

Scritto da CriCri
Domenica 22 Marzo 2009 00:00



Il 13 marzo la [EA Italia](#) ci ha invitato nei loro uffici a Milano per la presentazione di The Sims 3 e un incontro con la producer MJ Chun. Questa è la seconda parte dell'articolo in cui parliamo del quartiere, del gameplay e dell'avvio del gioco. Come la prima parte è realizzato con la collaborazione di **Zukkao**, webmaster di [SimsFan](#). Il ringraziamento fatto nella prima parte vale ancora, specie verso Eden che ha anche lasciato qualche novità ancora in sospeso così ora che leggete qui non vi sembrerà di aver già letto tutto!

Inutile ripetere la stessa introduzione, ma invito chi non l'avesse ancora fatto a [leggere la prima parte del nostro reportage](#) prima di continuare. Prima di tutto per l'introduzione ;) e perchè si parla della modalità di creazione di un sim. Quindi per i distratti e per tutti quelli che non l'hanno ancora letto, ecco il [link alla prima parte del reportage](#)

.

Inoltre vi consiglio di leggere anche il report scritto da [Eden](#) sul sito, lo trovate [qui](#).

Gameplay, Quartiere e co.

Chiusa la finestra del CAS e salutato il sim che non abbiamo salvato (MJ lo saluta davvero e quasi parlare in simlish e dialogare con lui), ci troviamo alla **maschera del quartiere**. Neanche il tempo di respirare e i rapidi click hanno già aperto la **maschera delle impostazioni**. Strabuzzando gli occhi per leggere dal proiettore, notiamo diverse opzioni che ci vengono illustrate una ad una:

Scritto da CriCri
Domenica 22 Marzo 2009 00:00



Lotti e terreni

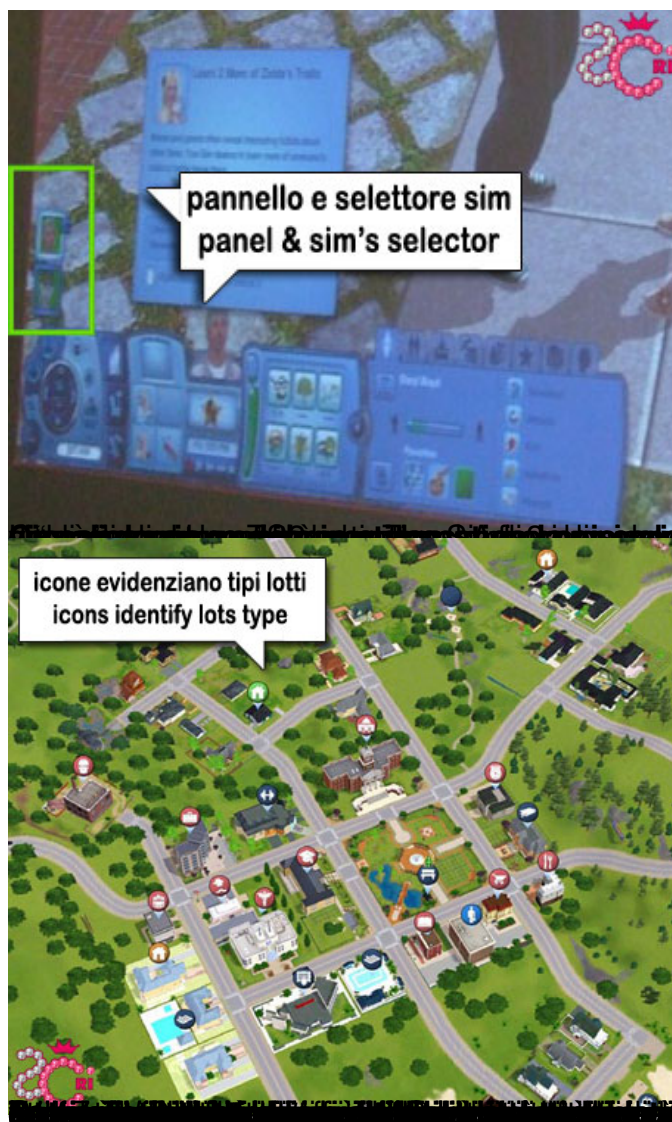
Il quartiere “aperto” è il fattore più caratteristico di TS3, per questo è importante che i terreni e le dimensioni dei lotti siano ben calcolati per rendere il tutto più suggestivo. MJ ci mostra il nuovo strumento della modalità costruisci con cui si può **ampliare facilmente un lotto già costruito trascinando i muri**, e mantenendo così gli stessi oggetti posizionati su di essi e non dovendo imbiancare di nuovo. A questo punto facciamo una domanda, chiedendo se esistono ancora le dimensioni dei terreni e se quindi la ristrutturazione di casa abbia dei limiti.

Ci elenca tre dimensioni di terreno, small, medium e large

, dicendoci che ora sono molto più importanti vista la possibilità di osservare i vicini. Quindi, se abbiamo scelto un terreno piccolo e non possiamo più ampliare casa, dovremo spostare il lotto su un terreno più grande. Non abbiamo provato con le nostre mani, perciò prendiamo esattamente ciò che ci ha detto e lo riportiamo. Speriamo di poter approfondire prossimamente magari....

Caricamento delle famiglie e controllo dei sim

Scritto da CriCri
Domenica 22 Marzo 2009 00:00



Desideri e Opportunità

Dopo le varie esperienze nelle versioni per console di The Sims, e i vari Sims Stories, si è cercato di inserire alcuni elementi tipici di queste modalità di gioco anche nella classica versione per PC. Nella vita quotidiana ci poniamo degli obiettivi, a breve e lungo termine (esempio oggi devo andare in palestra oppure entro quest'estate devo rimettermi in forma) e i sim ci hanno abituato a rispecchiare questo nostro lato tramite desideri e paure. Anche **in The Sims 3 ogni personaggio maturerà propri desideri**

, piccoli obiettivi del gioco da raggiungere per poi poter dire "Wow, ce l'ho fatta" (e magari meno improbabili di quelli di The Sims 2...).

La novità sono le opportunità, una sorta di mini-quest più simili al mondo del gioco su console. Per dimostrarci cosa rappresentano e come compaiono, MJ guarda un attimo verso l'alto, poi preparando le dita sulla tastiera ci guarda confessando *"I'm going to cheat now"*

, ovvero si prepara a forzare il gioco a proporre un'opportunità al sim che sta controllando tramite un cheat (probabilmente proprio della modalità di testing, non sappiamo se sarà a nostra disposizione alla release del gioco). Infatti il gioco che si pone non più come un mero soddisfare

Scritto da CriCri

Domenica 22 Marzo 2009 00:00

i bisogni, propone mini task e obiettivi da raggiungere, chiamati opportunità.

Possiamo scegliere se accettarle oppure no

, diciamo che sono mini sfide, ma viste soprattutto nell'ottica di dire al giocatore "Ehi, lo sai che puoi fare questa cosa?" e lanciargli lo spunto per provare nuove cose. Ad esempio, sebbene non possiamo seguire i nostri sim al lavoro, potremmo avere l'opportunità di invitare un cliente a cena al posto del nostro capo che ha dovuto disdire, trovandoci così a fare amicizia con il cliente e ad imparare dinamiche di socializzazione.



Muoversi per la città

I sim vivono la città e si spostano "sul serio", abolendo le inutili schermate blu di caricamento che ogni giocatore ha odiato per almeno la metà delle ore passate su TS2. Come scritto nei reportage precedenti **si possono**

spostare a piedi, in bicicletta o in automobile

. Non esistono corsi di guida, né per auto né per bici.

Anche i bambini possono andare in bicicletta

, occorre però acquistare quelle della loro taglia, mentre i teenager utilizzano quella per adulti. Vediamo l'esempio del sim che torna a casa in auto, e cogliamo l'occasione per toglierci ogni dubbio sul fattore guida.

I sim non possono guidare l'auto, nel senso che non possiamo dirgli in quali direzioni muoversi, li vedremo solo utilizzarla per muoversi da un luogo all'altro, come in The Sims 2, e seguiremo il loro percorso. Non esistono nemmeno gli incidenti. Se un'auto incontra pedoni o biciclette sembra passarci attraverso. Nel quartiere inoltre continua a passare gente, auto, bici e sim che passeggiano o corrono. **I toddler hanno bisogno di essere trasportati**

per muoversi per la città.

Nota: ovviamente il nostro sim dovrà possedere una bici o un'auto, altrimenti non potrà utilizzarle! Altra novità, **i sim camminano ora (e finalmente) in linea retta!** Almeno, dopo aver visto un frammento di video in cui i sim camminavano lungo una diagonale abbiamo chiesto a MJ se erano stati utilizzati dei cheat, lei ci ha risposto che ora i sim dato un punto di destinazione percorrono una linea retta per arrivarci.

Scritto da CriCri

Domenica 22 Marzo 2009 00:00

Bambini, Teen e scuola



I bambini e i teen anche in questo nuovo capitolo vanno a scuola e passa l'autobus ogni giorno. In TS2 perdere l'autobus era un grosso problema, ora invece sembra esserci rimedio ;). Forse i nostri bimbi e teen che cercavano una scusa per stare a casa non ne saranno contenti, ma oltre che a casa della famiglia attiva **l'autobus ferma in tutte le case con bambini**. Per cui è possibile giungere a piedi fino a una di queste e poi salire. Una volta giunto a scuola l'autobus sembra scomparire.

Ogni giorno i nostri fanciulli in età scolastica **riceveranno ancora i compiti da fare a casa**. Quelli con personalità "dedita al lavoro" (workaholic) appena tornati si metteranno subito a farli. Sul forum ufficiale inglese riportano anche che sembrano non esserci più le scuole private e la possibilità di invitare il preside a casa, purtroppo è una domanda che non ci è sorta di fare alla producer e non sappiamo dirlo con certezza.

Al termine dell'orario di scuola i nostri sim potrebbero ancora portare a casa un amico, o andare a casa di un compagno. Possiamo accettare o declinare l'invito e poi a seconda del livello di amicizia potrebbe essere chiesto di passare la notte fuori. Accettando apparirà un avviso in cui il sim padrone di casa invita l'altro a fare come se fosse a casa sua. Questa simpatica frase probabilmente ha un significato dovuto al "riconoscere il proprio letto" che abbiamo descritto qualche reportage fa, ovvero al fatto che finalmente i sim non vanno a dormire in ogni letto che trovano (a meno che non sia nel loro carattere ;)).

Abbiamo poi chiesto se bambini, toddler e teen possono morire. La risposta è stata vaga e del tipo

*"In The Sims 2
possono? Allora sì..."*

, del resto non possono dirci tutto e a quanto sembra di cose da provare ce ne sono davvero tante e magari a MJ potrebbe non essere capitato... mentre invece è chiaro che

i teen non possono avere relazioni con i giovani adulti

Scritto da CriCri

Domenica 22 Marzo 2009 00:00

, come del resto accade nella realtà in cui non sarebbe molto “legale”.



Socialità e interazioni

I sim quando incontrano per strada i loro familiari o amici li riconoscono. Mentre socializziamo con qualcuno in alto appare la relazione che abbiamo con essi. Abbiamo già descritto come le relazioni ora siano più realistiche, impiegano più tempo a neutralizzarsi e a sfociare in amore, ma la cosa carina è che come nella realtà

mentre stiamo conoscendo un sim non sappiamo tutto di lui

. Nel box della relazione, infatti, apparirà ciò che conosciamo (ad esempio che è vegetariano) e sotto una serie di altre voci contrassegnate da

???

(punti interrogativi veri e propri ;)) che indicano ciò che ancora non ci è noto.

I tratti della personalità dei sim influenzano le loro azioni, ad esempio un sim cattivo/diabolico avrà un'apposita voce in cui appaiono interazioni adatte a questa sua caratteristica.

Trascorrere del tempo

Come in The Sims 2 abbiamo **diverse velocità di gioco**. Anzi, addirittura abbiamo la velocità 4! Questa è utile quando i sim dormono ad esempio. Un'altra novità è che se lasciamo i sim dormire fino a quando si saranno totalmente “ricaricati” ciò influenzerà positivamente il loro umore. Per aiutarci in questo, **quando**

un sim dorme, passando con il mouse sopra al letto possiamo vedere “l'ora del risveglio”

, ovvero l'orario in cui il sim sarà totalmente rigenerato dal suo sonno.

Come scritto tante volte **non ci sono stagioni, nè variabili atmosferiche**. Il sole splende

Scritto da CriCri

Domenica 22 Marzo 2009 00:00

sempre e il panorama è davvero suggestivo. Solo i capelli molto lunghi sembrano oscillare un minimo mentre i sim camminano.

Quartiere aperto... fino a un certo punto!



Non si fa altro che parlare del quartiere aperto e di quanto finalmente possiamo seguire i sim e spiare i vicini, ma tutto questo fino a un certo punto... abbiamo già riportato, infatti, che **non è possibile seguire i sim al lavoro**

, ma preferiamo chiarirlo ancora una volta. Anche se pare che cliccando sul lotto potremo sentire dei suoni relativi alla carriera del sim. Anche se non siamo con loro ci sarà comunque chiesto di interagire, conoscere colleghi e compiere qualche mini quest.

I luoghi di lavoro non sono gli unici in cui non possiamo vigilare, a questi si aggiungono i ristoranti

(però, se diciamo ai sim di pranzare nei tavoli all'esterno, lo vedremo apparire con il cibo e sedersi),

e pare i negozi

(da cui i sim escono dopo aver acquistato, ad ogni modo questa cosa non l'abbiamo vista).

I luoghi comunitari che possiamo visitare liberamente invece (e quindi si presume anche costruire) **sono biblioteche,**

cimiteri, parchi, laghi, palestre e piscine.

Premi aspirazione e modifiche alla personalità

Come in the Sims 2 avremo i premi aspirazione, ma saranno un po' diversi. Diciamo che alcuni hanno similitudini con i metodi introdotti dalle espansioni, ovvero il poter spendere punti a modificare alcune cose. Importante è il premio "Crisi di mezza età" quello più costoso, che è l'unico metodo che ci consente di cambiare alcuni tratti del carattere. Così quando avremo portato il gioco a un certo livello e saremo stanchi del carattere del nostro personaggio potremo cambiarlo!

Shopping, abiti e cucina



Come rifocillare e cambiare il look ai nostri sim? Chiedendo se i toddler possono essere cambiati di abito, ne approfittiamo per chiedere se dovranno andare a comprare i loro vestiti. MJ ci risponde che **tutto ciò che è disponibile dal CAS sarà disponibile anche negli armadi dei sim**.

Anche sul forum inglese sembrano confermare questa notizia, anche se ciò sembra contraddire quanto avevamo riportato sulla possibilità di definire solo 3 abiti per ogni sim ([vedi articolo qui](#)), e anche i negozi di abiti che avevamo intravisto dagli screen... magari saranno possibili entrambe, analogamente a quanto accade con i rifornimenti di cibo che fin da The Sims 2 sono acquistabili sia tramite il frigorifero che andando in negozio.

Per cui secondo noi sarà possibile comprare gli abiti sia dagli armadi che al negozio, ma come riportato nell'articolo sopra citato, ogni sim avrà a disposizione 3 abiti per categoria.

. Le gioie della vita simulata sono tante, e fra queste resta il fattore

“i vestiti non si sporcano mai”

, probabilmente chi tutti i giorni non è abituato a lottare contro i panni sporchi né sarà deluso, ma

anche in The Sims 3 niente lavanderie, niente lavatrici, bucato da stendere e ferro da stiro

. Anzi alla nostra domanda MJ ci guarda semi sconvolta dicendo

Scritto da CriCri

Domenica 22 Marzo 2009 00:00

“Ma volete davvero fare il bucato? Noi ci abbiamo anche pensato sapendo che i giocatori lo desiderano, ma lo troviamo così noioso...”

.
Per quanto riguarda i rifornimenti, la novità (che abbiamo in realtà già scritto negli altri reportage) è che **possiamo cucinare piatti pronti oppure usare singoli ingredienti e combinarli per creare le ricette.** Fra questi anche quelli che possiamo coltivare (mele, limoni, uva, cocomeri, peperoni, aglio, lattuga, cipolle, pomodori) e che possiamo pescare.

Morte, Fantasmi e passare oltre

Quante volte si può morire? I sim sembrano più fortunati di noi, infatti quando la morte bussa, o meglio il Tristo Mietitore appare nei nostri lotti, possiamo “corromperlo” se abbiamo il **fiore della morte**

e restare così in vita. Il fiore della morte è raro, così come il fiore della vita, bisognerà girare per la città attentamente prima di trovarne i semi. Se non abbiamo questa fortuna, si può sempre risorgere, sottoforma di

fantasmi

. Se resuscitiamo un sim si aggiungerà alla famiglia, e a differenza di The Sims 2 potremo controllarlo come se fosse un normale sim. I fantasmi hanno desideri, camminano e non fluttuano, e, seppure non siano “solidi”, possono dare alla luce dei figli.

Scritto da CriCri

Domenica 22 Marzo 2009 00:00



Suonano un po' come le nuove creature a cui eravamo abituati in TS2. La cosa davvero divertente, mentre MJ ci mostrava un fantasma attivo, è che quando hanno oggetti in mano si vede la proiezione dell'ombra dell'oggetto come se fosse sospeso nell'aria! Davvero realistico considerando che parliamo di esseri invisibili! **Gli altri sim si accorgeranno della loro presenza e quelli particolarmente paurosi si spaventeranno ogni volta**

. Uno dei divertimenti dei fantasmi infatti sembra proprio essere quello di spaventare gli altri! **Dai vari screenshot abbiamo visto un fantasma bianco e uno azzurro, per cui abbiamo chiesto se il colore del fantasma è ancora legato al tipo di morte**

, come in TS2 e abbiamo chiesto quanti tipi ne esistano. MJ ha confermato il legame colore-tipo di morte e ce ne ha ricordati 4:

vecchiaia, annegamento, folgorazione, fuoco/incendio

(ma sappiamo anche che non possono dirci tutto!).

Un sim può quindi vivere in eterno? La risposta è no! **A un certo punto anche i fantasmi dovranno passare oltre**

, e a quel punto li vedremo solo apparire saltuariamente nei cimiteri magari, ma non saranno più controllabili. E in quel caso potremo finalmente (oppure no) dire

"Finally dead! No way, no return!"

(Finalmente morto, non c'è modo che ritorni!!) come dice MJ ridendo ed esprimendo come è stato difficile testare le scappatoie alla morte.

Ci ha anche spiegato come non ci sia un modo, nemmeno per i sim cattivi, di uccidere gli altri

, ma che si possono trovare degli escamotage di fantasia, come far scoppiare un incendio.

Altra cosa interessante, considerando che i sim vivono anche senza di noi mentre giochiamo con le altre famiglie abbiamo chiesto cosa succede **se un sim muore mentre non stiamo giocando con quella famiglia**

. Quando torneremo su quel lotto, troveremo un'urna con il malcapitato, e a quel punto potremo scegliere se spostarla al cimitero o tenerla nel lotto. Questi eventi, come il parto, possono essere bloccati disabilitando la progressione storia, così da non rientrare nei lotti con brutte sorprese.

Scritto da CriCri

Domenica 22 Marzo 2009 00:00



Gravidanza, parto ed eredità genetica

Come accennato all'inizio di questa seconda parte di reportage, **se il parametro progressione storia è attivata e lasciamo sim incinte quando torneremo potremo trovare il bambino già nato e con un nome attribuito dal gioco di default**

.
I teen non possono avere figli
, mentre invece sono in età fertile giovani adulti, adulti e anziani. Anzi, i **giovani adulti sono quelli che con più facilità riescono ad avere figli**

.
La gravidanza dura 6 giorni
, indipendentemente dalla durata della vita del sim, il primo giorno non accade nulla, il secondo la futura mamma realizza di essere incinta e si cambia in abiti premaman, anche se di fatto ha pochissima pancia, che cresce nel corso dei due giorni successivi. Come in TS2 **le sim incinta avranno nausea, voglie e dolori alla schiena**
, per questi ultimi

Scritto da CriCri

Domenica 22 Marzo 2009 00:00

potranno chiedere al partner di massaggiarle oppure andare alla Spa

e pagare per farseli fare. Le gravidanze portano con sé due nuove simpatiche interazioni, quella di

annunciare di essere in dolce attesa

(consigliabile farlo almeno verso il partner e chissà come reagisce se non gli piacciono i bambini!) e quella di

partorire in ospedale

come già abbiamo detto. Si può sempre scegliere se dare alla luce il bebè in casa o in ospedale, ma da come parla MJ sembra davvero carino correre in ospedale e poi ringraziare il dottore che ci dà il bimbo, anche se non abbiamo visto queste scene e non sappiamo se esistano esattamente così o se come in tante cose dovremo lavorare di fantasia. Un altro dubbio era relativo all'eredità genetica. Come in TS2

i bimbi prenderanno i caratteri genetici dai genitori

, e in più c'è una novità riguardante i tratti del carattere. La producer infatti ci annuncia che

i figli ereditano anche delle hidden skill

dai genitori e non c'è modo di vedere e sapere quali siano, al punto che questa particolarità è difficilissima da testare per gli sviluppatori stessi. A seconda del carattere dei genitori si sviluppano tratti talvolta opposti nei figli.

Cheat e Game Starter

Dalle ultime espansioni ci siamo abituati al **game launcher**, esperimento di ciò che si stava sviluppando per The Sims 3. Quello che ci viene presentato è molto più complesso e articolato, pieno di informazioni. E' possibile direttamente scaricare dall'exchange o visualizzare ciò che abbiamo caricato, ciò che abbiamo salvato, i nostri video... tutto diviso in categorie, per cui troviamo sim, parti, lotti etc. Da altri articoli in giro abbiamo letto come sia difficile sviluppare un sistema di controllo che verifichi l'originalità del gioco senza vincolare troppo il giocatore, sembra che stiano ancora lavorando per evitare la limitazione del numero di copie installate del gioco come era successo con Spore che permetteva solo 3 installazioni, e ancora non è chiaro quale sarà il meccanismo in TS3.

Abbiamo chiesto a MJ se avremo ancora dei trucchi, cheat, a disposizione. Lei risponde che sicuramente ne avremo, ma saranno diversi da TS2 e ne avremo molto meno bisogno, facendoci l'esempio di come ora per posizionare gli oggetti in diagonale e senza i limiti della griglia non ce ne sia più bisogno.

Scritto da CriCri

Domenica 22 Marzo 2009 00:00

Impressioni e conclusioni

Se non vi siete ancora addormentati sulla tastiera, vorremmo darvi le nostre impressioni. **Sicuramente vedere i sim muoversi senza le schermate blu del caricamento è un fattore che stranisce, così come siamo incuriositi dalle tante personalità che i sim possono avere.** Siamo molto spaventati anche, dall'idea di ricominciare tutto da capo e dal sentirci limitati nella creazione di materiale... ma speriamo che per tutto ciò si possa porre rimedio. MJ è stata davvero squisita, oddio capire il suo inglese a raffica in alcuni momenti è stato davvero impegnativo, ma vedere una persona così appassionata ed esaltata dal suo lavoro è davvero rassicurante. Talvolta abbiamo pensato fosse un sim uscito dallo schermo, perché il confine fra la sua conoscenza del gioco e il parlare e muoversi come un sim era davvero sottile in alcuni momenti!



Il momento più buffo è stato quando MJ voleva farci vedere una cosa dal suo portatile, e nel tentativo di spostarlo e districare i cavi, l'alimentatore è caduto per terra a pochi centimetri dai piedi di Francesco (Marketing EA). Da notare, che il suo portatile era ben poco portatile, e che noi abbiamo avuto attimi di estasi nel capire che sorta di macchina era... un fantastico Dell XPS (immaginiamo un XPS M1730 con tanto di due schede Nvidia in SLI e W la pubblicità occulta). Certo che su un computer del genere problemi di caricamento non ci sono di sicuro... anzi la grafica non era perfetta, di più. Speriamo di non restare troppo delusi quando lo faremo girare sui nostri pc!

Poi purtroppo la stampa e altre interviste hanno reclamato la producer che ci ha salutato ringraziandoci e rendendosi disponibile ad altre domande. Così siamo rimasti a scambiare due chiacchiere con i vari responsabili del marketing italiano, banchettando con il piccolo rinfresco e ricevendo i primi gadget di The Sims 3! Non poteva mancare la foto finale davanti al poster della cover del gioco, tutti in posa con la borsina e i gadget!

Scritto da CriCri
Domenica 22 Marzo 2009 00:00



Potete vedere **tutte le foto dell'evento** nella nostra gallery dedicata
E vi consigliamo di leggere i reportage degli altri siti:

Edenstyle http://www.edenstyle.it/TS3/TS3_Sims3event_ita.htm

SimsFan

Commenti sul Forum <http://forum.gamingmatch.it/showthread.php?t=181403>

Next Videogame <http://next.videogame.it/the-sims-3/75110/>

Inoltre anche altri paesi europei hanno realizzato eventi simili (in Inghilterra hanno anche potuto giocare... uff!) e qui vi riportiamo i link agli articoli (non in italiano):

Scritto da CriCri

Domenica 22 Marzo 2009 00:00

The Sims 2 UK (inglese) <http://forums.electronicarts.co.uk/sims-3/401174-sims-3-hands-event-day-1-feedback.html>

SimsTimes (Tedesco) http://www.simtimes.de/specials/die_sims_3_angespielt/

SimsExchange (tedesco) <http://simsexchange.de/specials/sims3handson/bericht.php>

Cercheremo comunque di tradurre e pubblicare le cose nuove che hanno scritto nei prossimi giorni.