

traduzione anteprima

guida ufficiale

Prima Games

a cura di Paperpin



# The SIMS 2

## Apartment Life

EXPANSION PACK



i diritti per i contenuti di questo documento sono riservati a Prima Games

Nelle pagine seguenti troverete la traduzione dell'anteprima della guida ufficiale di *Live with Friends*, realizzata da Greg Kramer per [PrimaGames](#). Noi abbiamo scaricato questa trial-version e l'abbiamo tradotta per voi, sperando di fare cosa gradita. No, non vi preoccupate, scriveremo una guida strategica anche per *Live with Friends* con tutte i dettagli del caso, ma il taglio dei manuali scritti da Kramer è sempre molto particolareggiato e tecnico, e ci fa porre l'attenzione su caratteristiche che quasi mai notiamo.

Per chi volesse avere un'idea di ciò che ci aspetta con *Live with Friends*, eccovi un assaggio di alcune novità che riguardano gli appartamenti, i coinquilini, la convivenza coi vicini e qualche novità della modalità costruisci. Non sono presenti, purtroppo, i capitoli che riguardano le streghe e le nuove interazioni (del resto è un'anteprima!), per cui non vi resta che aspettare che arrivi settembre e che le diaboliche menti dello staff di Sims2Cri si riuniscano per studiare un po' l'espansione ed elaborare una guida strategica.

NOTA: dal momento che non sappiamo ancora come saranno tradotte le interazioni e le altre caratteristiche dell'espansione, ci siamo limitati a tradurre letteralmente ciò che abbiamo trovato nella guida di PrimaGames, perciò non prendete troppo alla lettera i nomi delle opzioni e delle interazioni che verranno introdotte nel gioco.

Buona lettura!

*paperpin*





Cliccando su un condominio parzialmente occupato appariranno i nomi e i dettagli degli inquilini presenti, e il numero degli appartamenti vuoti disponibili.



Passando il cursore del mouse su condomini completamente abitati, appariranno i nomi delle famiglie presenti. Per saperne di più bisogna cliccarvi sopra.



Quando un condominio è occupato solo da famiglie controllabili vengono mostrati nomi e dettagli di tutte le famiglie in questione.

## I limiti degli appartamenti

Come ogni altro lotto residenziale (dopo Pets) ogni appartamento può contenere fino ad 8 Sims (se non ci sono animali domestici o coinquilini) oppure 10 personaggi, cioè 8 Sims e due pets oppure 8 Sims, un animale ed un coinquilino.

### Note:

Nello specifico, un appartamento può contenere fino ad otto Sims e fino a sei animali

domestici/coinquilini in ogni combinazione possibile, nel limite di 10 personaggi per casa. Per esempio:

- ◇ Un Sim;
- ◇ Quattro Sims, cinque animali ed un coinquilino;
- ◇ Sette Sims, due animali e un coinquilino;
- ◇ Otto Sims e due animali.

Non importa la combinazione scelta, il limite di personaggi è sempre 10 ed in ogni caso se ci sono 8 Sims non possono esserci più di 2 animali o un animale e un coinquilino.

I condomini possono contenere fino a 40 personaggi in totale, in massimo 4 appartamenti distinti.

## Gli appartamenti come universi paralleli

Uno dei punti fondamentali di *The Sims 2* è che è possibile giocare/salvare solo un appartamento per volta. Fino ad ora è stato piuttosto semplice capirlo, grazie alla proporzione per cui un lotto = una famiglia.

Ora, invece, un lotto può contenere diverse famiglie. Cosa cambia nel nostro concetto di tempo e continuità nel gioco? In realtà, la risposta è "non molto". Si gioca ancora con una sola famiglia per volta in ogni condominio, e ogni volta viene salvato solo lo status della famiglia attiva in quel momento. Infatti, ogni condominio contiene diversi salvataggi (uno per ogni famiglia), invece che uno solo. Pensate ad essi come universi paralleli: si assomigliano, ma ognuno ha una linea temporale differente.

Perciò, quando carichiamo una famiglia in un condominio, la utilizziamo come abbiamo sempre fatto nei lotti residenziali. Le altre famiglie giocabili sono presenti nel lotto ma non sono utilizzabili (similmente a quanto accade per i passanti o gli ospiti). Se salviamo e usciamo dal lotto e

successivamente lo riapriamo scegliendo una famiglia diversa, non ritroveremo una famiglia dove l'abbiamo lasciata con un'altra, ma dove l'abbiamo lasciata prima di salvare. Un esempio per chiarire:



E' mezzogiorno quando caricate la famiglia Cho.



Per una qualche ragione, osservando il Pannello delle relazioni di Vivian notate che conosce Matthew Picasso, il vicino, ma non sono nè amici nè altro.



Dopo aver fatto qualche faccenda domestica, Vivian va al lavoro alle 16. Matthew, il Sim della famiglia che si è trasferita nell'appartamento accanto, è fuori a guardare le nuvole. Mentre Vivian è al lavoro, salvate ed uscite dal lotto.



Ora riaprite il condominio, ma caricate la famiglia Picasso.



Quando aprite la famiglia, sono le 8 del mattino di Martedì (e non le 16 di Lunedì), e Matthew non è fuori a guardare le nuvole, ma dentro casa a guardare la tv.



Più tardi, Matthew bussa alla porta di Vivian per farle una visita.



Dopo aver passato un po' di tempo insieme, entrambi i Sims stabiliscono un rapporto di amicizia.



Alle 13 Matthew va al lavoro. Salvate ed uscite dal lotto.



Riaprite il condominio e caricate la famiglia Cho.



Sono le 16 di Lunedì, Matthew è fuori a guardare le nuvole e Vivian è al lavoro. Tutto sembra essere esattamente come l'abbiamo lasciato l'ultima volta, ed in effetti è quasi vero.



Se controllate il Pannello delle Relazioni di Vivian, noterete che qualcosa è cambiato: la sua relazione con Matthew è più alta di prima ed infatti sono amici.

Questa situazione potrebbe sorprendervi, poichè state sempre giocando nello stesso lotto, ma è ciò che accade. Se Matthew fosse stato nel lotto vicino invece che nell'appartamento vicino, probabilmente trovereste più familiari certe cose (come le relazioni) che cambiano quando un altro Sim interagisce con la famiglia attiva in quel momento. Un Sim di un determinato lotto può innamorarsi perdutamente di un Sim presente nel lotto che attualmente abbiamo caricato, senza bisogno di giocare con la sua famiglia.

Morale: considerate ogni appartamento con un lotto

residenziale, e non avrete problemi a capire questi cambiamenti.

### Notes:

Se avete *Seasons*, le stagioni possono essere diverse a seconda dell'appartamento con cui giocate. Utilizzando una famiglia potrebbe essere inverno con la neve; caricando un'altra famiglia dello stesso condominio la ritroverete nella stessa stagione in cui l'avete lasciata all'ultimo salvataggio.

### Gli appartamenti in Modalità Costruisci

Cercando di modificare un appartamento noterete che le modalità Compra/Costruisci saranno limitate. Le opzioni disponibili dipenderanno se state cercando di modificare il lotto vuoto (accedendovi dal quartiere) o il lotto occupato (giocando con una famiglia). La tabella seguente mostra cosa potete cambiare nelle due modalità.

### Opzioni della Modalità Costruisci disponibili nei condomini:

TIPOLOGIA DI ELEMENTO	LOTTO VUOTO	CON I SIMS
Tende da esterni	Si	No
Colonne	Si	Si
Archi di colonne	Si	Si
Porte & Finestre	No	No
Ascensori	No	No
Recinti	No	No
Caminetti	Si	No
Pavimenti & Soffitti	Si	Si
Fiori	Si	Si
Fondamenta esterne ed interne	No	No
Garage	No	No
Cancelli	No	No
Muri, porte e tetti delle serre	No	No
Colonne a più piani	Si	Si
Tetto	No	No
Cespugli	Si	Si
Scalinate	No	No
Piscine	Si	No
Rivestimenti per terreni	Si	No
Alberi	Si	Si
Carte da parati	Si	Si
Muri	No	No

### Arredamento

Gli appartamenti (perlomeno quelli che vengono inclusi con *Live with Friends*) sono completamente arredati. Quando accedete ad un appartamento in Modalità



Compra/Costruisci, vedrete tutti gli oggetti posizionati come se ci vivesse già qualcuno. Invece, quasi tutto quanto cambia quando vi traslocate una famiglia.



Prima



Dopo

Caricare un lotto in modalità Vivi altera il contenuto degli appartamenti vuoti. Non importa ciò che avete visto al suo interno in precedenza, le versioni gestibili e non affittate degli appartamenti includono solo:

- ◇ Banconi da bar
- ◇ Cesto da basket
- ◇ Pista da bowling
- ◇ Allarme per i ladri
- ◇ Lampadari
- ◇ Idranti da soffitto
- ◇ Armadi
- ◇ Banconi
- ◇ Lavastoviglie
- ◇ Fontane
- ◇ Sorgenti termali
- ◇ Idromassaggi
- ◇ Piste da pattinaggio su ghiaccio e a rotelle
- ◇ Armadietti delle medicine
- ◇ Frigoriferi
- ◇ Saune
- ◇ Librerie/Porte segrete
- ◇ Docce/vasche da bagno
- ◇ Lavandini
- ◇ Rilevatori di fumo
- ◇ Fornelli
- ◇ Gabinetti
- ◇ Tritarifiuti
- ◇ Lampade da muro

- ◇ Tutti gli oggetti della Modalità Costruisci (porte, finestre, archi, scale, alberi, fiori, cespugli, etc.)

### Note:

Se create un vostro condominio, valgono queste stesse regole. Arredate completamente il lotto (per le famiglie NPC), ma rendetevi conto che solo gli oggetti elencati in precedenza appariranno quando il Sim affitterà l'appartamento.

Tutto il resto verrà cancellato per permettervi di arredare l'appartamento come preferite. Ma perchè, quindi, inserire questi oggetti in appartamenti vuoti? Semplice. Se un appartamento non è abitato, una famiglia di Townies lo occuperà. Se i vostri Sims andranno a far visita ad una famiglia di Townies, l'appartamento conterrà l'arredamento da voi inserito.

Note: per maggiori informazioni sui vicini NPC consultate il capitolo "Vicini".

## Trasferirsi

Trasferirsi in un appartamento può essere un momento molto importante. Portiamo con noi tutte le immagini e i ricordi delle nostre vite, dei libri che abbiamo letto o dei film che abbiamo visto. Trasferirsi è un'esperienza inebriante ed eccitante, ma è anche un processo. Capire queste cose ridurrà il periodo di transizione dei vostri Sims negli appartamenti, e li spingerà a conoscere i vicini.

Quando una nuova famiglia arriva in un condominio, non abiterà subito lì, ma scatterà una sorta di "caccia all'appartamento". Per riservare un appartamento ai vostri Sims dovrete sceglierne ed affittarne uno. Solo allora i vostri Sims diventeranno residenti a tutti gli effetti; ci sono alcune cose da fare in questo senso.

La prima cosa che accade è l'arrivo del Padrone di casa. Questo NPC

vaga in giro per il lotto ed è disponibile fino a quando i vostri Sims non avranno affittato un appartamento. I vostri Sims possono socializzare con il Padrone di casa e andare in giro per le aree comuni.

### Note:

Il Padrone di casa è scelto a caso per ogni palazzo da un insieme di 3 padroni di casa in ogni vicinato. Lui/lei viene rimpiazzato se uno di questi sposa o si unisce alla vostra famiglia.

### Note:

Quando arriva una nuova famiglia, tutti gli altri Sim controllabili sono nei loro appartamenti, indipendentemente da dove li avete lasciati l'ultima volta. Ogni appartamento abitato da Townies apparirà vuoto e pronto per essere affittato.

## Esaminare un appartamento

Quando una nuova famiglia arriva nel condominio, essa ha accesso limitato al lotto e ai suoi contenuti: sono, infatti, visitatori.

I futuri inquilini possono girare per il lotto, utilizzare le aree comuni ed interagire con i residenti che sono fuori dai loro appartamenti. Ciò che non possono fare è vedere dentro, entrare o bussare sulla porta di alcun appartamento.

Per vedere l'interno di ogni casa, cliccate sulla porta e scegliete l'interazione "Esamina l'appartamento".



Esaminare un appartamento non è un passo fondamentale del processo di affitto (potete affittare l'appartamento senza averlo esaminato prima), ma può essere d'aiuto per decidere se l'area può andar bene per i vostri Sims.



Passando il cursore su una porta scoprirete anche di più. Le porte degli appartamenti non affittati verranno segnalate come "Vuote", mentre le unità affittate mostreranno il cognome della famiglia risiedente.



Diversamente dalle porte normali, le porte degli appartamenti sono visibili anche se avete messo l'opzione Muri No o Muri fantasma.

Quando esaminerete un appartamento, questo vi apparirà non arredato, esattamente come accadrà se i vostri Sims lo affitteranno. La struttura di ogni singolo appartamento sarà immediatamente visibile, poichè altri appartamenti saranno oscurati (per aiutarvi a capire quali stanze appartengono all'appartamento in questione). Quando esaminate un appartamento i vostri Sims non possono andare oltre lo zerbino.

I vostri Sims non potranno visitare altri appartamenti se prima non avranno finito ad esaminarne uno. Per interrompere l'azione, è sufficiente cliccare con il tasto sinistro del mouse sull'icona dell'azione in alto a sinistra, e dirigere i Sim fuori dall'unità (se non vanno via da soli prima). Se una unità soddisfa i bisogni dei vostri Sims, potete firmare il contratto.

### **Affittare un appartamento**

Sia che abbiate esaminato l'appartamento o meno, potete

affittarlo cliccando sulla porta e scegliendo l'opzione "Affitta".

Questa opzione vi indicherà, inoltre, la quota settimanale di affitto. L'affitto viene calcolato in base a:

- ◇ La grandezza dell'appartamento;
- ◇ il valore degli oggetti contenuti (quando il lotto non è arredato).

#### **Note:**

L'affitto mensile può essere modificato se:

- 1) Abbiamo un coinquilino (consultate la sezione "Coinquilini").
- 2) Otteniamo uno sconto o una penalità tramite interazioni con i vicini;
- 3) Diventiamo amici/amanti del padrone di casa.

#### **Note:**

per i dettagli sul pagamento dell'affitto, consultate la sezione "Pagare l'affitto".

Se potete permettervi l'affitto dell'appartamento che vi piace, cliccate sulla voce "Affitta l'appartamento". Nello stesso momento, i Sims pagheranno automaticamente la prima settimana di affitto e avranno controllo completo dell'unità abitativa. L'affitto dovrà essere pagato nuovamente il lunedì successivo.

#### **Note:**

I Sims presenti in un condominio che non hanno ancora affittato appartamenti, non sono residenti del lotto, se non in un determinato senso. Quando i vostri Sims sono nel condominio ma non hanno ancora affittato appartamenti, potete salvare la partita e riavere questa famiglia esattamente dove l'avete lasciata. Perciò, se avete smesso di giocare ma non avete deciso che unità prendere, non dovrete ri-aggiungere di nuovo la famiglia al lotto.

Cliccando sul condominio, la famiglia in cerca di appartamento

apparirà come residente, e potrete caricarla come se fosse una normale famiglia in affitto.

Quando caricherete le altre famiglie del lotto, invece, non vedrete le famiglie non ancora residenti. Infatti, le famiglie di Townies occuperanno le unità disponibili anche se, tecnicamente, il numero di famiglie salvate e il numero di appartamenti è lo stesso.

Non vi preoccupate, comunque. Caricando in seguito la famiglia in cerca di appartamenti, ci saranno comunque unità vuote per loro.

I vostri Sims cercheranno anche di trovare il Padrone di casa e firmare il contratto.

#### **Note:**

L'interazione "Firma il contratto" è pura formalità. Se, per qualche ragione il vostro Sim non riesce a trovare il Padrone di casa o l'interazione viene annullata, i vostri Sims potranno comunque affittare l'appartamento. La funzione principale di questa interazione è quella di inserire il Padrone di casa tra le vostre conoscenze, se i vostri Sims non l'hanno incontrato/a prima.

A questo punto, il padrone di casa continua con i suoi affari, prendendosi cura del condominio.

### **Trasferire altre famiglie**

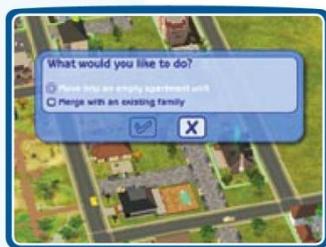
Dopo che la prima famiglia si sarà stabilita, trasferire altri nuclei sarà leggermente diverso.

#### **Trasferirsi o unirsi?**

Se volete trasferire un'altra famiglia dovrete prendere un'ulteriore decisione. Inserendo una famiglia in un condominio parzialmente occupato apparirà questa finestra:

# The Sims 2

## Apartment Life



Se un condominio ha appartamenti non occupati e una delle famiglie ha stanze vuote da offrire ai Sims che volete trasferire, potete scegliere se inserirli in un appartamento vuoto o unirli ad una famiglia già residente.

Questa finestra apparirà se:

- ◇ C'è almeno un appartamento vuoto;
- ◇ C'è almeno una famiglia che può ospitare la nuova famiglia senza oltrepassare il limite massimo di membri per appartamento.

Scegliendo il trasferimento in una unità vuota, verrà caricata immediatamente la Modalità Vivi e potrete selezionare ed affittare l'appartamento che volete.

Al contrario, scegliendo di unirvi ad una famiglia vi verrà chiesto di sceglierne una.



Tutte le famiglie residenti verranno elencate (come quando dovete scegliere con quale famiglia giocare). Ogni unità elencata in rosso indica che non ha spazio per ospitare coinquilini.

Una volta che avrete selezionato una famiglia disponibile ad ospitarvi, vi verrà chiesto di nuovo se davvero volete farlo, e successivamente verrete uniti alla famiglia.

Il processo cambia se una di queste condizioni non viene soddisfatta. Se nessuna famiglia può ospitarvi potrete trasferirvi solo in un

appartamento, come se foste la prima famiglia ad occupare il lotto. Se, al contrario, non ci sono appartamenti vuoti ma c'è una stanza presso una o più famiglie, unirvi è l'unica alternativa possibile.

## Vita d'appartamento

E così vi siete trasferiti, avete comprato i mobili e la vita va avanti. Ed ora? In cosa differisce la vita d'appartamento rispetto ad un lotto residenziale? Non di molto, ma ci sono alcuni dettagli interessanti.

### Il padrone di casa

Il padrone di casa è un nuovo NPC che possiede un condominio in un vicinato. Le sue sembianze possono cambiare a seconda dei lotti, ma le sue funzioni sono le stesse. Questo NPC è trattato in modo più dettagliato nel capitolo "Nuovi NPC", ma eccovi una breve lista di ciò che fa:

- ◇ Appare quando una nuova famiglia sta meditando di trasferirsi in un appartamento. Se possibile farà firmare il contratto ai vostri Sims, per un maggiore realismo.
- ◇ Riscuote l'affitto non pagato. Se i vostri Sims non pagano l'affitto il lunedì (o se lo fanno ma il vostro coinquilino non ha pagato), il padrone di casa arriverà nel lotto a richiedere il pagamento.
- ◇ Si reca nel lotto per prendersene cura. Il Padrone di casa viene a visitare il lotto ogni giorno, e vi rimane per circa 8 ore e mezzo (o meno, se finisce in anticipo), per pulire, curare il giardino (nei condomini che contengono spazi verdi), riparare gli oggetti e uccidere gli scarafaggi nelle aree comuni.
- ◇ Si lamenta per il rumore o per la puzza. Se dall'appartamento del vostro Sim proviene troppo rumore o troppo fetore, il Padrone di casa verrà a bussarvi per lamentarsi.
- ◇ Il padrone di casa può anche essere interpellato se ci sono oggetti rotti o insetti negli

appartamenti o nelle aree comuni.

- ◇ Cucina all'aperto ogni settimana. A mezzogiorno di sabato, ogni settimana, il Padrone di casa tiene un barbecue o prepara bevande al bar..o al limite ordina una pizza.

### Consiglio:

per avere sconti sull'affitto, diventate migliori amici o amanti del Padrone di casa.

### Pagare l'affitto

Quando il vostro Sim firma il contratto per un appartamento, la quota d'affitto settimanale viene immediatamente detratta dai fondi della vostra famiglia. Da questo momento, l'affitto dovrà essere pagato ogni lunedì.



Per pagare l'affitto bisogna usare l'apposita cassetta della posta condominiale, utilizzando l'opzione "Paga l'affitto".

Se non manderete i vostri Sims a pagare l'affitto entro la fine della giornata di lunedì, il padrone di casa arriverà a battere cassa. Quando verrà a bussarvi a casa e uno dei vostri Sims andrà ad aprire (e presumibilmente lo faranno automaticamente), il padrone di casa verrà a riscuotere l'affitto dovuto. Se il vostro Sim ha denaro sufficiente, la quota verrà detratta immediatamente.

### Note:

sia che il vostro Sim possa pagare o meno, la relazione con il padrone di casa verrà influenzata negativamente nel caso in cui questi sia costretto a venire di persona a ritirare la vostra quota. Ovviamente, la percentuale di peggioramento aumenta se il vostro Sim non ha soldi per pagare.



Se i vostri Sims non hanno soldi per pagare, non sono a casa quando il padrone arriva o non vanno ad aprire prima che abbia perso la pazienza, questi si ripresenterà il giorno successivo (anche se in questo caso il rapporto non peggiorerà ulteriormente).

#### Note:

Se i vostri Sims hanno un coinquilino e questi non ha pagato la sua quota, il padrone di casa si presenterà ugualmente, aspettandosi che siate voi a pagare la quota del coinquilino.

Se i vostri Sims sono costretti a pagare per un coinquilino moroso potete cercare di essere risarciti.

Dopo 3 giorni di ritardo nel pagamento (alla fine del giovedì) il padrone di casa non verrà più a bussarvi e la quota da versare si sommerà alle bollette. Se non pagate arriverà l'agente pignoratore.

#### Note:

la somma da pagare in affitto può essere aumentata o ridotta a seconda dei rapporti che abbiamo con altri Sims. Come descritto nel capitolo "Vita di comunità", fare cose positive o negative con i Townies può portarvi vantaggi o penalità. L'affitto è uno dei fattori che può cambiare in meglio o in peggio il rapporto con un Townie (-10% o +5%).

L'affitto può anche essere ridotto se uno dei vostri Sims (adulti o anziani) diventano amici/amanti del padrone di casa.

### Le bollette

Gli inquilini di un appartamento devono pagare le bollette come ogni altro Sim, in aggiunta alla quota di affitto settimanale.

Le bollette arrivano come nei lotti residenziali (ogni 3 giorni), e rappresentano l'1% del valore di tutti gli oggetti Compra/Costruisci presenti nel lotto.

#### Note:

quando i Sim prendono le bollette le portano nei loro appartamenti e non le lasciano fuori o nelle aree comuni.

Come affermato in precedenza, se non pagate l'affitto dopo 3 giorni esso verrà assommato alle bollette che dovete pagare.

### Incendi

In un condominio, un incendio in un appartamento è una preoccupazione per tutti, quindi i Sims si comportano in modo diverso quando si sviluppa un fuoco.

In un lotto residenziale, il rilevatore di fumo inizia a suonare solo se è nella stessa stanza dove si genera l'incendio. Negli appartamenti, invece, qualunque incendio fa scattare l'allarme (anche in una stanza senza rilevatori di fumo), ed immediatamente arrivano i pompieri.

#### Note:

Per gli incendi all'esterno ci sarà comunque bisogno di chiamare i pompieri tramite telefono.

Per evitare panico e isterismi, tutti gli affittuari sanno cosa fare in caso di incendio: radunarsi intorno alla cassetta della posta e..POI andare in panico.

### Party settimanali

Nel mondo di *The Sims 2*, anche i padroni di casa amano divertirsi e passare del tempo con i loro inquilini. Per questo motivo, il sabato mattina nei condomini significa fare festa con i padroni di casa.

Dopo che il padrone di casa è arrivato e si è preso cura delle cose più importanti (innaffiare le piante e così via), aprirà le danze:

- ◇ Annunciando con una finestra di dialogo che il party sta per cominciare.
- ◇ Accendendo ogni stereo nelle aree comuni.

- ◇ Preparando drinks in ogni area comune.
- ◇ Grigliando cibo nelle aree comuni o ordinando una pizza.

Questi raduni sono occasioni eccellenti per incontrare i vicini e conoscere meglio i padroni di casa. Padroni di casa amichevoli significano affitto basso!

### Servizi in appartamento

Uno degli altri vantaggi della vita d'appartamento sono i servizi. Nei lotti residenziali bisogna pagare i tecnici che vengono a riparare oggetti o disinfestare le stanze. Vivendo in affitto, invece, tutti questi servizi sono pagati dal padrone di casa. Nessuna spesa. Per alcune cose può presentarsi anche lo stesso padrone di casa. Niente male.

#### Note:

in effetti, gli inquilini non possono chiamare la disinfestazione o il giardiniere.

Non tutti i servizi sono forniti dal padrone di casa e i vostri Sims dovranno comunque assumere degli NPC per prendersi cura di alcune cose.

### Disinfestazione e riparazioni

Chiamare la disinfestazione o il servizio riparazioni è roba per stupidi lotti residenziali! O perlomeno così dicono i Sims che vivono nei condomini. Tutto quello che questi devono fare è prendere il telefono e chiamare il padrone di casa per eliminare gli scarafaggi o far riparare la tv.

Il padrone di casa, inoltre, disinfesta automaticamente le aree comuni, e ripara gli oggetti rotti durante le sue visite quotidiane. Questi, comunque, non si occuperà dei problemi dei singoli appartamenti, a meno che non glielo chiediate esplicitamente. Non aspettatevi che il padrone di casa sappia che ci sono problemi in casa vostra, mentre lavora nelle aree comuni.



## Il giardino

Il padrone di casa è responsabile anche delle piante del cortile e di tutto ciò che ha bisogno di essere curato durante le visite giornaliere. A differenza della disinfezione e delle riparazioni, il padrone di casa si occuperà automaticamente anche delle piante dentro i vostri appartamenti.

## Pulizie

Durante i suoi giri giornalieri, il padrone di casa pulisce e toglie la spazzatura nelle aree comuni, ma non si occuperà della pulizia dei vostri appartamenti. Non potete chiamare il padrone di casa per farvi da cameriere: non è bello vedere il padrone di casa con quel vestito, credetemi.

Per richiedere il servizio di pulizie dovrete fare alla vecchia maniera: da soli o assumendo una cameriera.

## Note:

tenete in considerazione anche il nuovo NPC tuttofare, il maggiordomo.

## Varie ed eventuali

Ci sono altre piccole particolarità della vita d'appartamento:

- ◇ Giornali, riviste e compiti, come le bollette, verranno portati in casa e i Sims non potranno lasciarli in giro per le aree comuni o nel cortile.
- ◇ Solo i frigoriferi posti dentro un appartamento possono contenere le provviste, e lì infatti viene riposta la spesa.

## I vicini

Quando i vostri Sims vivono in un lotto residenziale, i vicini sono.. lontani sia in termini di spazio che di mente. Potete vedere le loro case dai vostri lotti, a volte passeggiano davanti casa vostra ma non sono così...vicini. Non è così negli appartamenti, dove i vicini sono parte integrante della vostra quotidianità.

## Tipi di vicini

Esistono due varianti di vicini che potete trovare nei condomini:

- 1) Sims controllabili
- 2) Townies appartenenti ai vari gruppi sociali

## Vicini controllabili

I vicini controllabili sono Sims di altre famiglie che avete inserito nel condominio. Quando non giocate con queste unità, essi si comportano come normali vicini NPC.

La cosa più importante da sapere riguardo questo tipo di vicini è che solo alcune informazioni vengono salvate tra il momento in cui interagite con loro come NPC e quando vi giocate attivamente. Come detto anche in precedenza in questo capitolo, ogni famiglia mantiene la propria linea temporale, le azioni che sta facendo, e così via.

L'unica cosa che cambia nelle famiglie controllabili sono le relazioni sociali. Se i cambiamenti di rapporti nei confronti di un vicino controllabile vengono salvati nella famiglia con cui state giocando al momento, questi cambiamenti si ripresenteranno anche nell'altra famiglia.

Vi renderete conto che non ci sono grosse differenze di gioco rispetto ai lotti residenziali tradizionali, ma è il fatto stesso di vedere i vicini vivere nel vostro stesso lotto che fa sembrare il tutto più caotico e diverso, e vi abbiamo già spiegato come funziona il tutto.

## Note:

I vicini NPC possono diventare parte della vostra famiglia (tramite l'opzione Proponi./Trasferimento) ma non potete chiedere loro di essere vostri coinquilini. I coinquilini possono essere solo Sims che non vivono attualmente nel condominio.

## Vicini Townies

I vicini Townies sono Sims NPC che si trasferiscono in unità vuote dei condomini se:

- ◇ Gli appartamenti sono vuoti;
- ◇ Le caratteristiche del vostro computer vi permettono di avere in un lotto più famiglie delle 4 gestibili.

I vicini NPC che si trasferiscono nei vostri condomini non saranno semplicemente Townies, bensì saranno sempre appartenenti a dei Gruppi Sociali, che tendenzialmente rispecchieranno la classe sociale del condominio. I vicini non saranno mai semplici Townies, quindi non vi capiterà di ritrovare un vecchio amico inserito da qualche EP precedente in un condominio.

Una volta che avrete imparato a distinguere i vari gruppi sociali, sarete in grado di determinare la classe di appartenenza del vostro condominio:

- ◇ **Gearheads** (nota: questa parola in inglese indica qualcuno talmente appassionato di motori o di meccanica da esserne quasi fanatico. Non sappiamo ancora come questa parola verrà tradotta in italiano): bassa
- ◇ **Bohemiennes**: media/bassa
- ◇ **Jocks** (nota: questa parola in inglese indica lo stereotipo di fanatico sportivo tutto casa e palestra, attorniato da mille ragazze, che passa il suo tempo ad allenarsi; è la tipica figura del capitano della squadra di football della scuola dei telefilm americani! Non sappiamo ancora come questa parola verrà tradotta in italiano): media
- ◇ **Techs** (nota: questa parola in inglese indica persone esperte di qualcosa, abili in determinati campi come la tecnologia, lo sport e così via. Non sappiamo ancora come questa parola verrà tradotta in italiano): media/alta
- ◇ **Socialities** (nota: la traduzione letterale di questo termine è "Uomini di mondo", ma ancora una volta non sappiamo come verrà tradotta in italiano): alta.

## Note:

i vicini NPC sono sempre single.

Rimpiazzare i vicini NPC



Le famiglie di Townies si trasferiscono (o più precisamente spariscono) per lasciare il posto alle famiglie che desiderate trasferire nei condomini. Alcune volte queste situazioni sono alquanto.. imbarazzanti. Per esempio, salvate la famiglia A con il vostro Sim, poniamo caso si chiami Jim, nel bel mezzo di una conversazione con la sua vicina NPC di nome, per dire, Mona. Se uscite e salvate ed inserite una nuova famiglia, questa troverà l'appartamento vuoto e si trasferirà. Brutalmente, caricando l'unità familiare di Jim, Mona sarà sparita...

#### Note:

Ogni rapporto con il Sim sparito rimarrà intatto, anche se lui/lei è stato rimpiazzato da una famiglia controllabile. Quindi, se avete speso del tempo per far instaurare un buon rapporto tra voi due, potete comunque chiamarlo/a per chiacchierare o invitarlo da voi.

### Gli appartamenti dei vicini e la "nebbia della privacy"

Gli appartamenti delle altre famiglie non sono liberamente accessibili ai vostri Sims, ed i loro contenuti e personaggi che vi abitano sono, di fatto, invisibili in modalità Vivi.

Quando giocate in un condominio potete vedere solo l'interno del vostro appartamento; i Sims e gli oggetti all'interno delle altre unità abitative verranno oscurati (come accade nei dormitori di *University* e negli hotel di *World Adventure*) con la "nebbia della privacy". A meno che uno dei vostri Sims controllabili non sia fisicamente nell'appartamento dell'altra famiglia, l'interno dell'unità sarà invisibile.



*Questo appartamento non è vuoto, è solo affittato, e quindi il suo contenuto sarà invisibile fino a quando uno dei vostri Sims non vi sarà entrato.*

Ogni unità occupata è privata, perciò, in modalità Vivi, non potrete vedere le abitazioni dei Sims NPC. Il contenuto dell'appartamento è visibile solo se al Sim è consentito l'accesso.

### Socializzare con i vicini

Ci sono molti modi per interagire con i vostri vicini di appartamento.

#### Ricevere il benvenuto

Ricevere il benvenuto è un rito per tutti i nuovi arrivati in un lotto. Voi vi trasferite, ed alcuni dei residenti del vicinato (sia NPC che controllabili) arrivano in gruppo a salutarvi. Questo accade anche negli appartamenti, ma i vicini che si presenteranno saranno, quando possibile, abitanti del condominio.

Per fare sì che questo accada, non riceverete il benvenuto fino a quando tutti gli appartamenti non saranno abitati, sia da famiglie controllabili che da Townies. Quando il palazzo sarà interamente abitato, una selezione di inquilini verrà a bussarvi alla porta.

#### Presentarsi ai vicini

Se il vostro Sim non ha ancora incontrato un inquilino del palazzo, l'unica opzione disponibile sulle porte dei vicini sarà "Presentati ai vicini". Quello che accade dopo dipende da dove si trovano gli abitanti degli appartamenti.

- ◇ Se tutti i membri della famiglia sono in casa, il vostro Sim busserà alla porta;

- ◇ Se nessun membro della famiglia è in casa, il vostro Sim li cercherà nelle aree comuni;
- ◇ Se tutti i membri della famiglia non sono presenti nel lotto, vi apparirà un messaggio per informarvi che a casa non c'è nessuno.

#### Invitare i vicini a casa vostra

Come accade nei lotti residenziali, i vicini di appartamento possono essere invitati a casa vostra tramite una semplice telefonata. L'unica differenza tra invitare vicini di appartamento e vicini di lotto è la loro provenienza: i vicini di appartamento sono già nel vostro lotto (a meno che non stiano lavorando).

I vicini di appartamento possono essere invitati solo tramite telefonata, e non potete invitarli bussando alla loro porta. Potete, comunque, bussare sulla porta e usare l'interazione "Chiedi di uscire", e poi portare il Sim nel vostro appartamento.

#### Bussare alla porta

Se volete che il vostro Sim entri a visitare l'appartamento di un vicino, l'unica cosa che potete fare è utilizzare l'interazione "Bussa alla porta". Questo funziona esattamente come quando qualcuno vi viene a trovare, con la differenza che stavolta è il vostro Sim il visitatore.



Se gli inquilini dell'appartamento stanno dormendo, sulla porta apparirà l'icona del letto.

Se il vostro Sim non ha un rapporto sufficientemente stretto con il vicino in questione, una finestra di dialogo vi informerà che il vostro Sim non è molto gradito.

Se i residenti sono svegli e uno di loro conosce sufficientemente bene il vostro Sim (relazione almeno a livello 30/100), vi apriranno la porta e vi permetteranno di entrare.

### Chiedere di uscire

I vostri Sims (dai bambini in su) possono tranquillamente bussare alla porta di un vicino e chiedere se uno dei membri della famiglia (dai bambini in su) può uscire. Il responso sarà lo stesso ottenibile bussando sulla porta.



Chiedere ad un vicino di uscire è possibile solo se il Sim in questione è a casa.

### Note:

se il Sim richiesto è nel lotto ma non nell'appartamento, la risposta che otterrete è "Tizio non è a casa". Prima di rinunciare, date uno

sguardo in giro e vedete se riuscite a trovarlo da qualche parte.

### Ritrovarsi nelle aree comuni

Ai vicini piace riunirsi insieme, e per questo li vedrete spesso uscire dagli appartamenti per ritrovarsi nelle aree comuni.

### Note:

I toddler e gli animali non escono mai dagli appartamenti, e il vostro Sim potrà interagire con loro solo visitandone l'appartamento.

Quando sono in giro, i vicini si comportano esattamente come nei lotti comunitari, rincasando quando i bisogni diventano troppo bassi.

### I vicini - babysitter

Un altro grande vantaggio del vivere in appartamento (assumendo che vi siate dati da fare per andare d'accordo con i vicini) è la possibilità di chiedere ad un vicino fidato di badare ai vostri bambini o animali.

Il vostro Sim può chiedere ad ogni vicino di appartamento (dai teenager in su) di tenere i vostri bambini gratuitamente, fino a quando il rapporto che vi unisce si mantiene uguale o superiore al livello 50/100. La richiesta, se possibile, viene sempre accettata.

### Note:

non potete richiedere ai vicini di badare ai vostri figli come con la normale babysitter (per esempio chiedendo loro di venire tutti i giorni mentre siete a lavoro); dove far loro richiesta tutte le volte che ne avete bisogno.

I vicini-babysitter si comporteranno esattamente come le babysitter tradizionali, restando nel vostro appartamento fino a quando il vostro Sim è fuori casa e andando via solo quando verranno congedati dai vostri personaggi. Esattamente come accade per le babysitter, i loro bisogni verranno bloccati e non andranno a lavorare o a scuola mentre sono "a lavoro",

perciò non preoccupatevi che possano tornare ad occuparsi delle loro vite.

### Note:

se avete *World Adventure* e mandate i vostri Sims in vacanza, i vicini possono prendersi cura dei vostri figli/pets per tutto il periodo. Consultate la guida di *World Adventure* per maggiori dettagli su quando è necessario assumere una babysitter durante le vacanze. Ogni vicino in grado di fare da babysitter apparirà automaticamente nel menu dei Sims che possono essere scelti per coprirvi durante le vacanze.

La cosa più bella riguardo i vicini-babysitter è che non si stancano mai, non si sentono mai messi da parte e hanno sempre il sorriso stampato sul volto e...vi ho già detto che lavorano gratis?

### Quando i vicini lasciano il lotto

I vicini, come tutti gli altri Sims, hanno un lavoro o vanno a scuola. Per questo motivo, vedrete questi Sims uscire per andare a prendere lo scuolabus o andare via a piedi per andare a lavorare. Le famiglie controllabili che abitano nel condominio (e con cui non giocate al momento) seguiranno i loro normali orari. Tuttavia non verranno pagati, non avranno promozioni o aumenti di voto, né riceveranno occasioni per fare carriera. Giocando con esse, il loro denaro sarà quello che avevano all'ultimo salvataggio.

### Odori e rumori

I muri non sono mai spessi come vorreste, specialmente quando ci sono delle persone che vivono accanto a voi. Questi, talvolta, fanno anche un gran baccano. Certamente, i muri sottili sono un problema per ambo le parti, e gli odori e i rumori delle vostre case possono essere fastidiosi anche per gli altri. Tutti questi imprevisti della vita d'appartamento sono elementi della vita dei vostri Sims, ma ci



sono sempre modi per evitare litigi e fronteggiare i problemi quando si presentano, sia quando la fonte sono i vicini o i vostri Sims.

## Rumori

Condividere un muro non è mai facile. Anche quando cercate di essere persone tranquille e buoni vicini, qualcosa si sente sempre. Ciò può essere molto fastidioso, causando sonno disturbato, litigi violenti e malumore generale.

Anche i coinquilini devono tenere conti di questi problemi. Rumori eccessivi possono:

- ◇ Abbassare le barre Ambiente: più rumore viene dagli appartamenti vicini, più diventa difficile tenere alto l'umore dei vostri Sims, anche se gli altri bisogni sono stati soddisfatti.
- ◇ Disturbare il sonno: ogni rumore che arriva dagli appartamenti vicini può svegliare i Sims che dormono, nel caso in cui ci sia uno stereo, una tv o un altro oggetto sonoro nella stanza adiacente.

Certamente, anche i vostri Sims possono, a volte, fare troppo baccano e far arrabbiare i vicini o anche il padrone di casa. Il modo in cui i vostri Sims fanno rumore è differente da come possono far rumore i vostri vicini, perciò è importante fare attenzione.

### Se il rumore proviene dai vicini

Il baccano può essere percepito se:

- 1) C'è un appartamento adiacente al muro.
- 2) L'appartamento è occupato da una famiglia (controllabile o NPC).
- 3) Alcuni membri del nucleo vicino sono nell'appartamento.
- 4) Almeno un segmento di muro nell'appartamento dei vostri Sims deve avere dello spazio libero davanti.

Sui segmenti di muro che hanno tutte queste caratteristiche è possibile che si generi un "oggetto" invisibile, attaccato al muro, che rende visibile rumore. Ogni oggetto di questo tipo funge da disturbatore del sonno, perciò anche un singolo rumoretto impedisce di dormire e fa abbassare la barra Ambiente.

### Note:

il rumore fa abbassare la barra Ambiente esattamente come fa la spazzatura: una gran quantità di sporcizia annulla gli eventuali punti ambiente degli oggetti d'arredamento.

Che il rumore si manifesti o meno sulle determinate sezioni di muro dipende da diversi fattori:



*Il rumore proveniente dai vicini è rappresentato dal "generatore di rumore" appeso al muro. Questo oggetto è invisibile ed inamovibile, ma rappresenta visivamente, tramite onde colorate, il rumore proveniente dall'altro appartamento.*

### Consiglio:

non potete controllare la quantità di rumore che arriva dai vicini, ma c'è qualcosa che potete fare per impedire che questo porti la conseguenza peggiore e cioè disturbi il sonno altrui. Quando posizionate i letti negli appartamenti, assicuratevi che la camera da letto non abbia muri adiacenti ad altri appartamenti. Gli atrii e i giardini non creano rumori, ma gli appartamenti sì.

Se la struttura dell'appartamento non vi consente questa situazione, cercatene un altro.

### Classe sociale del lotto

Più bassa è la classe di appartenenza del condominio, più è facile che si creino oggetti che rappresentano il rumore. In ogni momento la possibilità che se ne creino è:

- ◇ Classe bassa: 10%
- ◇ Classe media 5%
- ◇ Classe alta 2%

In altre parole, i generatori di rumore compaiono la metà delle volte nei lotti di classe media e 1/5 delle volte nei lotti di classe alta. Questa probabilità è ulteriormente influenzata dalle relazioni con i vicini.

### Relazioni sociali

Più la relazione con gli altri inquilini è bassa, più aumentano le possibilità che si creino generatori di rumore:

- ◇ Rapporto -100-0: +10%
- ◇ Rapporto 1-50: +5%
- ◇ Rapporto 51-100: +0%

Quindi, più alto sarà il rapporto con i vicini, meno probabile sarà avere problemi di rumore.

### Consiglio:

Il solo avere i rapporti superiori a zero riduce le probabilità di rumore del 5%, quindi vi conviene assicurarvi che tutti i membri della vostra famiglia abbiano almeno incontrato e sviluppato un rapporto positivo con tutti i vicini.

Queste percentuali si sommano alla percentuale di rumore possibile legata alle varie classi sociali; le probabilità quindi diventano:

- ◇ Classe bassa: 10-20%
- ◇ Classe media: 5-15%
- ◇ Classe alta: 2-12%

Come potete vedere, nessun Sim (non importa quanto sia snob il suo appartamento) è esente dal rumore dei vicini. Non può essere mai evitato completamente, ma può essere mitigato tramite buoni rapporti con i vicini.



### Cosa fare se i vicini fanno rumore

Mentre il rumore è, per certi versi, inevitabile, ogni generatore svanisce dopo un'ora. Esiste comunque un altro modo, non esattamente diplomatico, per affrontare il problema: battere i pugni sul muro. Funziona sempre ed è sempre meglio che andare a lavoro stanchi morti.

### Battere i pugni sul muro

Quando un oggetto rappresentante il rumore si installa su un segmento murario, cliccare su di esso (cioè sulle sue onde sonore) rende possibile una nuova interazione: Batti i pugni sul muro.



"Fate silenzio!"

I Sims (da bambini in su) possono rabbiosamente battere i pugni sul muro, e questo ferma sempre il rumore.

### Note:

più bassa è la barra Energia del vostro Sim, più facilmente questi andrà a battere i pugni sul muro di sua sponte.

Usare questa interazione ha dei costi: una riduzione del 10% della vostra barra Socialità. Battere i pugni sul muro è, dopo tutto, alquanto maleducato. Tuttavia, se funziona, la barra ambiente tornerà alta, e i vostri Sims potranno dormire.

### Consiglio:

l'invisibile generatore di rumore può installarsi sui vostri muri solo se c'è dello spazio libero davanti ad essi (per permettere ai vostri Sims di trovare uno spazio ed andarvi a battere i pugni). Se non c'è modo di

arrivare al muro, l'oggetto non può generarsi e il rumore non sarà mai un problema.

Perciò, se niente dovesse fare effetto, iniziate a pensare di posizionare degli oggetti davanti a tutti i muri per rendere le pareti inaccessibili. I rumori non saranno mai un problema per quella parete.

### Se il rumore proviene dai vostri Sims

Beh, pensate che solo gli altri Sims facciano rumore? Pensate che i vostri Sims siano così perfetti? No?? Ah, bene.. ecco.. beh, se l'aveste pensato, avreste sbagliato! Se volete che i vostri Sims siano vicini buoni e tranquilli dovete intendere il rumore da un altro punto di vista.

Il rumore prodotto dai vicini è, come descritto in precedenza, una mera combinazione di probabilità, non importa quali oggetti sono posizionati nella stanza adiacente alla camera dei vostri Sims. Il livello di rumore prodotto dai vostri Sims, invece, è direttamente collegato a quello che questi stanno facendo o all'oggetto che stanno usando. Se i vostri Sims fanno determinate cose o usano un determinato oggetto ad una specifica ora del giorno, probabilmente riceveranno una visita dai vicini o dal padrone di casa, se i vicini non sono nel lotto.

Se vi interessa mantenere buoni rapporti con i vicini e/o il padrone di casa fareste bene a tenerli buoni.

### Come possono far rumore i vostri Sims

Ciò che può essere rumoroso di giorno è diverso da ciò che può esserlo di notte. I vostri vicini sono capaci di tollerare un certo quantitativo di baccano durante il giorno, ma quando è ora di dormire, certe attività possono disturbare i vicini o catturare l'attenzione del padrone di casa.

Se i vostri Sims stanno facendo un'attività rumorosa, ogni vicino (dai teenager in su) o il padrone di casa potrà decidere di fare qualcosa a riguardo. Il Sim

disturbato busserà alla vostra porta per protestare. Uno dei vostri Sims andrà automaticamente ad aprire e, a seconda della sua personalità e del rapporto che lo lega al vicino, si scuserà o farà spallucce. Questa interazione, indipendentemente dal risultato, abbasserà il livello della relazione tra il Sim disturbato ed il Sim che apre la porta. La percentuale di rapporto deteriorato varia a seconda della reazione del vostro Sim.

Per evitare queste situazioni spiacevoli, è bene sapere cosa può scatenare le lamentele dei vicini, e tenere conto del momento della giornata in cui vengono fatte determinate azioni.

### Note:

una volta che un vicino sarà venuto a lamentarsi con voi, non tornerà più a lamentarsi per i successivi 15 minuti.

### Oggetti che fanno rumore sempre:

Alcuni oggetti o attività disturbano la quiete in ogni momento della giornata. Provate ad usare questi oggetti solo quando i vostri Sims non stanno facendo altre attività rumorose; se i vostri Sims stanno già facendo un discreto rumore, è meglio evitare queste azioni, a meno che i vicini non siano fuori casa:

- ◇ Saltare sul letto
- ◇ Saltare sul divano
- ◇ Suonare con pochi punti Creatività
- ◇ Suonare la batteria
- ◇ Cantare al karaoke

### Oggetti che fanno rumore di notte:

Questi oggetti ed interazioni sono ammissibili durante il giorno, ma possono causare lamentele se usati tra le 22 e le 8 del mattino:

- ◇ Stereo
- ◇ Televisione
- ◇ Feste
- ◇ Strumenti musicali



- ◇ Postazioni di produzione di giocattoli o robot
- ◇ Plastici di trenini
- ◇ Fare fiki-fiki
- ◇ L'abbaiare dei cani
- ◇ Litigi (tra Sims o animali).

## Lamentarsi per la puzza

Come per il rumore, anche gli odori provenienti dall'appartamento dei vostri Sims possono causare problemi nelle relazioni con i vicini o con il padrone di casa (se è presente nel lotto quando ciò succede). Riceverete lamentele se avrete troppi oggetti puzzolenti nel vostro appartamento, per esempio spazzatura, piatti sporchi, pannolini e così via. Se l'odore di tutte queste cose messe insieme diventa insopportabile, aspettatevi che qualcuno venga a bussare alla vostra porta.

Se l'appartamento dei vostri Sims produce troppi cattivi odori, ogni vicino (dai teenager in su) o il padrone di casa può decidere di fare qualcosa a riguardo. Il Sim disturbato busserà alla vostra porta per protestare. Uno dei vostri Sims andrà automaticamente ad aprire la porta e, a seconda della sua personalità e del rapporto che lo lega al vicino, si scuserà o farà spallucce. Questa interazione, indipendentemente dal risultato, abbasserà il livello della relazione tra il Sim disturbato ed il Sim che apre la porta. La percentuale di rapporto deteriorato varia a seconda della reazione del vostro Sim.

Per evitare queste situazioni spiacevoli, assumete una cameriera o un maggiordomo per i vostri appartamenti.

## I coinquilini

Uno dei modi migliori per ridurre la quota d'affitto è cercare dei coinquilini. I coinquilini potranno curarsi di alcune faccende domestiche, a seconda della loro personalità, o cucinare. Potranno anche diventare migliori amici dei

vostr Sims, o anche qualcosa di più.

Avere un coinquilino potrebbe essere una vera manna dal cielo per i vostri Sims, ma i problemi attendono coloro che trattano i coinquilini come sconti viventi. Un coinquilino poco soddisfatto può causare una serie infinita di problemi, perciò occhio ai loro bisogni e al modo in cui vivono.

I coinquilini pagano una parte della quota d'affitto, a seconda di quanti Sims vivono nell'appartamento. Un coinquilino che vive con cinque Sims pagherà 1/6 dell'affitto, mentre un coinquilino che vive solo con un altro Sim ne pagherà la metà. Perciò più è piccolo il vostro nucleo familiare, più conviene avere un coinquilino. Altre cose da sapere a riguardo:

- ◇ I coinquilini non invecchiano.
- ◇ I coinquilini possono andare nei lotti comunitari.
- ◇ I coinquilini possono morire negli incendi e in altre disgrazie.
- ◇ I coinquilini non possono morire per i bisogni troppo bassi.
- ◇ I coinquilini non possono diventare vampiri.
- ◇ Le coinquiline non possono rimanere incinte.

### Note:

Se il nucleo familiare dei vostri Sims supera il limite massimo di Sims disponibili in un lotto mentre avete un coinquilino (ad esempio se un membro della vostra famiglia ha un bambino, si sposa o fa trasferire un Townie da voi), il coinquilino deciderà che il posto è troppo affollato e se ne andrà di sua iniziativa.

### Trovare un coinquilino

I coinquilini possono essere trovati in tre modi: tramite computer/giornale, al telefono o tramite interazione diretta.



Date una scorsa alla lista di coinquilini che trovate sul giornale o al computer

Gli annunci per coinquilini funzionano diversamente se si trovano tramite giornale/computer e telefono. Nella prima modalità potrete scegliere da un elenco di Sims, nella seconda arriverà un Sim a caso.

### Note:

il numero di candidati, quando cercate al pc o sul giornale, può essere influenzato negativamente dalla reputazione del vostro Sim. Con una reputazione di Dubbioso Delinquente o peggiore, avrete due candidati di meno tra cui scegliere.

### Cercare coinquilini al pc o sul giornale

Quando cercate un coinquilino via computer o sul giornale, il vostro Sim potrà scegliere tra una limitata rosa di Townies che cercano una sistemazione. La selezione cambia ogni giorno, quindi dovrete aspettare il giorno seguente se nessuno dei candidati vi piace.

Le liste di coinquilini sul giornale o sul pc vi offrono rispettivamente 4 o 6 candidati ogni giorno, con informazioni su:

- ◇ Nome
- ◇ Occupazione
- ◇ Personalità
- ◇ Abilità possedute

### Consiglio:

Uno dei punti critici della personalità di un coinquilino è l'Ordine. Chiedete a voi stessi quanta trasandatezza siete capaci di sopportare prima di scegliere un coinquilino disordinato. Date uno sguardo anche alle abilità culinarie: i coinquilini che sanno cucinare valgono come oro!

## Cercare coinquilini al telefono

Se usate il telefono per cercare un coinquilino, sarà come se il vostro Sim pubblicasse un annuncio per cercare un coinquilino. A differenza dell'iter che si profila con il pc o con il giornale, in cui dovete scegliere tra una rosa di candidati, inserendo un annuncio al telefono è come lasciar fare al caso. Il vostro Sim mette l'annuncio e un Townie a caso di un Gruppo Sociale (presumibilmente lo stesso gruppo di appartenenza del vostro appartamento) si presenterà con la valigia in mano.

## Cercare un coinquilino tramite interazioni sociali

Il vostro Sim può chiedere direttamente ad ogni Townie adulto o anziano (che non è già coinquilino in altri appartamenti del condominio) di diventare vostro coinquilino, tramite l'interazione *Diventa Coinquilino*.

## Soddisfare un coinquilino

I coinquilini possono rendere più facili le vite dei vostri Sims pagando l'affitto in tempo, ma solo se saranno felici e non faranno i bagagli e andranno via. La felicità di un coinquilino nell'ambiente in cui vive viene misurata dall'apposito indicatore di Soddisfazione dei Coinquilini.

## Indicatore di soddisfazione di un coinquilino

L'indicatore di soddisfazione di un coinquilino vi mostra il grado attuale di soddisfazione del vostro coinquilino.



L'indicatore di soddisfazione dei coinquilini si trova dove di solito vi sono

*i Premi aspirazione di un Sim controllabile.*



*L'indicatore misura la soddisfazione del coinquilino tramite un disco: dal centro a sinistra c'è l'insoddisfazione, dal centro a destra la perfetta soddisfazione.*



*Lo smiley giallo con espressione neutrale è soddisfazione neutra.*

Controllate l'indicatore per prevedere o individuare problemi con i coinquilini.

## Anatomia della soddisfazione dei coinquilini

I coinquilini basano il loro livello di soddisfazione su due fattori:

- ◇ l'umore;
- ◇ il livello di relazione quotidiana con i membri dell'unità familiare.

### Note:

dal momento che potete osservare gli indicatori di umori e rapporti sociali dei vostri coinquilini, potete facilmente individuare la causa dei problemi se i rapporti si incrinano. Se fossero dei normali NPC non potreste vedere il loro pannello di controllo.

Più l'umore dei coinquilini e il livello di relazione quotidiana con la famiglia sono alti, più il coinquilino sarà soddisfatto.

## Insoddisfazione dei coinquilini

Se un coinquilino non è soddisfatto di come vive, comincerà a causarvi dei problemi. Se l'indicatore raggiunge i -60 possono accadere due cose:



- ◇ L'affitto non viene pagato: c'è il 50% di probabilità che il vostro coinquilino non paghi la sua quota di affitto se il livello di soddisfazione è più basso di -60;
- ◇ Il coinquilino va via: c'è il 50% di probabilità che il vostro coinquilino faccia le valigie e vada via per sempre se il livello di soddisfazione è più basso di -60.

Se un coinquilino non ha pagato l'affitto potrete ordinare al vostro Sim di andare a richiedergli la quota dovuta. A seconda del livello di relazione quotidiana stabilito tra i due, il coinquilino potrà pagare o infischiarne e fare spallucce. In entrambi i casi, la relazione tra i due si incrinerà (specialmente se il coinquilino non paga). Ovviamente, tutto questo farà abbassare anche il livello di amicizia tra il coinquilino e l'intero gruppo familiare, oltre a ridurre ulteriormente il livello di soddisfazione del coinquilino.

### Consiglio:

quando ordinate ad un vostro Sim di andare a richiedere al coinquilino la quota dovuta, usate il Sim che ha con esso il livello di amicizia più alto.

## Convincere a pagare l'affitto

Se il coinquilino si rifiuta di pagare, c'è un modo per spingerli a fare la



cosa giusta. I Sim con sufficiente punti influenza possono imporre ai coinquilini morosi di pagare la loro quota tramite l'interazione *Convinci a pagare l'affitto*.

Per il favoloso prezzo di 500 punti influenza il coinquilino pagherà la quota anche se il suo livello di soddisfazione l'ha spinto a rifiutare. E' importante notare che questo deve accadere prima che si presenti il padrone di casa a riscuotere l'affitto. Una volta che il vostro Sim ha coperto le spese del coinquilino non pagante, questa interazione non sarà più utilizzabile, e il vostro Sim dovrà ricorrere all'interazione *Riscuoti l'affitto*.

### Quando i coinquilini lasciano il lotto

I coinquilini possono lasciare il lotto in determinate occasioni, solitamente per andare a scuola o al lavoro.



*I coinquilini a scuola o al lavoro hanno sempre il relativo simbolo sull'avatar, per farvi capire subito dove si trovano.*

A volte, i coinquilini escono per altre ragioni indipendenti dal lavoro, e sul loro avatar appare l'icona di un Sim che cammina, e vengono indicati come "Erranti".



*A volte un coinquilino esce solo per andare a fare un giro. Il simbolo vi aiuterà a capire quando ciò accade.*

### I coinquilini e le stanze inaccessibili

Avere un coinquilino significa dare a qualcuno libero accesso alla porta di casa vostra. Potete rendere l'appartamento inaccessibile a chiunque, ma il coinquilino potrà sempre entrare. Diversamente accade per le stanze interne. Ogni porta dentro un appartamento può essere chiusa per impedire l'accesso ai coinquilini (come accade anche con *Pets* per gli animali domestici).

Tenete presente che questa interazione può essere usata per tenere i coinquilini lontani da certi posti, ma potete anche chiuderli dentro alcune stanze. State attenti ad applicare queste restrizioni se non sapete dove si trova il vostro coinquilino. Le conseguenze non saranno letali (i coinquilini non possono morire per questo): il "prigioniero" si teletrasporterà fuori dal lotto per un po', e ritornerà come se niente fosse successo.

#### Consiglio:

*se preferite un modo passivo ed aggressivo per togliere di mezzo i coinquilini, potete rendere inaccessibili le porte dei bagni o delle camere da letto. Il coinquilino può soddisfare determinati bisogni uscendo a fare un giro, o a lavoro o a scuola, ma spenderanno a casa il tempo necessario per avere un persistente cattivo umore. E, ovviamente, cattivo umore = poca soddisfazione, che porterà i coinquilini ad andare via. Missione compiuta e, presumibilmente, nemico trovato.*

### Chiedere di unirsi alla famiglia

I coinquilini, come ogni altro Sim, possono unirsi al nucleo familiare tramite l'opzione *Proponi di unirti alla famiglia*. I coinquilini che diventano membri del nucleo perdono tutti i loro comportamenti da coinquilini, rimpiazzando l'indicatore di soddisfazione con il pannello dei Premi per le

aspirazioni, diventando completamente controllabili.

Sebbene questa interazione abbia un nome leggermente diverso, *Proponi di unirti alla famiglia* funziona esattamente come *Proponi il trasferimento* (dal momento che il coinquilino si è già trasferito, lo stesso nome avrebbe creato un po' di confusione).

#### Note:

*i coinquilini possono diventare membri della famiglia sposando o unendosi ad un membro della stessa.*

### Cacciare un coinquilino

Siete stanchi di un coinquilino e volete trovarne un altro? Volete che i vostri Sims si sbarazzino di tutti i coinquilini? Avreste potuto costringerli ad andare via con una convivenza tremenda, ma è più semplice utilizzare l'interazione "Caccia".

Con questa interazione il coinquilino va sempre via, ma il modo in cui prenderà la notizia dipenderà dalla relazione che lo lega al Sim che lo manda via. Se la relazione è alta, la separazione avrà poche ripercussioni sulla barra della Socialità e sul rapporto stesso. Se, invece, la relazione è bassa, la situazione diventerà molto più fastidiosa, causando diversi effetti sia sulla relazione che sulla barra di Socialità del vostro Sim.

### Cheats per i coinquilini

Se siete abituati con l'espansione *Pets*, avrete probabilmente notato che i coinquilini sono controllabili esattamente come gli animali domestici. Essi sono selezionabili e possiamo osservare il loro pannello di controllo, ma non sono direttamente controllabili. La somiglianza con gli animali domestici implica che i cheats che utilizzate per avere più controllo sugli animali valgono anche per i coinquilini. Provate questi:

#### Consiglio:



per rendere controllabile un coinquilino ed essere in grado di cancellare le sue interazioni dovete inserire sia il cheat `boolprop controlPets` che `boolprop petactioncancel`.

- ◇ `boolprop controlPets on/off`: rende i coinquilini completamente gestibili, ma non potrete cancellare le azioni in coda.
- ◇ `boolprop petactioncancel true/false`: normalmente, non vi è possibile cancellare le azioni in coda di un coinquilino, poichè sono oscurate. Questo cheat rende accessibili queste azioni, quindi potete cancellare tutto quello che stanno facendo i vostri Sims. Questo, comunque, non rende controllabili i vostri coinquilini.
- ◇ `boolprop petsfreewill true/false`: disattiva il libero arbitrio per i coinquilini. Questi non faranno più niente, a meno che non gli ordinate di fare qualcosa, e solo tramite il cheat per gli animali.

## Lasciare i condomini

Ci sono molte ragioni per cui un Sim potrebbe voler lasciare la vita d'appartamento o trasferirsi in un altro lotto. Ci sono diversi modi in cui questo può accadere, ma nessuno di essi dovrebbe esservi nuovo.

### Traslocare dalla visuale del quartiere

Un'intera famiglia può essere prelevata dal proprio appartamento e inserita nel Contenitore delle famiglie attraverso il tasto "Trasferisci famiglia".



*Il tasto "Trasferisci famiglia" può essere usato anche per spostare una famiglia da un condominio.*

Quando le famiglie vengono spostate in questo modo, vengono inserite nel Contenitore con tanti soldi quanti ne avevano al momento dell'abbandono dello stabile. Tutte le relazioni sociali vengono mantenute, come accade solitamente.



*Quando c'è solo una famiglia controllabile nel condominio, il processo è lo stesso che si verifica trasferendo i Sim da un lotto residenziale. Apparirà anche una finestra di conferma.*



*Quando più di una famiglia controllabile abita in un condominio, il tasto "Trasferisci famiglia" non potrà funzionare fino a quando non sceglierete quale famiglia volete spostare.*

### Trasferirsi da un lotto caricato

Quando il lotto è caricato e giocabile, i singoli Sims possono decidere di trasferirsi, da soli o con altri membri della famiglia. Questo è possibile, come sempre, tramite

computer o giornale, alla voce "Cerca casa".

I Sims che si trasferiscono in questo modo tornano nel Contenitore delle famiglie come nuovi nuclei familiari (insieme agli altri eventuali membri che si sono trasferiti con lui), con un fondo economico di partenza. Questa quantità di denaro è variabile in base ai componenti della famiglia e non più limitato a 20.000\$. Da adesso, ai Sims adulti o anziani che si trasferiscono e tornano nel Contenitore delle famiglie, vengono affidati 20.000\$, con un bonus extra in base ai componenti della famiglia che si portano dietro:

- ◇ Adulti/Anziani: 5000\$
- ◇ Teenager: 3000\$
- ◇ Bambini: 2000\$
- ◇ Toddler: 1000\$

## Costruire appartamenti personalizzati

Ufficialmente, non è possibile costruire appartamenti personalizzati, ma questo non è abbastanza per fermarci: tramite un utilissimo cheat potete far diventare ogni lotto residenziale un condominio, o costruirne uno da zero.



*Le porte degli appartamenti devono essere rivolte sempre verso l'esterno.*



*Questo modo, per esempio, è sbagliato.*

Sia che stiate modificando o creando un appartamento, è fondamentale che seguiate le regole seguenti, altrimenti il condominio non funzionerà (e il gioco potrebbe anche andare in crash):



*La porta dell'appartamento deve essere l'unica via d'entrata per l'appartamento. Se volete inserire una porta sul retro dovete circondare l'area con dei muri, altrimenti il lotto non funzionerà.*

- ◇ Le porte degli appartamenti devono sempre essere rivolte verso l'esterno;
- ◇ Gli appartamenti non devono avere più di una porta d'ingresso.

Ogni appartamento deve contenere al massimo una porta d'ingresso, e non devono esserci altri modi per entrare nelle stanze.

### Note:

I giocatori in possesso di *University* o *World Adventure* noteranno che gli appartamenti sono organizzati come gli hotel e i dormitori. La similitudine è chiara, ma le differenze sono tante. Prima cosa: non potete usare le modalità *Compra/Costruisci* negli hotel, e gli appartamenti e gli hotel possono essere formati da più stanze, a differenza dei dormitori.

### Modificare appartamenti esistenti

Per modificare un appartamento esistente e non occupato bisogna accedere al lotto dalla visuale di quartiere. Potete cambiare le decorazioni ed aggiungere oggetti, ma non potrete fare cambi alla struttura. Per farlo, dovrete

cambiare temporaneamente la categoria del lotto:

- 1) Caricate il condominio.
- 2) Premendo **ctrl+shift+C** aprite la finestra dei cheats ed inserite il codice *changelotzoning residential*. In questo modo il vostro lotto diventerà un normale lotto residenziale.
- 3) Salvate e tornate al vicinato.
- 4) Ricaricate il lotto. Ora avrete a disposizione tutte le voci delle modalità *Compra/Costruisci*.
- 5) Quando avrete terminato, riaprite la finestra dei cheats ed inserite il codice *changelotzoning apartmentbase*, per cambiare di nuovo categoria al lotto.
- 6) Salvate e tornate alla visuale di quartiere.

### Costruire condomini personalizzati.

Per costruire condomini personalizzati bisogna:

- 1) Cominciare inserendo un lotto residenziale di qualunque grandezza volete.
- 2) Entrare nel lotto e costruire il condominio desiderato.
- 3) Premendo **ctrl+shift+C** aprite la finestra dei cheats ed inserite il codice *changelotzoning apartmentbase*. Il vostro lotto verrà identificato come un condominio.
- 4) Salvate e tornate alla visuale di quartiere.

### Le scale a chiocciola

Le scale sono belle e tutto, ma occupano un sacco di spazio: 5 caselle in lunghezza e una in larghezza in entrambi i piani. Gli ascensori sono un'alternativa per risparmiare più spazio, ma non c'è concorrenza con i prezzi. Se solo ci fosse una scala che richiedesse meno spazio!

Eccovi la soluzione per entrambe le cose: le scale a chiocciola. Richiedono una grandezza di 2x2

caselle, esattamente come un ascensore, e costano poco più di una normale scalinata. Sono perfette per appartamenti piccoli o con una struttura particolare.



*Inserite la scala a chiocciola dove inserireste un ascensore o una scala normale. Trovate uno spazio al piano inferiore...*



*..che creerà uno spazio in quello superiore.*



*La scala a chiocciola apparirà in rosso fino a quando non troverete una zona con abbastanza spazio per contenerla.*



*Spostatevi al piano di sopra per vedere dove ridà la scala*



*Costruite una piccola ringhiera intorno alla scala e avete finito.*

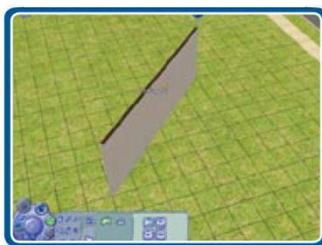
## Indicatore di caselle occupate

Se vi siete mai cimentati a contare a mano il numero delle caselle presenti in una stanza, o avete picchiato col dito sullo schermo per calcolare le dimensioni precise di una stanza, questa sezione contiene qualcosa di interessante per voi.

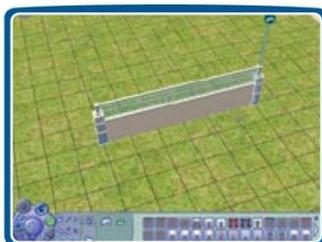
Molte voci della modalità Costruisci includono un nuovo indicatore che mostra la lunghezza, l'ampiezza e il numero di mattonelle che sono interessate dallo strumento che stiamo usando. Questo indicatore appare quando usate:



*Le stanze*



*I muri*



*I mezzi muri*



*Le fondamenta sia interne che esterne.*