

Travel Adventures non è ancora in commercio, ma già da un paio di settimane è disponibile un tutorial in due parti rilasciato direttamente dalla EA Games, e che spiega come costruire una tomba descrivendo alcuni degli oggetti più caratteristici di questa nuova ambientazione. Oggi abbiamo preparato per voi la parte I, nei prossimi giorni verrà pubblicata anche la parte conclusiva, che è davvero molto interessante.

Preparate scarponi, elmetto e tanto spirito di avventura!

Come creare tombe con o senza piani sotterranei, fuoco, trappole, tesori inquietanti, scale nascoste e molto altro.

La costruzione di tombe è un modo tutto nuovo di utilizzare la modalità Compra/Costruisci ed aggiunge nuovi elementi di gioco mai inseriti nella storia di The Sims. In questa guida cominceremo descrivendo alcune delle dozzine di oggetti decorativi per le tombe e offriremo qualche consiglio. La prossima volta vi sveleremo alcuni oggetti aggiuntivi, esempi di come posizionare gli interruttori e molto altro. Incominciamo!

Creare tombe in Travel Adventures

Il gioco offre una grande varietà di strumenti, oggetti nuovi ed aggiornati per permettervi di progettare catacombe inquietanti, magnifici cimiteri e pericolanti caverne piene di tesori. Alcuni di questi strumenti includono il nuovo tool Seminterrato, la categoria Oggetti speciali del menu e le interazioni del menu Compra *[in tutti questi casi si tratta di traduzioni letterali, non garantiamo che le denominazioni di queste interazioni siano quelle della versione italiana dell'espansione, ndt]*

Cominciando dal basso, i seminterrati vi permettono di costruire fino a quattro piani sotterranei. Ogni piano interrato può ampliare la grandezza del lotto in cui state costruendo. Utilizzando in modo intelligente i seminterrati e le scale è possibile creare un labirinto sotterraneo che porterà i vostri Sims tra sale tortuose ed oscuri anfratti.

Eccovi alcuni degli oggetti che troverete per le tombe:

Tomb-object (crea la nebbia): questo oggetto è il perno centrale della costruzione di una tomba e deve essere inserito in ogni stanza. Il tomb-object crea una "nebbia" che nasconde una stanza inesplorata. Questo strumento vi permette di stimolare il senso di scoperta e suspense che accompagnano il vostro Sim durante l'esplorazione. La "nebbia" sparisce dalla stanza quando il giocatore vi entra da una porta, dalle scale oppure tramite un altro locale collegato da un arco, o ancora se un Sim spia da una vetrata che ridà nella stanza oscurata. Aggiungere/rimuovere la nebbia è un potenziale Activated Behavior (*).

Scritto da Paperpin

Giovedì 08 Ottobre 2009 17:49 - Ultimo aggiornamento Venerdì 09 Ottobre 2009 12:02

() Gli Activated Behavior sono tutte quelle interazioni relative ad un oggetto che il giocatore può impostare per determinare lo svolgimento di alcune azioni. Nella seconda parte dell'articolo, che pubblicheremo a breve, verrà spiegato in termini più precisi il significato di questa opzione; in linea di massima si tratta di quelle azioni che si innescano quando si verificano determinate condizioni (ad esempio, premendo un determinato simbolo scatta una trappola: l'apparizione della trappola è un Activated Behavior). Nel corso dell'articolo utilizzeremo l'abbreviazione AB.*

Interruttori nel pavimento: sono elementi tipici dei giochi di avventura. Si tratta di piccoli oggetti grandi quanto una casella su cui i Sims possono posizionarsi o spingervi una statua. Attivare/disattivare un interruttore è un AB. Questi oggetti possono anche essere impostati per essere visibili o invisibili.

Trappole da pavimento e da muro: sono due oggetti diversi che possono essere posizionati su muri e pavimenti. Possono essere usati per far partire un lancio di fiamme, frecce, vapore o elettricità su ignari Sims. Possono essere impostati in diversi modi, per esempio "nascosto e inattivo", "attivo e visibile", "nascosto e attivo" o "nascosto e pronto a sparare fiamme". Ognuno di questi stati può essere attivato se un Sim vi cammina sopra o come un AB. Le trappole possono far prendere fuoco ai Sims o metterli ko. Tuttavia, ci sono molti modi per evitarle. I Sims possono disattivarle armeggiandoci o posizionandoci delle statue sopra o davanti. L'acqua disattiva una trappola di fuoco, il che diventa un ottimo elemento del puzzle se accompagnato dalla trappola di vapore...che crea acqua! I Sims possono oltrepassare una trappola di fuoco restando totalmente immuni alle fiamme quando sono bagnati. Sperimentate e trovate le soluzioni!

Pozze d'acqua: sono uno degli oggetti più interessanti per la costruzione di tombe. I Sims possono utilizzarle per bagnarsi, il che li rende immuni alle fiamme, o per immergersi quando stanno andando a fuoco. Un interruttore nascosto può essere inserito sul fondo della pozza come meccanismo d'innescò. Potete sempre nascondere tesori sul fondo delle pozze. Un altro elemento divertente è che potete impostare il colore dell'acqua, così per esempio le tombe con trappole di fuoco possono avere acqua rosso sangue, oppure una tomba contenente veleno può avere l'acqua verde. Le pozze d'acqua sono ancora più divertenti quando sono utilizzate come portali. In questo caso le pozze si collegano tra di loro. I Sims nuotano fino al fondo e poi riemergeranno dall'altra parte, nella pozza d'acqua più vicina dello stesso piano. È anche possibile usare le pozze d'acqua come "Super Pozze d'Acqua". In questo caso potete stabilire il punto di entrata e di uscita - anche passando per più lotti nel quartiere. Questo vi permette di creare un determinato tipo di entrate alle tombe e ad altre aree inaccessibili.

Scrigni del tesoro: la ragione principale per cui è bello esplorare le tombe sono i tesori. Questi oggetti vi permetteranno di riempire le vostre tombe con vari tesori, chiavi, relitti e tutto ciò che potete immaginare. Aprire o Inserire una chiave in uno scrigno sono AB.

Sarcofagi: un sarcofago può essere utilizzato come un grosso ornamento o come un posto per nascondersi, dormire o fare Fikifiki! Ancor più bella, però, è l'opzione che permette di generare le mummie. Le mummie perlustreranno le tombe in cerca di ignari Sims da catturare e su cui lanciare maledizioni! Le mummie saranno sicuramente un elemento di pericolo e suspense in ogni tomba.

Leva-torcia: come gli interruttori da pavimento, questi oggetti possono essere usati come AB. Possono essere impostati come Attivi o anche come "finte leve", e questo fa sì che il giocatore debba ragionare un attimo prima di provare ad utilizzarli. È possibile impostare il colore della fiamma, in modo da fornire ad esempio indizi su come risolvere alcuni enigmi, oppure come semplici oggetti di arredamento! *[in sostanza, potete scegliere ad esempio di impostare la fiamma verde su tutte le torce che effettivamente nascondono un meccanismo di leva, in modo da capire sempre dove cliccare per trovare la torcia giusta, oppure potete usare fiamme tutte uguali e scervellarvi un po' provando tutte le torce prima di trovare quella che innesca un qualche meccanismo, ndt]*

Statue mobili: le statue mobili sono un altro elemento tipico dei giochi di avventura. Possono essere spostate sulle trappole per disattivarle oppure in un labirinto, per rivelare un percorso precedentemente bloccato. Il loro uso più comune è in coppia con un floor switch. In questo caso gli interruttori da pavimento possono essere impostati in modo da essere attivi solo quando il personaggio vi fa pressione sopra. Ciò implica che il Sim debba spostare la statue sulla trappola in modo da tenerla premuta. Le statue mobili possono essere impostate come "segretamente mobili" (richiedono un'attenta osservazione), "visibilmente mobili" (non richiedono ispezioni) o "immobili".

Scale nascoste: le scale possono essere impostate come "invisibili". Si tratta di un AB che permette di nascondere/mostrare le scale. Le scale invisibili sono ottime per sorprendere i giocatori. Proprio quando sembra che non ci sia una via d'uscita, premendo l'interruttore nascosto apparirà la scala!

Consiglio n° 1: i seminterrati non possono essere costruiti direttamente sotto le piscine o le pozze d'acqua. Quando costruite sul terreno vi consigliamo di pianificare anche dove posizionare le scale per scendere nel seminterrato, risparmierete tempo! Potete accedere al menu "Oggetti Speciali" attivando la Modalità Compra, aprendo la stringa dei cheats (premendo Shift + Ctrl + C) ed inserendo il codice "**buydebug**". Questa nuova categorizzazione vi permette di scegliere oggetti per le tombe come trappole, interruttori, pozze d'acqua e molto altro!