigare anche per delle sciocchezze;
- I Sims partoriranno all'ospedale;
- Ogni edificio pubblico ha una sua propria funzione logica;
- I Sims potranno gestire le loro carriere lavorative in modo più completo, utilizzando gli stratagemmi più disparati per avere successo (feste di raccolta fondi, straordinari e così via);

Tuttavia, ci sono ancora diverse voci contrastanti sulla possibilità di costruire quartieri personalizzati all'interno del gioco: le interviste che abbiamo analizzato nelle scorse settimane, per esempio quelle a Rod Humble, lasciano intuire che non solo potremo creare vicinati personalizzati, ma potremo anche scambiarli con altri giocatori attraverso un particolare Exchange che verrà creato apposta; l'articolo di *PC Gameplay*, invece, smentisce tutto quanto, affermando che il quartiere sarà uno solo, e forse in seguito potremmo avere la possibilità di modificarlo. Su Snootysims.com è possibile leggere una parte dell'articolo originale:

"I: Will The Sims 3 contain multiple Nhoods?"

No, there's only 1 Nhood, but then it's extremely large - More than 90 houses, each inhabited by a Simfamily. But you can save the Nhood into different slots so that you can create multiple storylines.

Probably later, we will make tools available so you can create your own Nhood, but at release, your stuck with just one Nhood."

Scritto da Paperpin
Sabato 12 Aprile 2008 19:27

Traduzione:

"I (intervistatore n.d.r.): The Sims3 conterrà più di un vicinato?"

No, c'è un solo vicinato, ma molto grande: più di 90 case, ciascuna abitata da una famiglia di Sims. Tuttavia è possibile salvare il vicinato in diversi slot, per creare diverse storie. Forse in seguito realizzeremo un tool per permettere di creare un vicinato personalizzato, ma al momento della pubblicazione il gioco conterrà un solo vicinato".

La soluzione al dilemma potrebbe essere quella proveniente da un'intervista di Yahoo!, in cui Ben Bell afferma che sicuramente verrà fornito ai giocatori un tool per cambiare e personalizzare completamente la città e tutti i suoi abitanti, ma che questo verrà pubblicato solo un paio di mesi dopo l'uscita del gioco; vediamo la fonte:

Y!: How big is the neighborhood going to be?

BB: It's going to be a good-sized, small town. It'll have a little downtown with shops and a park, and a bunch of different residential neighborhoods where you can live. But what's really cool, because the Sims is all about player creativity, is that we're giving the players the tools to change their town. They can replace anyone in their town with characters that they create, and change any home they like. We're also releasing our developer tools a couple of months after the game, so the community will be able to create their own towns.

Traduco:

Y! (intervistatore di Yahoo! N.d.r.): Quanto sarà grande il vicinato?

BB (Ben Bell n.d.r.): sarà un vicinato di dimensioni discrete, una cittadina. Ci sarà un piccolo downtown con negozi e un parco e una serie di quartieri residenziali dove vivere. Ma la cosa più bella, proprio perché The Sims ruota intorno alla creatività dei giocatori, è che daremo ai giocatori un tool per modificare la città. Potranno sostituire i personaggi del quartiere con personaggi di loro creazione, e cambiare ogni abitazione a seconda dei loro gusti. Un paio di mesi dopo l'uscita del gioco pubblicheremo anche un tool per permettere ai giocatori di creare le loro città personalizzate.

Scritto da Paperpin
Sabato 12 Aprile 2008 19:27

Vi terremo aggiornati su ogni novità!