

THE SIMS

Quando Will Wright creò Sim City dieci anni fa, non trovò nessuno disposto a pubblicarlo, nessuno che potesse capire la validità di un gioco in cui non si vince e non si perde, si gestisce una città in tutti i suoi aspetti.

Così Will fondò la Maxis, produsse il



gioco ed oggi della linea Sim City ha venduto 6 milioni di copie nel mondo.

Oggi la Maxis ci riprova grazie anche alla possibilità di virtualità offerte dalla rete, così dalle nostre case potremo entrare nelle case dei SIMS.

Stavolta siamo il deus ex machina del quartiere dei Sims (persone simulate), le loro vite saranno nelle nostre ma-

THE SIMS

DISTRIBUITO DA CTO Spa

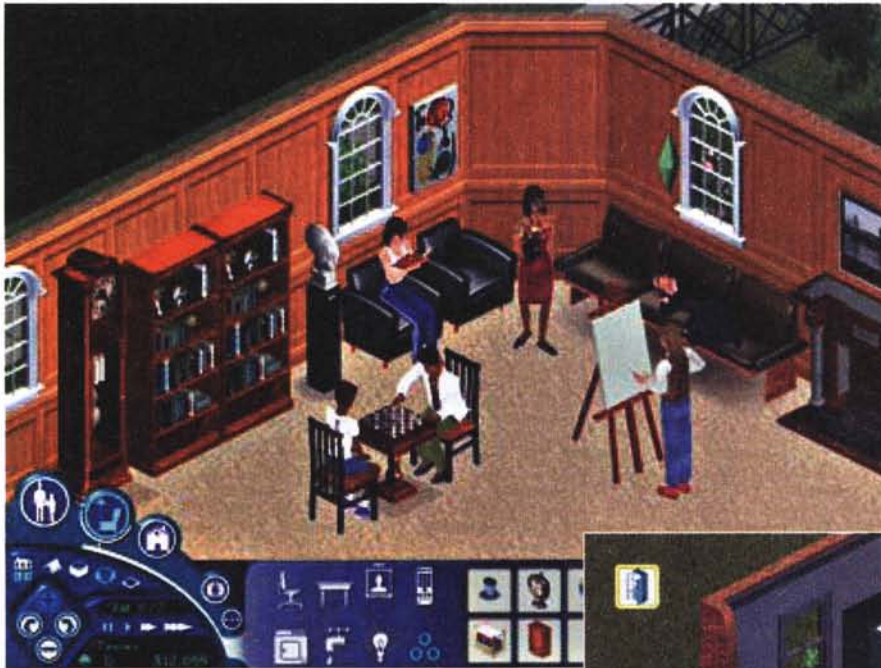
Prezzo al pubblico 109.900

REQUISITI DI SISTEMA :

Pentium 233 Mhz - 32 Mb RAM - 300 Mb

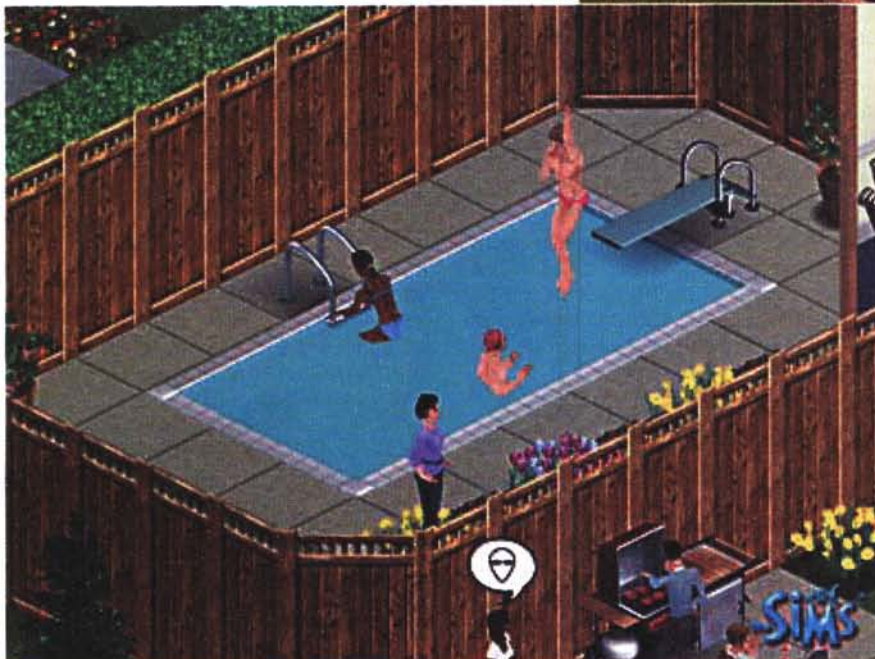
Spazio Hard disk

Su INTERNET : www.thesims.com



ni, dovremo aiutarli nel trovare e svolgere un lavoro, nei loro problemi familiari, nelle loro storie d'amore e di amicizia, condividere i loro umori.

Anche stavolta non ci saranno vincenti o perdenti, potremmo divertirci a



farli vivere male o bene.

I giorni andranno avanti con i problemi di sempre, ma anche con improvvisi disastri, incidenti, competizioni o scherzi dei vicini.

Dovremo costruire la casa dei nostri Sims in ogni dettaglio, ci preoccuperemo di migliorarla non trascurando nessun dettaglio: dalla lampada al frigorifero, passando per la televisione e l'impianto stereo.

Nel lavoro potremo decidere di farli diventare dei manager o degli attori, dei poliziotti o dei borseggiatori, portando con noi tutti i problemi che l'attività ci darà.

Un set già pronto di personaggi ci darà la possibilità di iniziare subito, ma poi con l'esperienza potremo configura-

re i nostri personaggi in ogni dettaglio.

Dieci anni fa abbiamo costruito la città e l'abbiamo resa vivibile al massimo, oggi ci dobbiamo preoccupare dei cittadini!

Ancora una volta il gioco è incredibilmente innovativo, ci riporta alla mente i tentativi cinematografici di "Ed TV" o "The Truman Show", ma li soprananza dandoci il ruolo del regista e non dello spettatore; la vita dei personaggi che popolano il gioco è incredibilmente umana, talvolta ci strappa un sorriso per eventi capitati a noi stessi o per la tragica sequenza di eventi "sfigati" che si abbattono sulla famigliola virtuale.