

The SIMS

**È IL 4 FEBBRAIO DEL 2000
QUANDO IL MONDO CONOSCE
QUELLO CHE DIVENTERA' IL
PIÙ FAMOSO SIMULATORE DI
VITA QUOTIDIANA: THE SIMS**



THE SIMS È UN SIMULATORE DI VITA DOVE PERSONAGGI COMPLETI DI TRATTI FISICI E CARATTERIALI DIVERSI TRA LORO, CHE NASCONO, VIVONO, SI RIPRODUCONO E MUOIONO, SVILUPPANDO INTERAZIONI IN DIVERSI ASPETTI QUALI IL LAVORO, LA VITA AMOROSA, LA VITA SOCIALE, I BISOGNI PRIMARI QUALI IL NUTRIRSI, ECC. ABITANO DELLE CASE (DA COSTRUIRE E ARREDARE), HANNO UN LAVORO E VIVONO ESISTENZE CHE RICORDANO QUELLE DELLE PERSONE VERE.



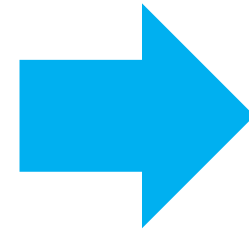
IL GIOCO RISCOSSE UN SUCCESSO STRASORDINARIO! SI SCATENÒ UNA VERA E PROPRIA **SIMSMANIA**, COME VENNE DEFINITA DAI MEDIA DELL'EPOCA. IL TITOLO EBBE AMPIO CONSENSO TRA IL PUBBLICO FEMMINILE, MOLTE RAGAZZE SI AVVICINARONO AL MONDO DEI VIDEOGAME, UNA PASSIONE CHE IN QUEGLI ANNI ERA ANCORA CONSIDERATA PREMINENTEMENTE MASCHILE.



TUTTO NEI MINIMI PARTICOLARI

I SIMS HANNO UNA LORO MONETA,
OVVERO IL **SIMOLEON** CHE GUADAGNANO
ANDANDO A LAVORARE PROPRIO COME
NELLA VITA REALE.

MA HANNO ANCHE UNA LORO
LINGUA, IL **SIMILISH**. UNA LINGUA
COMPRESIBILE IN TUTTO IL MONDO
MA... PRIVA DI SENSO!

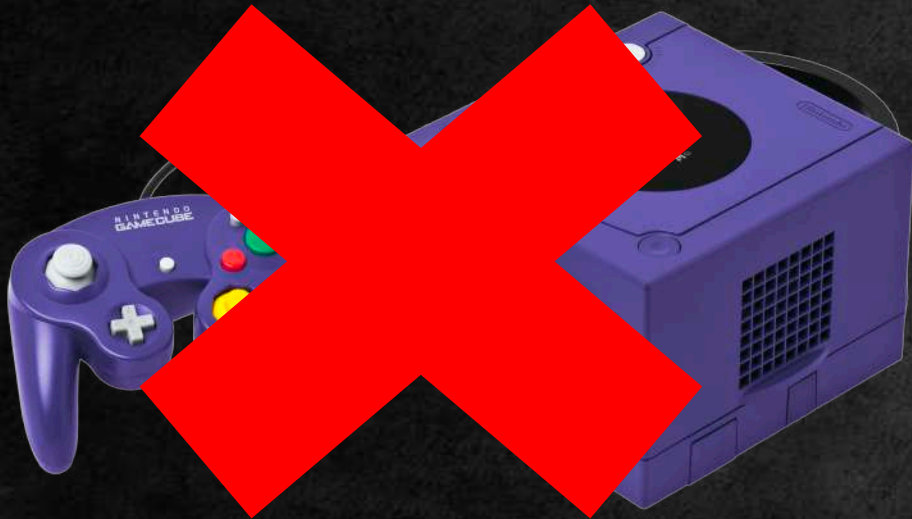


IN CONTINUA EVOLUZIONE

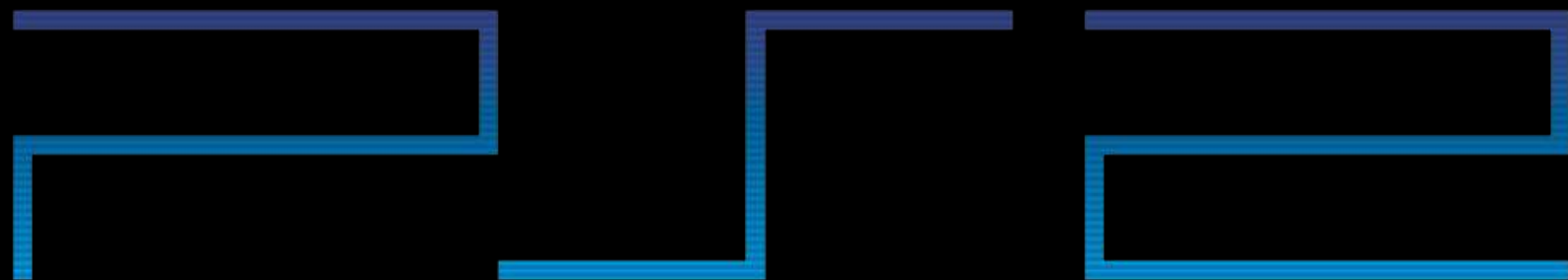
THE SIMS CONTINUA A EVOLVERSI E OGGI SIAMO ALLA QUARTA VERSIONE. È DA POCO INIZIATO LO SVILUPPO DI THE SIMS 5.



**NEGLI ANNI 2000 ESCONO LE NUOVE CONSOLE DI NINTENDO
E SEGA: GAME CUBE E DREAMCAST**



**MA FURONO ENTRAMBE UN FALLIMENTO.
QUALE FU IL MOTIVO?**

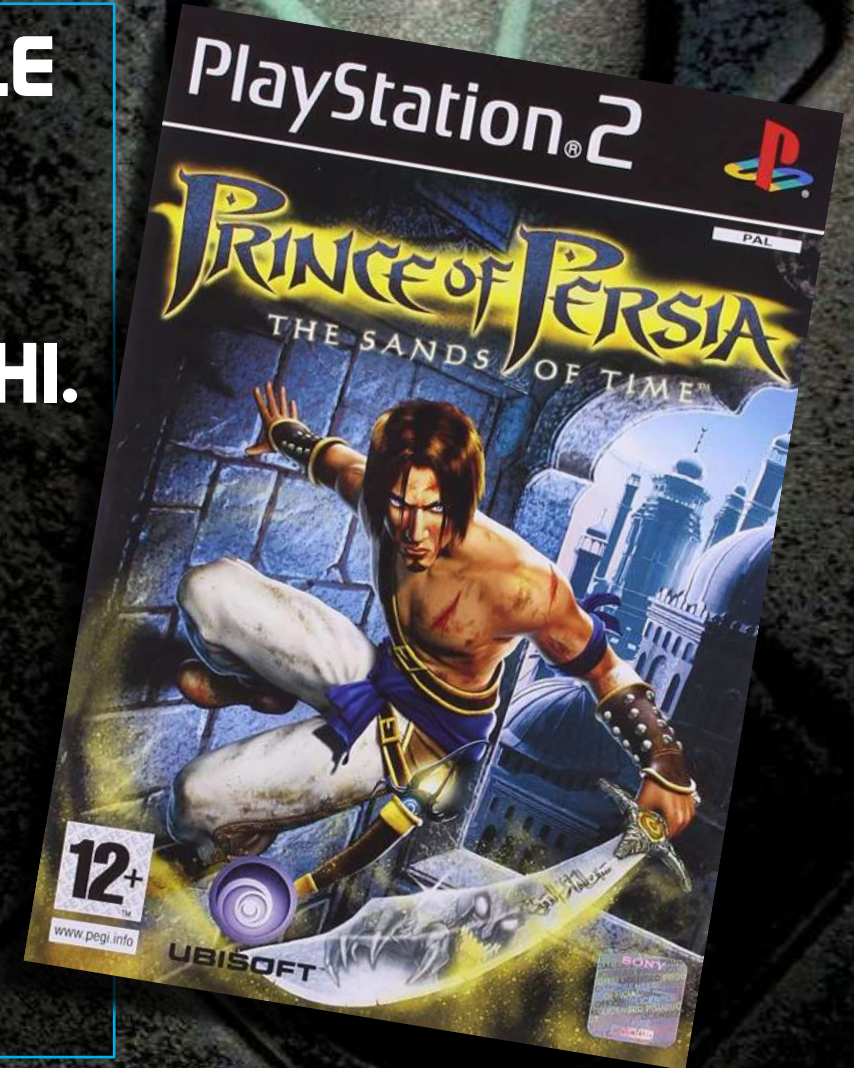


LA CONSOLE DEI RECORD

LA **PLAYSTATION 2** FU UNA VERA E PROPRIO CONSOLE KILLER CHE SPAZZO' VIA LA CONCORRENZA DI NINTENDO E SEGA (CHE NON PRODUSSE PIU' CONSOLE DOPO IL DREAMCAST). LA **PS2** RESTA TUTT'OGGI LA CONSOLE PIU' VENDUTA DI SEMPRE CON OLTRE **157** MILIONI DI UNITA' VENDUTE E PIU' DI **1900** TITOLI A DISPOSIZIONE!

I SEGRETI DEL SUCCESSO

LA **PLAYSTATION 2** FU LA PRIMA CONSOLE A MONTARE UN LETTORE DVD PERMETTENDO UN INTRATTENIMENTO A 360° CHE NON RIGUARDAVA SOLO I GIOCHI. INOLTRE DAVA LA POSSIBILITA' DI CONNETTERSI ALLA RETE E DI SPERIMENTARE QUINDI PER LA PRIMA VOLTA IL GIOCO ONLINE. INFINE ERA RETROCOMPATIBILE, POTEVA LEGGERE I GIOCHI PER **PLAYSTATION ONE**.



PS2 SLIM

NEL 2004 SEMBRAVA CHE LE VENDITE DI PS2 AVESSERO RAGGIUNTO IL PUNTO DI SATURAZIONE. A SETTEMBRE PERO' LA SONY LANCIA LA **PLAY STATION SLIM** IN CONCOMITANZA CON UN GIOCO CHE FECE IMPENNARE NUOVAMENTE LE VENDITE.



grand theft auto San Andreas™

CON GTA SI GIOCA A FARE I CRIMINALI. IL GIOCO NON HA UNA TRAMA PRESTABILITA MA QUESTA DIPENDE DALLE SCELTE FATTE DAI VIDEOGIOCATORI DURANTE LA PARTITA. AD OGGI RIMANE IL GIOCO PIU' VENDUTO PER PS2 ED UNO DEI GIOCHI PIU' APPREZZATI DI SEMPRE.





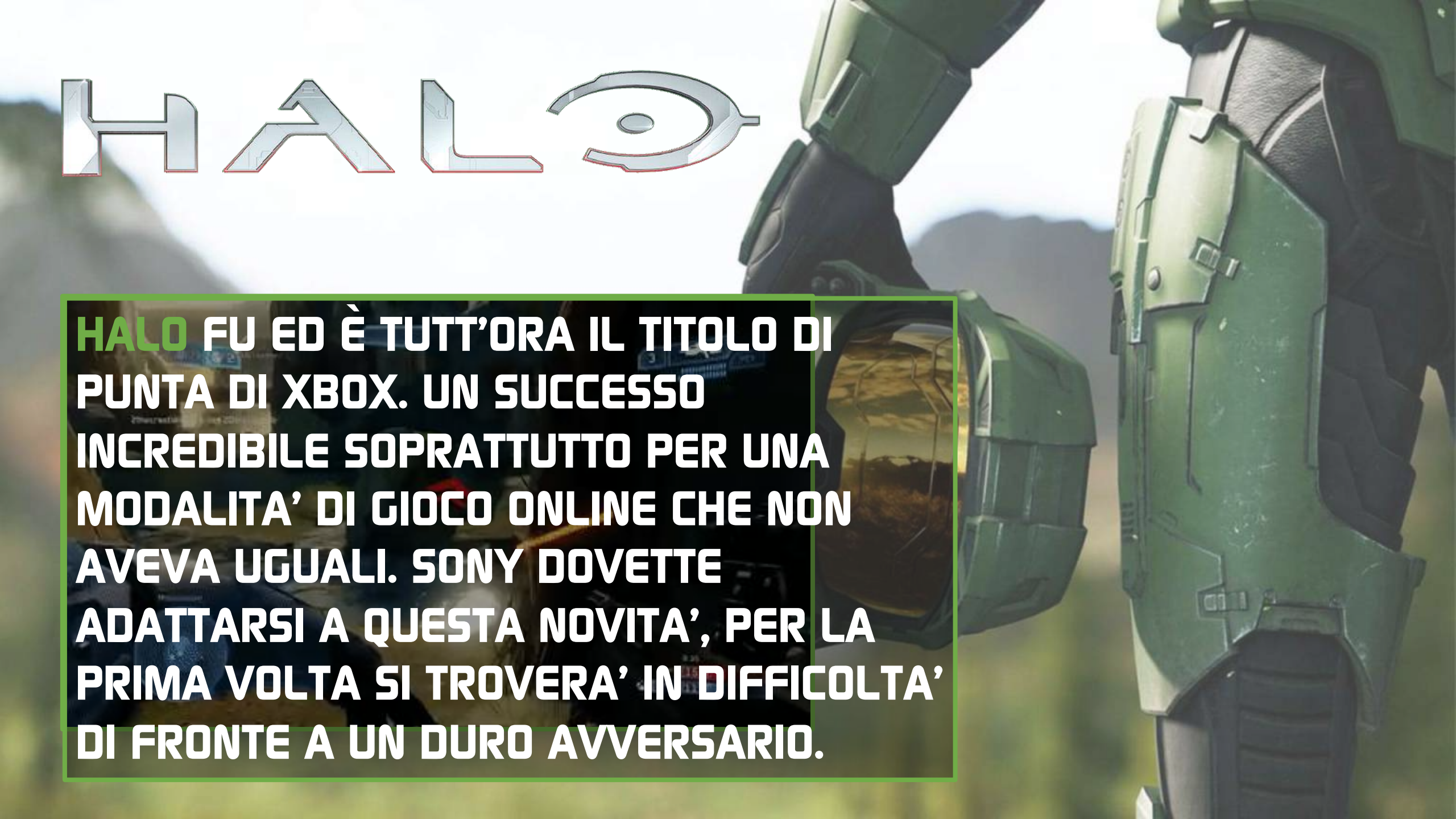
XBOX™

ARRIVA MICROSOFT

CON UNA MANOVRA A SORPRESA, UN ALTRO COLOSSO DELL'INDUSTRIA DEBUTTA NEL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI NEL NOVEMBRE DEL 2001. È MICROSOFT CHE INIZIA CON **XBOX** UNA DELLE CAMPAGNE COMMERCIALI PIU' AGGRESSIVE DELLA STORIA DEI VIDEOGAMES.



HALO

The image features the Halo logo at the top, rendered in a metallic, stylized font. Below the logo, a green-armored Spartan character is visible, holding a glowing energy sword. The background shows a blurred outdoor environment with mountains and a bright sky.

HALO FU ED È TUTT'ORA IL TITOLO DI PUNTA DI XBOX. UN SUCCESSO INCREDIBILE SOPRATTUTTO PER UNA MODALITA' DI GIOCO ONLINE CHE NON AVEVA UGUALI. SONY DOVETTE ADATTARSI A QUESTA NOVITA', PER LA PRIMA VOLTA SI TROVERA' IN DIFFICOLTA' DI FRONTE A UN DURO AVVERSARIO.

DOMINIO FPS

LO SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA DIVIENE IL GENERE DI VIDEOGAME PIU' AMATO IN QUESTI ANNI. IL GIOCATORE VEDE SULLO SCHERMO LA SIMULAZIONE DI CIÒ CHE VEDREBBE SE SI TROVASSE VERAMENTE NEI PANNI DEL PROPRIO PERSONAGGIO MENTRE NELLA PARTE BASSA DEL CAMPO VISIVO È POSSIBILE VEDERE LA PROPRIA ARMA. **HALO** E **HALF LIFE** FURONO I PIU' APPREZZATI IN QUEGLI ANNI.

POTERE AI PICCOLI

NEL 2005 SONY E NINTENDO SI DANNO BATTAGLIA SUL CAMPO DELLE CONSOLE PORTATILI. NASCONO LA **PSP** E LA **NINTENDO DS**. **PSP** È UN CONCENTRATO DI TECNOLOGIA AL CUI CONFRONTO **NDS** IMPALLIDISCE. TUTTAVIA IL RIVOLUZIONARIO TOUCH SCREEN DI NINTENDO AVRA' LA MEGLIO.



SETTIMA GENERAZIONE



XBOX 360™

PS3



Wii: NINTENDO REVOLUTION

LA CONSOLE SI DISTINGUE DALLE ALTRE DELLA SUA EPOCA PER LA POSSIBILITA' DI INTERAGIRE COL VIDEOGIOCO ATTRAVERSO IL MOVIMENTO DELLE BRACCIA. MICROSOFT E SONY SI RITROVARONO DI FRONTE UN CONCORRENTE INASPETTATO. WII FU LA CONSOLE PIU' VENDUTA TRA QUELLE DELLA SETTIMA GENERAZIONE.



Wii: | CONTROLLERS



Wii GAMES



**II MIGLIORI
DEGLI ANNI
2000**

WORLD OF WARCRAFT



ASSASSIN'S CREED™



FINAL FANTASY XIV

ONLINE

ファイナルファンタジー XIV



GOD OF WAR



CALL OF DUTY



POKÉMON





H A L F - L I F E



NEED FOR SPEED



UNCHARTED



GUITAR HERO

