

Los Sims

<i>Los Sims</i>	
Desarrolladora(s)	Maxis
Distribuidora(s)	Electronic Arts
Diseñador(es)	Will Wright Rod Humble
Director(es)	Luc Barthelet (Maxis)
Plataforma(s)	Windows, Mac OS X, Nintendo GameCube, PlayStation 2, Xbox y Telefonos móvil
Fecha(s) de lanzamiento	<p>Microsoft Windows <small>NA</small> 4 febrero de 2000 <small>PAL</small> 11 de febrero de 2000</p> <p>Macintosh <small>NA</small> 25 de julio 2000 <small>PAL</small> 15 de agosto de 2001</p> <p>PlayStation 2 <small>NA</small> 12 de enero de 2003 <small>PAL</small> 31 de enero de 2003</p> <p>Xbox <small>NA</small> 24 de marzo de 2003 <small>PAL</small> 4 de abril 2003</p> <p>GameCube <small>NA</small> 25 de marzo de 2003 <small>PAL</small> 4 de abril de 2003 <small>EU</small> 21 de septiembre de 2007</p>
Género(s)	Simulación social
Serie	<i>Los Sims</i>
Videojuego posterior	<i>Los Sims 2</i>
Modos de juego	Un jugador (dos jugadores en las versiones para videoconsolas de sobremesa)
Clasificación(es)	ELSPA: 15+ ESRB: T OFLC: G8+ PEGI: 11+
Formato(s)	1 disco compacto
Requisitos	PC Windows 7, Vista, ME, XP, 2000, 98 o 95, 128MB RAM, 450 MHz CPU, VGA 4MB, 1.5GB espacio en disco
Controles	Ratón y teclado
Sitio web oficial	http://thesims.ea.com/us

Los Sims es un videojuego de simulación social y estrategia creado por el diseñador de videojuegos Will Wright, desarrollado por Maxis y publicado por Electronic Arts en el año 2000. Desde entonces la franquicia ha vendido más de 100 millones de copias (contando las dos primeras generaciones), siendo el videojuego de PC más vendido de la historia.^[1]

Desde 1981, Will Wright había conseguido resultados similares con el popular juego *SimCity* con todas sus secuelas. El éxito de sus videojuegos se basa en su filosofía creativa de aplicar teorías científicas para el diseño de simuladores de vida, ya sea de una ciudad, un planeta, un hormiguero o, como en *Los Sims*, una comunidad vecinal.

Los Sims es el primer videojuego de este género en el que cada ser vivo tiene personalidad propia y se controla individualmente de forma directa. Como curiosidad, antes de publicarse, los creadores llamaban al juego "casa de muñecas" o "el juego del inodoro", puesto que era el único videojuego que incorporaba un retrete totalmente funcional y que personajes de diferente género usaban de maneras diferentes (levantaban o no la tapa).

En el 2002, *Los Sims* consiguió el récord mundial de ventas, superando al famoso videojuego *Myst*.^[2]

Argumento

El juego consiste en crear personajes (Sims) y "construirles" una vida, satisfacer sus necesidades, concretar sus aspiraciones y cumplir sus sueños. El juego permite diseñarles a los Sims una casa y abastecerla con todos los objetos que se requieran para satisfacer sus necesidades. El juego posee una interesante opción de modo libre (*libre albedrío*) con la que los personajes pueden realizar sus actividades por sí solos, aunque lo normal es que el jugador intervenga dándole órdenes, las cuales pueden incluso no ser respetadas por los Sims en situaciones específicas. El jugador deberá satisfacer las necesidades básicas de los Sims, como comer, dormir, o hacer de vientre, entre otras. Para sustentar la economía de la casa, los Sims deberán buscar trabajo y ganar Simoleones (la ficticia moneda en el mundo Sim), el juego ofrece una variada línea de trabajos, y el personaje podrá ir promoviéndose en su cargo dependiendo de las habilidades que tenga y la cantidad de amigos. Existen diferentes tipos de habilidades como Creatividad, Cocina, Mecánica o Físico, las cuales se podrá ir subiendo de nivel realizando diferentes acciones como leer un libro, hacer ejercicio, observar por un telescopio o cocinar.

Pero no todo es trabajo en la vida de los Sims, ellos también necesitan diversión. Cuando no la tienen se deprimen; las consecuencias son innumerables si son maltratados o se los descuida: se negarán a practicar actividades, a ir a trabajar, se quejarán continuamente y, si acaban muriéndose, vendrá la Parca "en persona" a visitarles.

Los Sims también se relacionan con demás personajes, y dependiendo de sus horóscopos e intereses, podrán formar (o no) amigos o amores. Los Sims hablan en una lengua única que es fonéticamente similar a Inglés, comúnmente llamado "Simlish."

En la versión original el personaje sólo podía permanecer en su hogar, pero con las expansiones surgidas, el Sim tuvo la oportunidad de desplazarse a diferentes lugares públicos donde es más común encontrarse los vecinos y gente desconocida con el fin de crear amistades.

Esta primera generación de la serie incluye muchas limitaciones respecto a sus posteriores secuelas: los niños nunca crecen, los Sims no tienen edad, no existe la genética, no tienen recuerdos, ni aspiraciones, sólo se pueden editar dos partes de su cuerpo (cabeza y cuerpo) y no existe un concepto de semana, los adultos van todos los días al trabajo y los niños todos los días a la escuela. Además, otros personajes no jugables pueden llegar como visitantes a la casa del Sim, pero tu familia no podrá visitarlos a ellos, algo que se corrige en *Los Sims 3*.

No hay un verdadero objetivo en el juego, aunque los Sims mueren de forma natural o a causa de accidentes, como por ahogo, incendio, electrocución o un virus (contraído de la mascota *cobaya* o *conejillo de indias*, que sólo puede suceder si no se limpia su jaula). Un dato curioso es que los niños pueden que sean enviados a la escuela militar si sus notas son muy deficientes. Si llegan a ser enviados, los niños nunca volverán a la familia.

Necesidades

Entre otras cosas, uno de los desafíos del juego es satisfacer las necesidades de nuestros Sims. No satisfacerlas puede traer consecuencias, desde que el Sim entre en depresión, negándose a acatar algunas órdenes, hasta la muerte del propio Sim. Las 8 necesidades se visualizan en la pantalla como barras horizontales. Cuando la necesidad está completamente satisfecha, la barra será de color verde, e irá cambiando a rojo, pasando por verde oscuro y rosa cuando la necesidad sea apremiante. Las necesidades son:

- **Hambre:** Para solucionar un medidor de hambre bajo la solución es simplemente comer. Si el medidor llega a cero, y pasa un minuto (hora Sim) el Sim morirá de hambre (salvo para niños).

- **Comodidad:** En general para satisfacer esta necesidad basta con tener una buena cama y sillas. El medidor bajará si el Sim permanece de pie o realiza ciertas actividades por un tiempo prolongado
- **Vejiga:** Sencillamente la necesidad de ir al retrete. Si el medidor de esta necesidad es muy bajo, el Sim se hará pis encima, reduciendo drásticamente su higiene.
- **Higiene:** Esta necesidad se satisface con una ducha o un baño, aunque también sube ligeramente lavándose las manos o los dientes. El medidor de higiene bajará rápidamente haciendo ejercicio, apagando incendios o cuando se hace pis encima.
- **Energía:** La forma más efectiva de subir el medidor de energía es dormir. Un Sim puede dormir en el suelo (si se desmaya), en un sillón o en una cama, pero la forma más rápida de recuperar energía es la última opción. Cuanto más cara sea la cama, mejor descansará. También se puede aumentar ligeramente el medidor bebiendo café. Si el medidor muestra un muy bajo nivel de energía, se desmayará, quedando dormido en el suelo, lo cual reducirá el nivel de comodidad.
- **Diversión:** Pueden ayudar muchas actividades a satisfacer esta necesidad, dependiendo de la personalidad del Sim. Algunos disfrutan más de los ejercicios, otros de la lectura o videojuegos. Existen numerosos objetos destinados a aumentar el medidor de diversión y mejorar el humor de nuestro Sim. Los niños y adolescentes pierden mucha diversión en la escuela o haciendo los deberes.
- **Social:** Según la personalidad de nuestro Sim, sus necesidades sociales serán diferentes. Algunos Sims necesitan más esfuerzo para mantener alta esta necesidad, aunque por otra parte, a otros con un Carisma alto o con personalidad Cordial, les costará menos subirla. La forma más efectiva de hacerlo es compartir actividades con otros Sims o mascotas. Estas actividades pueden ir desde hablar por teléfono a jugar al billar.
- **Entorno:** El entorno depende sobretodo de los objetos decorativos y de iluminación que tengamos en la habitación en la que se encuentre nuestro Sim, aunque también influye el tamaño de la habitación o el precio de paredes y suelos. También depende del estado en que se encuentre: una habitación con vajilla sucia, charcos de agua o una cama sin hacer, pueden bajar notablemente el medidor de entorno.

Trabajos y habilidades

Los Sims necesitan dinero para comprar comida y sufragar las construcciones y compras de muebles y otros objetos. Para obtenerlo, deberán buscar trabajo con la ayuda del periódico que llega diariamente a la casa. De esta forma, diariamente, el Sim con trabajo abandonará la casa y se desplazará a su lugar de trabajo durante el horario estipulado, y ganará un sueldo a la vuelta. Cada Sim, además, tendrá la oportunidad de ascender en su trabajo, mejorando su horario laboral y su sueldo. Para ello deberá conseguir un número determinado de amistades con otros Sims y además deberá desarrollar una serie de habilidades. Todos los Sims adultos tienen el mismo registro de habilidades, con una puntuación de 0 a 10. Para desarrollar las habilidades deberá practicarse una actividad que las desarrolle durante un tiempo determinado, hasta completar el punto completo, representado por una barra vertical que aparece sobre el Sim y que va llenándose hasta llegar arriba, momento en que se gana el punto. En ese momento, la barra se vacía y comienza a desarrollarse el siguiente punto. Los primeros puntos se desarrollan más rápido y según se avanza va costando cada vez más tiempo completar el punto. Además de para el trabajo, algunas habilidades también tendrán su utilidad en la vida del Sim dentro del hogar. El registro de habilidades es el siguiente.

- **Cocina:** Los Sims que tengan pocos o ningún punto de habilidad deben evitar acercarse a la cocina, ya que si intentan cocinar hay una alta probabilidad de que provoquen un incendio. Por otra parte, cuantos más puntos tengan, más alimentarán las comidas que realicen y mejor rellenarán la necesidad de hambre. Para desarrollarla, deben estudiar Cocina con una estantería.
- **Mecánica:** Los Sims con la habilidad de mecánica desarrollada podrán reparar los objetos que se rompan, y cuanto más puntuación tengan, menos tiempo tardarán en hacerlo. Como la cocina, se desarrolla estudiándola.

- **Carisma:** Los Sims con un elevado Carisma podrán complacer y persuadir fácilmente a otros. Además, cuentan mejores chistes. Se desarrolla practicando discursos delante de un espejo.
- **Físico:** Esta habilidad hace referencia a la forma física del Sim, y se desarrolla haciendo ejercicio en una máquina de pesas.
- **Lógica:** Para desarrollar la lógica hay que practicar jugando al ajedrez. Con expansiones, también se puede desarrollar esta habilidad con un telescopio, practicando con el laboratorio de química o jugando a las damas.
- **Creatividad:** Consiste en la capacidad artística del Sim, ya sea en la música o en la pintura. Para desarrollarla hay que tocar un piano o pintar un cuadro, entre otras actividades artísticas.

Los Sims niños, evidentemente no trabajan, ya que deben acudir diariamente al colegio. Tampoco tienen habilidades, y en su lugar tienen un indicador con la nota que van sacando en el colegio, que puede mejorar o empeorar. La calificación sigue el estándar anglosajón, siendo una letra acompañada o no de un - o un +. La nota máxima es A+ y los niños que se mantengan mucho tiempo en esa nota recibirán recompensas económicas esporádicas (por ejemplo, con el mensaje "El abuelo me ha dado 100\$ por mis buenas notas") que se sumarán a los fondos de la familia. La nota mínima es F-, y los Sims niños que lleguen a esta nota y no mejoren rápidamente, serán enviados a una academia militar y desaparecerán permanentemente de la unidad doméstica. Las ausencias a clase penalizarán un grado la nota por cada día de ausencia (por ejemplo de B+ a C+) y acudir al colegio de mal humor y sin satisfacer las necesidades del niño puede reducirla un punto (por ejemplo de B+ a B). Acudir al colegio con las necesidades plenamente satisfechas la subirá un punto, aunque la forma más efectiva para subir la nota es estudiar en casa con una librería, lo que irá mejorando la nota poco a poco.

Expansiones

Los Sims cuenta con 7 expansiones, que complementan el videojuego añadiendo nuevas opciones, objetos, carreras profesionales, solares, e incluso ciudades:

- *Los Sims: más vivos que nunca* (en inglés *The Sims Livin' Large*): se añaden más objetos, acciones y habilidades para los Sims, de modo que puedan relacionarse con los vecinos. También nuevos trabajos y temas de conversación.
- *Los Sims: House Party* (en inglés *The Sims House Party*): los Sims pueden realizar fiestas en sus casas, se añaden nuevos objetos de temática fiestera, nueva música y nuevas ropas, como: un piso de discoteca, una cabina de disc jockey, sistemas de audio nuevos, un toro mecánico, etc.
- *Los Sims: primera cita* (en inglés *The Sims Hot Date*): por primera vez los Sims pueden salir de sus casas, ir al centro de la ciudad, a discotecas, a restaurantes para una cena romántica.
- *Los Sims: de vacaciones* (en inglés *The Sims Vacation*): los Sims pueden tomar vacaciones en destinos turísticos, como playas, montañas nevadas y bosques para acampar.
- *Los Sims: animales a raudales* (en inglés *The Sims Unleashed*): permite a los Sims adoptar una variedad de mascotas y expande la ciudad (bautizada como Ciudad Vieja), en la que se pueden construir solares comunitarios como tiendas, parques, etc.
- *Los Sims: Superstar* (en inglés *The Sims Superstar*): se añade *Ciudad Estudio*, una nueva zona donde los Sims pueden llegar a ser famosos y grabar discos, modelar, actuar, relajarse en los balnearios y codearse con los más famosos.
- *Los Sims: magia potagia* (en inglés *The Sims Makin' Magic*): los Sims pueden usar magia y aprender poderes. Se agrega la Ciudad Mágica y las "magimonedas".

La mayoría de las expansiones de esta serie suelen tener un equivalente en las siguientes generaciones:

- *Los Sims: animales a raudales: Los Sims 2: mascotas y Los Sims 3: ¡Vaya fauna!*
- *Los Sims: de vacaciones: Los Sims 2: Bon Voyage y Los Sims 3: trotamundos.*

- *Los Sims: primera cita: Los Sims 2: noctámbulos y Los Sims 3: al caer la noche.*
- *Los Sims: Superstar: Los Sims 3: Salto a la fama*

Packs de recopilación

- *Los Sims: Edición Deluxe* (en inglés *The Sims: Deluxe Edition*); 2002: incluye *Los Sims, Más vivos que nunca*, objetos deluxe y *El creador de Los Sims*.
- *Los Sims: Megaluxe* (en inglés *The Sims: Double Deluxe*); 2003: incluye *Los Sims, Más vivos que nunca, House Party*, objetos megaluxe y *El creador de Los Sims*.
- *Los Sims: Gigaluxe* (en inglés *The Sims: Triple Deluxe*); mayo de 2004: *Los Sims, Más vivos que nunca, House Party, De vacaciones*, objetos deluxe, objetos megaluxe, objetos gigaluxe y *El creador de Los Sims*.
- *Los Sims: La familia al completo* (en inglés *The Sims: Complete Collection*); marzo de 2006: *Los Sims* más las 7 expansiones recopilados en cuatro CD o un DVD.

Secuelas

The Sims Online

En diciembre del 2002, Maxis lanzó a la venta en Estados Unidos *The Sims Online*, que permitía jugar al clásico *Los Sims* en versión MMORPG, en donde diferentes personas reales interactuaban en salas. El juego buscaba hacerse popular entre los MMORPG, pero desafortunadamente, ésto no sucedió así. Debido a su fracaso, no fue exportado a más países.

Muchos jugadores de los Sims buscaban encontrarse con un juego al estilo del resto de la serie, pero se encontraron con que no podían modificar los objetos igual que como lo hacían en *Los Sims*. Este hecho combinado con la ausencia de cooperación (que sí marcó el juego durante la fase de pruebas) lo convirtió, según la mayor parte de análisis de revistas, en un gran salón de charla (*chat room*) en vez de lo que podría haber sido.^[*cita requerida*]

En 2008 se creó un proyecto llamado *EA-Land* en el que el juego de *The Sims Online* se ofrecía de forma gratuita bajo ese nuevo nombre y para el que ofrecían actualizaciones semanales con la finalidad de revivir el juego. Poco después EA desmanteló el equipo de desarrollo de *EA-Land* liderado por Luc Barthelet y anunció el cierre definitivo del servicio.

Los Sims 2

Es la segunda parte del videojuego, desarrollada por Maxis y lanzada en España el día 15 de septiembre de 2004. En la línea de tiempo del mundo de los Sims, se sitúa en el mismo barrio 25 años después, con muchas de las familias del primer juego bastante cambiadas. La mayor novedad es el cambio a los gráficos en tres dimensiones, algo que hace más atractivo al juego respecto a la primera parte de la serie. También se añaden la genética, el crecimiento por etapas, las generaciones familiares, Sims más inteligentes e independientes, los deseos y miedos, un Creador de Sims mucho más trabajado, un movimiento de los Sims no tan robótico y más tarde, con las expansiones se añadiría el clima, las estaciones, los coches propios, los negocios y bastantes mejoras más respecto al juego base. Con 8 expansiones, 9 packs de accesorios y 2 de recopilación forma la segunda generación de *Los Sims*.

Los Sims 3

El videojuego se sitúa años antes de *Los Sims* original (se cree que 25 años) y cuenta con mejoras en la interfaz de usuario, así como un barrio abierto, sin pantallas de carga entre solar y solar, con lo que los Sims pueden pasear libremente por la ciudad. Las acciones que realiza un Sim dependerán del contexto en que las realice y quedarán grabadas en su "memoria" hasta tal punto de que si por ejemplo un Sim viola una norma social, más adelante tendrá la opción de pedir perdón por lo que ha hecho. El juego usa el motor gráfico CryEngine2, el mismo con el que se han

realizado gráficos como los de *Crysis*. De momento, cuenta con 6 expansiones y una en desarrollo— *Los Sims 3: trotamundos*, *Los Sims 3: triunfadores*, *Los Sims 3: Al caer la noche*, *Los Sims 3: ¡Menuda familia!*, *Los Sims 3: ¡Vaya fauna!*, *Los Sims 3: Salto a la fama* y *Los Sims 3: Leyendas Mágicas* (a estrenarse en septiembre del 2012)—, además de contar con 5 packs de accesorios y diversas ediciones especiales.

Los Sims Medieval

Los Sims Medieval es un videojuego de la serie de los Sims basado en el motor de Los Sims 3, CryEngine2 pero con mejoras técnicas para hacerlo más ligero y compatible, desarrollado y publicado por Electronic Arts para Microsoft Windows y Mac OS X, que se estrenó el 22 de marzo de 2011.^[3] El juego también fue estrenado para ser descargado en PC en la misma fecha. Ambientado en la Edad Media, permite al jugador construir un reino a través de los modos de juego.^[3] El 21 de diciembre de 2010, Electronic Arts anunció que la Edición Coleccionista estaba ya disponible y se estrenaría a la vez que la Edición Estándar.^[4]

The Sims Social

En agosto de 2011 se publicó *The Sims Social*, un videojuego de navegador exclusivo para la red social Facebook, el cual tiene las mismas habilidades que el sim original, pero se interactúa con los amigos de Facebook^[5]

Referencias

- [1] *Los Sims* venden más de 100 millones de juegos en todo el mundo (http://www.meristation.com/v3/des_noticia.php?id=cw4805bc5caf5baa2&pic=GEN)
- [2] Trey Walker (22 de marzo de 2002). «The Sims overtakes Myst (http://www.gamespot.com/pc/strategy/simslivinlarge/news_2857556.html)» (en inglés). Consultado el 18 de octubre de 2010.
- [3] «The Sims Medieval Official Site (<http://www.ea.com/the-sims-medieval>)». Electronic Arts. Consultado el 03-02-2011.
- [4] «EA announces Sims Medieval Limited Edition (<http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2010/12/21/ea-announces-sims-medieval-limited-edition.aspx>)». GameInformer (21-12-2010).
- [5] Infobae (22 de agosto de 2011). «Debut de The Sims Social con 7 millones de altas (<http://america.infobae.com/notas/31910-Debut-de-The-Sims-Social-con-7-millones-de-altas>)». Consultado el 24 de agosto de 2011.

Enlaces externos

- Sitio Web Oficial (<http://www.lossims.com>)
- Perfil en Facebook (<http://www.facebook.com/TheSims>)
- Canal en YouTube (<http://www.youtube.com/user/TheSims>)
- Simspedia (<http://es.sims.wikia.com>)

Fuentes y contribuyentes del artículo

Los Sims *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=54853352> *Contribuyentes:* 00019luiso, 3coma14, 99tulio, A ver, AC Daniel, Abgenis, Acm3095Hotmail, Adrlpaz, Agus TheInfoGirl Agus, Agus2895, Airunp, Alan Jass., Alex15090, Alhen, Allforrous, AlvaroRG, Andreasmperu, Angel GN, Antoine, Antón Francho, Atilabarbaro, Barfly2001, Bastiannunezb, Bedwyr, Beethoven, Berserok, Biasoli, BlackBeast, Bucephala, Cadiomals, Camilo, Canyq, Cobaltempest, Cookie, Cuky, Daguel, Dapp93, David0811, Demonacho, Der metzgermeister, Dewey666, Diegusjames, Dodo, Draconia, Edu ejea, Edub, Egas, Eisuke, Emepol, Enriquecasas36, Ensada, Equi, FedericoMP, Ferna 22, Fernandito, Floriencito, Floripaint, For 89, Franco202, Francolm, Frost, Furrykef, Gaston arg7, Germa, Gonchey, Greek, Gta Ed, Gusgus, Gustronico, HUB, Humberto, Igna, Jane Doe, Javierito92, Javispedro, Jcaraballo, Jkbw, Jordisc, Jorgebarrios, KJL, Kevinrodriguez1, Kingpow1, Kved, Kzman, LaSk83, Laura rbd4ever, Leinad2, Leonpolanco, Leonudio, Lexinerus, Lmcuadros, Loco085, Magister Mathematicae, Magnat er, Majandi, Makete, Maldoror, Malikasecouss, Manbemel, Manwë, Matdrones, Mauricio Maluff, Miguel2107, Miguelsorensen, Moisescorral, Mrexcel, Mstreet linux, Muro de Aguas, Máximo de Montemar, NRiv, Nanetillo, Neros01, Neito777, Nick-olasyg, Nixon, Nodem, Nyao Nyao, Olife, Pablo323, Paintman, Palpo, Petrus, Piladepetaca44, Qwertyytrewqwwerty, Rafalet, Renly, Retama, Rochio arias, Rogerman3599, Rosarinagazo, Rtalaman, Rubentrf, Sabbut, Scarface, Semvergara, Sergiporterero, Shadowcuate, SiMan, Sidcc, SimónK, Skippan, Snakeyes, Spider pig, Spirit-Black-Wikipedista, Stupiid, Superzerocool, Swatnio, Taichi, Tico, Tintero, Tirithel, Tomatejc, Toomaaz, Tsuba, Valle 1996, Varano, Vbenedetti, Veltys, Vespak31, Vitamine, Warko, Wikiléptico, Wishu, Xerq, Yeikel1996, Yousetwiki, Zen86, Zupetz zeta, ÓscarN, 662 ediciones anónimas

Licencia

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported
[//creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)