

# Los Sims 2

<i>Los Sims 2</i>	
<b>Desarrolladora(s)</b>	Maxis
<b>Distribuidora(s)</b>	Electronic Arts (EA Games)
<b>Diseñador(es)</b>	Will Wright Luc Barthelet Tim LeTorneau
<b>Última versión</b>	1.0.0.1022 / 1.0 Rev C
<b>Plataforma(s)</b>	Windows, Mac OS X, GameCube, PlayStation 2, Xbox, Nintendo DS, Game Boy Advance, Sony PSP, Teléfono móvil
<b>Fecha(s) de lanzamiento</b>	 16 de septiembre de 2004  14 de septiembre de 2004
<b>Género(s)</b>	Simulación social
<b>Serie</b>	Los Sims (saga) Los Sims 2
<b>Videojuego anterior</b>	Los Sims
<b>Videojuego posterior</b>	Los Sims 3
<b>Modos de juego</b>	1 jugador
<b>Clasificación(es)</b>	PEGI: 7+ ESRB: T
<b>Formato(s)</b>	CD (4), DVD (1), descarga directa
<b>Requisitos</b>	<p><b>PC</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Windows 98/2000/Me/XP</li> <li>Pentium IV a 800 Mhz o equivalente</li> <li>256 MB de memoria RAM (Se recomienda 1 GB si tienes más de 2 expansiones/packs de accesorios instalados)</li> <li>Tarjeta gráfica de 32 MB con soporte T&amp;L</li> <li>Disco duro con 3,5 GB de espacio libre</li> </ul> <p><b>Teléfono móvil</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Compatibilidad con Java</li> <li>Pantalla de 120 x 120 pixeles</li> <li>65.000 colores de resolución</li> </ul>
<b>Controles</b>	<b>En PC:</b> teclado, ratón <b>En consolas:</b> joystick
<b>Sitio web oficial</b>	<a href="http://www.lossims.com">www.lossims.com</a> <sup>[1]</sup>

*Los Sims 2* es la secuela del popular videojuego de simulación social *Los Sims*, publicada el 14 de septiembre de 2004, desarrollada por Maxis y distribuida por Electronic Arts.

Según datos oficiales, se vendieron alrededor de 1 millón de copias durante los diez primeros días de venta al público, rompiendo así récords de ventas para EA Games.<sup>[2]</sup> Hasta el 26 de julio de 2007 se habían contado más de 13 millones de copias y es declarado como el juego mejor vendido de 2004.<sup>[3]</sup> También, en noviembre de 2006 se anunció la salida de la secuela del juego con fecha prevista en 2009, *Los Sims 3*.<sup>[4][5]</sup> Por otra parte, en abril de 2008 fue celebrada la copia número 100 millones de la saga de *Los Sims*.<sup>[6]</sup> Actualmente en España, se están haciendo campañas publicitarias basándose en este evento y celebrando la salida de *Los Sims 2: Megaluxe*.

## Descripción

El juego está desarrollado en un ambiente 3D, lo que favorece la visión respecto a la primera versión de Los Sims, ahora los personajes crecen y por lo tanto, pueden morir por envejecimiento. La descendencia también ha sido mejorada, y se ha introducido el concepto de ADN virtual en los personajes del juego, que permite que los hijos de una familia se parezcan a sus padres, o incluso a sus bisabuelos o a otros parientes, ya que también existen genes recesivos, igual que en la vida real.

Existen días de la semana, y se respetan los fines de semana, cuando los niños van a la escuela. Los trabajos tienen también días laborables y de descanso (en contraposición al juego original, en el que todos los días eran laborables), así como también se pueden conseguir por ciertas circunstancias días de vacaciones que se utilizan para no presentarse al trabajo un día laborable y recibir de todas formas los sueldos diarios sin sufrir las penalizaciones por no presentarse al mismo.

También se agregó un *medidor de aspiraciones*, en donde se ponen en juego los deseos y miedos de cada personaje. Cada Sim posee una aspiración específica entre cinco o seis diferentes, en las que se encuentran las siguientes: Romanticismo, Conocimiento, Placer (En los Sims 2 Noctámbulos), Familiar, Popularidad y Económica. Además, los Sims son más inteligentes en esta versión, realizan más tareas autónomamente y son más conscientes de lo que sucede a su alrededor (en lo que a temas sociales simples se refiere, como traiciones al matrimonio).

## Etapas de la vida

A diferencia del juego original, en Los Sims 2 existen seis etapas en la vida de un sim, siete con la expansión Los Sims 2: Universitarios.

- **Bebé:** En esta etapa, no podemos seleccionar al Sim ni ver sus barras de necesidades, por lo que tendremos que guiarnos por sus llantos y el color de fondo de su retrato para averiguarlas y satisfacerlas. Debemos darle el biberón para saciar su hambre, cambiarle el pañal cuando se haga sus necesidades y jugar con él o abrazarle cuando tenga necesidades afectivas. También podrán bañarlo en un fregadero o lavabo. Esta etapa dura tres días.
- **Infante:** Al terminar la etapa de bebé, el Sim se transformará en un infante un poco más mayor y a partir de este momento será controlable. Podrá gatear, jugar con juguetes y utilizar el **orinal**(moderado) cuando aprenda a utilizarlo. La labor de los demás Sims será darle el biberón o papilla en una trona y enseñarle a andar, a hablar y a utilizar el orinal, labores que facilitarán su desarrollo en posteriores etapas de la vida. Deberán cambiarle el pañal si se hiciera sus necesidades, y deberán bañarlo para mejorar su higiene, lo que requerirá una bañera y no una ducha ordinaria. Un infante no puede subir ni bajar escaleras, y debe ser colocado y sacado de la cuna o la trona para dormir o comer por un adulto o un adolescente. Esta etapa dura cuatro días.
- **Niño:** A partir de este momento el Sim es plenamente controlable y comenzará a ir al colegio. Su labor será hacer los deberes a diario para mejorar en el colegio, labor que hará más rápido si un Sim adulto le ayuda a hacer los deberes durante un tiempo. Esta etapa dura 8 días.
- **Adolescente:** El Sim comienza a ir al instituto y puede empezar a trabajar a media jornada por las tardes para ganar un sueldo, aunque seguirá necesitando hacer los deberes. También podrá empezar a hacer ejercicio, y el desarrollo de sus habilidades le será útil para la universidad (si se dispone de la expansión). También podrá tener pareja sentimental de su edad, aunque aún no podrá casarse y la relación sentimental máxima a la que podrá llegar será "Achucharse". Esta etapa dura un máximo de catorce días, momento en el que se convertirá en adulto, o bien cuando vaya a la universidad, momento en el que se convertirá en joven adulto. Esta etapa dura entre 14 días tras los cuales, si no va a la universidad, se convertirá directamente en adulto.
- **Joven adulto:** Esta etapa es exclusiva de Los Sims 2: Universitarios. Un Sim adolescente se convertirá en joven adulto al ir a la universidad, y lo seguirá siendo mientras permanezca en ella. Aquí el paso del tiempo no se mide en días, sino en semestres y cursos. El joven adulto deberá superar cuatro cursos de dos semestres cada uno, recibiendo desarrollos exclusivos al terminar cada curso que conservará al hacerse adulto. Al terminar el primer curso, podrá tener cinco deseos a la vez, el segundo le permitirá cambiar su deseo de toda la vida al gusto. El

tercero le permitirá bloquear dos deseos a la vez en vez de uno. Y terminar el Cuarto curso, además de darle la graduación, le permitirá tener seis deseos a la vez. Si un Sim joven adulto no llega a la nota mínima al terminar el semestre, deberá repetirlo, y de suspender otra vez será expulsado. En el momento de salir de la Universidad, sea el que sea, el Sim se convertirá en adulto y volverá a su barrio de origen conservando las mejoras que haya conseguido. Un Sim joven adulto hombre puede tener hijos con una Sim mujer adulta.

- **Adulto:** El Sim ya está plenamente desarrollado y puede casarse, trabajar y tener o adoptar hijos. Será el encargado de educarlos y satisfacer sus necesidades del mismo modo que satisficieron las suyas cuando era más joven. Esta etapa dura unos 29 días.
- **Anciano:** El Sim ya está en la última etapa de la vida. Tendrá la opción de jubilarse y recibir una pensión, y pasado un tiempo variable que dependerá de lo bien o mal que se hayan cumplido sus aspiraciones a lo largo de su vida, acabará falleciendo, momento a partir del cual sólo podremos verle como fantasma no controlable. Al fallecer un Sim, sus familiares directos recibirán una compensación económica como herencia.

Los Sims bebés, infantes y niños no pueden quedarse solos en casa y necesitan que haya en todo momento un adolescente, adulto o anciano de la familia acompañándoles, o bien que se llame a una canguero/niñera para que no se queden solos si los adultos deben salir a trabajar, de lo contrario, el último adulto que quede no podrá abandonar la unidad doméstica. En caso de que un niño vuelva de la escuela y no se encuentre un pariente mayor, aparecerá un aviso de que no es recomendable dejar al niño a solas en su casa y sin supervisión. Si pasa mucho tiempo, considerando como mucho dos horas, una asistente social se llevará al niño y le dará una reprimenda al padre que ella considera irresponsable. Finalmente, el padre y/o madre tendrán el mal recuerdo de que un asistente social se lleve a su hijo, sea adoptado o no. Un adolescente puede quedarse solo o a cargo de los niños si los adultos murieran, pero para crear de cero una unidad doméstica es imprescindible que haya al menos un adulto o anciano en ella. En la creación de cero un Sim, se podrán crear como infante, niño, adolescente, adulto o anciano. Los bebés deberán ser adoptados o engendrados por un adulto, y los jóvenes adultos deberán ser creados directamente en la Universidad, lo que hace que las unidades que creemos sólo puedan estar compuestas por jóvenes adultos sin otra familia de otras edades.

## Aspiraciones

Una de las características que aporta Los Sims 2 es el medidor de aspiraciones. Cuando un sim se convierte en adolescente, debemos elegir para él o ella una de las siguientes aspiraciones: Familiar, Conocimientos, Romance, Dinero, Popularidad, y Placer (esta última aparece con la expansión Los Sims 2: Noctámbulos). Las Aspiraciones de un sim se pueden cambiar mediante una máquina que se obtiene en las *Recompensas por Aspiraciones*, que aparece en una barra que está abajo. Al usar mal esta máquina, aparece la aspiración de Queso Fundido (aparece en Los Sims 2 : Noctámbulos), que consiste solo en comer sandwiches de queso fundido, hablar de ellos, influenciar gente para que sirva estos sándwiches, etc.

Cada sim tendrá deseos y miedos basados en su aspiración, etapa de la vida y otras circunstancias. Algunos ejemplos de deseos, entre los cientos que existen, pueden ser comer algo específico, subir puntos de habilidad, hacer amistades, ascender en el trabajo, interacciones específicas con otros sims, y muchísimas más. Algunos miedos comunes son la muerte de un ser querido, fuego, ladrón, cucarachas, perder el trabajo o sufrir rechazo de alguien, entre otros.

Cuando un sim cumple alguno de sus deseos, el medidor de aspiraciones subirá, y descenderá si el sim ve realizado alguno de sus miedos. Además, cada deseo suma puntos de aspiraciones, que podremos canjear por diferentes objetos especiales con los que el sim puede interactuar. El resultado de esta interacción dependerá de cuán alto sea nuestro medidor en el momento de usar el objeto. De esta manera, si el medidor aparece en "oro" o "platino", obtendremos un resultado favorable. Si está más bajo, seguramente perjudicará de alguna manera a nuestro sim. Si el medidor llega a lo más bajo, aparecerá un psiquiatra a ayudar a nuestro sim a salir de su difícil situación.

Por último, cada sim tiene un sueño de toda la vida (sólo en Los Sims Universitarios) que varía según sus aspiraciones, si su sueño es cumplido (sólo lo tienen los Sims adultos y los Sims ancianos) inmediatamente disfrutará de aspiraciones de platino durante toda su vida, es decir, que su medidor de aspiraciones se pondrá de color plateado hasta que muera.

## Personalidad

La personalidad define el comportamiento de los Sims de innumerables formas. Hay cinco rasgos de personalidad, los cuales los jugadores pueden controlar a través de "puntos de personalidad"; por ejemplo, un Sim puede ser deportista, vago, o tener una personalidad intermedia entre los dos comportamientos. Estos rasgos determinan la rapidez de aprendizaje de habilidades, la rapidez de disminución de una necesidad, los tipos de interacciones en las que un Sim se verá automáticamente involucrado, la probabilidad de aparecer ciertas interacciones y la posibilidad de traer un amigo del colegio o del trabajo a casa. La personalidad se puede determinar también a la hora de crear un Sim, en la parte de *Escoger Signo* (Como por ejemplo Aries, Piscis, Leo, Géminis, Capricornio, Cancer, Sagitario etc.)

## Forma física

A diferencia de la entrega anterior, la alimentación y el ejercicio influyen directamente en la forma física de un sim. Existe un medidor que indica la forma física exacta. Aumentará si se hace ejercicio, y disminuirá si se come con la necesidad de hambre al máximo. En el medidor existen tres grados: musculado, normal y obeso. En el momento en que se alcance el grado superior o inferior, el Sim adelgazará o engordará inmediatamente. Los Sims niños no podrán ser musculados, pero tienen los tres mismos grados en su medidor, y al llegar a adolescentes adquirirán la forma musculada si la hubieran alcanzado en su medidor de niños. La forma física influye en las relaciones con otros Sims en cuanto a la atracción o rechazo que puedan provocar.

## Trabajo

Los niños y adolescentes acuden al colegio de lunes a viernes. La finalización de sus deberes y el humor con el que acude al colegio afectará a sus notas (notas elevadas producirán dinero y habilidades). Los padres también podrán optar por matricular a sus hijos en un colegio privado, para ello tendrán que invitar al director a cenar a través de un "minijuego". Faltar a las clases también contribuirá a bajar las notas. Si las notas son muy bajas, un asistente social se encargará de tus hijos, llevándoselos.

Un Sim adolescente podrá encontrar un trabajo a media jornada. Un Sim adulto normalmente trabajará entre 6 y 8 horas. Ambos pueden consultar el ordenador o el periódico en busca de trabajo. El ordenador ofrecerá 5 trabajos mientras que el periódico sólo ofrece 3 trabajos por día. Cuando se elige un trabajo, el Sim puede ser ascendido si va al trabajo de buen humor y tiene completos los puntos de habilidades necesarios, además de tener los suficientes amigos (entre toda la familia) o tener algo de conocimiento de este. Cada carrera contiene diez trabajos con un incremento de salario en cada ascenso, cada uno con su propio uniforme, horas de trabajo y su coche compartido. Las carreras para adolescentes constan de tres trabajos cada una, y reciben un salario tres veces menor que el de un adulto.

Hay varias opciones a elegir entre Atleta, Política, Militar, Seguridad, Medicina, Gandul, Chef, Crimen, Negocios y Ciencia. Universitarios, Y las Cuatro Estaciones y Hobbies son los únicos que agregan nuevas carreras. Completando una carrera, obsequiarán a tu Sim con un objeto exclusivo de esa carrera, todos ellos sirven para incrementar una habilidad característica de esa carrera. Cuando un Sim es anciano, tiene la opción de jubilarse y cobrar una pensión diaria; éstas dependen del nivel en el cual se haya dejado la carrera.

Los días de vacaciones se gastan solos, es decir, si el sim tiene 2 días de vacaciones y un día no vas al trabajo ,le restan ese día, a los días de vacaciones que el sim ha acumulado, en este caso 2 y se quedarían en 1 día de vacaciones. Se pueden consultar los días de vacaciones en el icono de trabajo del sim, justo debajo de la información

de su trabajo.

## Relaciones

Las relaciones pueden ocurrir de muchas maneras. Hay 7 formas de relacionarse con los demás sims; ser archienemigos, ser enemigos, ser conocidos, ser amigos, ser mejores amigos, coqueteo y enamoramiento. Coquetear constantemente con otro Sim, a pesar de su sexo (los Sims son en un principio bisexuales y por más heterosexuales u homosexuales que se hagan siempre podrán cambiar) hará que este Sim pierda la cabeza por el otro y se enamore. Esto permite interacciones más íntimas. Los Sims pueden tener una simple relación o pueden casarse. La pareja del Sim que decidió casarse tomará el apellido de éste. Con la salida de Los Sims 2: Noctámbulos, también pueden pedir citas, a las que también se les añade nuevas interacciones específicas (aunque también pueden quedar en una reunión de amigos). Un Sim puede tener también química con otro, ésta se define por el atractivo, la personalidad y los demás rasgos del otro.

## Embarazo y adopciones

Las Sims mujeres adultas pueden quedar embarazadas si utilizan en una cama, o en los distintos sitios que permiten las distintas expansiones (coches, ascensores, fotomatones, etc), la interacción "ir a por un bebé" con un Sim hombre adulto o joven adulto (Universitarios) del que estén enamoradas. La señal de que una Sim ha quedado embarazada es un sonido de campanitas al terminar el acto. A partir de ese momento, la Sim experimentará molestias como mareos y vómitos, y sus necesidades de hambre, comodidad y energía se reducirán al doble de velocidad, lo que la obligará a comer y descansar con más frecuencia. Llegado un determinado momento, la Sim se vestirá con ropa de preamá y su vientre aumentará de tamaño.

Desde este momento, la Sim, en caso de estar trabajando, recibirá una baja por maternidad y no podrá ir a trabajar hasta que nazca el niño. 24 horas después, el vientre volverá a aumentar, y al día siguiente se producirá el parto y nacerá un nuevo bebé sim al que deberemos poner nombre. En ese momento la Sim recuperará su ropa habitual y sus necesidades volverán a la normalidad. Es necesario, para que la Sim pueda quedar embarazada, que exista espacio en la unidad familiar para el bebé por llegar. En caso de querer añadir a una Sim ya embarazada a la unidad familiar, debe haber dos espacios libres en ella. Una Sim puede tener un solo hijo, o también esporádicamente gemelos, dependiendo de la suerte.

Existe una circunstancia especial en la que un Sim hombre adulto puede quedar "embarazado" si ha sido abducido por extraterrestres mientras utiliza el telescopio de madrugada, aunque la posibilidad de que la abducción se produzca es remota. Los embarazos en tal caso tienen el mismo desarrollo y características que en las mujeres, y al final nacerá un bebé sim extraterrestre, que salvo en la apariencia es y se comporta como un bebé sim normal.

Además del embarazo natural, existe la posibilidad para cualquier tipo de familia de utilizar el teléfono para llamar al servicio de adopciones y adoptar un hijo. El asistente social llegará en tal caso al día siguiente y nos dará la opción de elegir el sexo y la edad del nuevo hijo, pudiendo adoptarse un bebé, un infante o un niño. De elegir un bebé, podremos elegir el nombre, mientras que si elegimos infante o niño vendrá con nombre predefinido, aunque tomará el apellido del padre o madre que hizo la llamada.

## Muerte

El final de la etapa de cada Sim puede llegar en cualquier momento, puede ser de muchas maneras. Si uno llega al final de la etapa más avanzada (anciano), éste morirá por muerte natural. Dependiendo si muere con aspiraciones de oro o platino o no, la Parca vendrá acompañada por dos "Hula-Hula" y llevará al Sim al otro mundo dejando en su lugar una lápida (si muere en el exterior) o una urna (si muere en el interior) de mármol que son poseídas por el fantasma del fallecido. Los Sims pueden morir prematuramente de varias maneras, ya puede ser por electrocución, por mucha luz, quemado, por granizo o por la caída de un satélite sobre él, entre otras. Los fantasmas habitarán el solar hasta que las urnas desaparezcan de él o el solar esté deshabitado. Éstos asustarán a los Sims más aterrados

(una forma potencial de muerte). El color y la personalidad de ellos varía según la forma en que haya muerto (el color del fantasma cuando aparezca a las noches, lo mejor es que hagas un cementerio y lo envíes, que también los sustos provocan muertes):

- Azul: El Sim murió ahogado. La lápida o urna queda al borde más cercano de la piscina, el fantasma del sim que murió ahogado tirará agua por todo el lugar por donde pase.
- Verde: El Sim murió por una enfermedad. Si el Sim sigue enfermo durante 10 días, terminará tosiendo fuerte, y finalmente muriendo.
- Rojo: El Sim murió en un incendio. Los incendios son provocados por que la comida que se estaba cocinando pasó mucho tiempo en la cocina. Inicialmente el humo negro indica que la comida ya está quemada. Si se sigue ignorando la comida desaparecerá provocando finalmente el incendio. Si el Sim entra al área de fuego estará quemándose. Si no se le apaga el fuego al Sim durante cierto tiempo éste morirá quemado. También puede incendiarse la chimenea cuando hay objetos cerca como por ejemplo una alfombra. Con la expansión Los Sims 2 y la cuatro estaciones aparece una nueva posibilidad de incendio, durante la tormenta eléctrica si a un árbol le cae un rayo, se prende fuego y puede extenderse y matar al sim. En estos casos se puede llamar a los bomberos o poner una alarma de incendio para que vengan.
- Transparente: El Sim murió de hambre. Si la barra de Hambre, en la pestaña Necesidades llega al nivel mínimo y pasa una hora Sim (1 minuto en tiempo real), el Sim morirá.
- Amarillo: El Sim murió electrocutado. El Sim muere electrocutado si se tira a una piscina, se sale y luego se repara un televisor, radio, ordenador u otro aparato electrónico. Hay más posibilidades de que pase esto si el Sim tiene pocos puntos de Mecánica.
- Morado: El Sim murió devorado por un enjambre de moscas. Pasa cuando el Sim tiene más de 15 platos sucios en la casa.
- Blanco: El Sim murió por vejez. Se puede comprar el "Élixir de la Vida" para rejuvenecer 3 días y así aprovecharlos con vida.
- Rosa: El Sim murió de un susto. Si la barra de tu sim está en rojo y un fantasma lo asusta, El Sim se asusta y muere.
- Naranja: El Sim murió aplastado por un satélite. Aunque es raro que pase esto, si un Sim se queda mirando las nubes o las estrellas mucho tiempo, puede que les caiga un satélite provocándole la muerte.
- Negro: El Sim murió quemado por un Rayo.
- Gris: El Sim murió de depresión. Si toda su familia, amigos o relaciones buenas mueren, el Sim, se deprimirá y terminará muriendo
- Rojo fosforescente: lo mordió un perro o un cocodrilo

Después de la muerte, un Sim no aparece más vivo (a no ser que se resucite). La encargada de la muerte es La Parca. Los Sims pueden ser salvados por una amistad cercana a través de súplicas a la Parca (si su amistad era buena, tendrá más posibilidades de resucitar). En Universitarios se agrega un extra de trabajo con la carrera de Paranormal con el cual se pueden resucitar a Sims muertos: el "Resucitonomitron". También con el genio de Hobbies se puede resucitar a un Sim (es una de las opciones), hay que tener en cuenta de que hay un pequeño porcentaje de posibilidad de que el Sim viva para siempre, pero como un zombie.

Un dato curioso es que con la recompensa de planta carnívora, en el trabajo de biólogo, puedes ocasionar la muerte de otros sims e incluso la tuya. Si la planta devora a otro sim, puedes ordeñarla y beberte literalmente a tu amigo, rejuveneciendo inmediatamente.

## Fin del juego

Si todos los Sims que habitaban un solar mueren, es un equivalente a un "fin del juego" en Los Sims 2. Aparece la Parca reprochando que hayas matado a todos tus Sims y te avisa de que el objetivo del juego no es eliminarlos, pero que si era lo que buscabas, lo habías logrado. Además te propone comenzar con una familia nueva o no guardar la partida.

## Modos de juego

Sí bien el juego está clasificado como simulador social, ofrece muchas posibilidades creativas, como la construcción, la creación de contenido personalizado o de historias. No son pocos los jugadores que no llevan a cabo la función principal del videojuego, es decir, no desarrollan la vida de un personaje en un entorno Sim. Algunos jugadores únicamente se dedican a construir y diseñar hogares, ropas u objetos para que luego otros los disfruten jugando con su sim. Esto es posible gracias a las herramientas de creación de casas que ofrece el videojuego y a las capacidades de modificación que permite. Las posibilidades de trasladar al juego creaciones propias (texturas de paredes y objetos) realizadas con programas de tratamiento fotográfico, de ropas y pieles (añadiendo tatuajes) e incluso el diseñar objetos 3D desde cero ofrecen un gran abanico de tendencias de diseño.

## Ediciones del juego, y expansiones

Muchos de los juegos de *Los Sims* han sido distribuidos para Mac OS X por Aspyr Media. *Los Sims 2* también ha tenido versiones en diversas consolas de videojuegos como GBA (Game Boy Advance), PlayStation 2, PSP, Xbox, Gamecube, Wii y Nintendo DS.

### Ediciones y recopilaciones con el juego base

Nombre	Lanzamiento para Windows	Lanzamiento para Mac OS	Características
<i>Los Sims 2</i>	14 de septiembre de 2004	13 de junio de 2005	El juego principal
<i>Los Sims 2: Special DVD Edition</i>	17 de septiembre de 2004	N/A	El juego base en edición DVD de un sólo disco más otro DVD con extras
<i>Los Sims 2: Edición Navideña (2005)</i>	17 de noviembre de 2005	N/A	Contiene el juego base más objetos navideños exclusivos hasta el año siguiente (The Sims 2 Holiday Party Pack)
<i>Los Sims 2: Holiday Edition (2006)</i>	Noviembre de 2006	N/A	Contiene el juego base más <i>Los Sims 2: Navidad Accesorios</i> . No ha salido a la venta en España
<i>Los Sims 2: Deluxe</i>	8 de mayo de 2007	N/A	Contiene el juego base, <i>Los Sims 2: Noctámbulos</i> y un DVD con extras
<i>Los Sims 2: Megaluxe</i>	15 de abril de 2008	N/A	Se trata del juego base, <i>Los Sims 2: Deluxe</i> , <i>Los Sims 2 Noctámbulos</i> , <i>Los Sims 2: ¡De Fiesta! Accesorios</i> y un DVD con extras

### Packs recopilatorios sin el juego base

Nombre	Lanzamiento para Windows	Lanzamiento para Mac OS	Características
<i>Los Sims 2: Shopping Colección</i>	Agosto de 2009	N/A	Se trata de <i>Los Sims 2 Abren Negocios</i> , <i>Los Sims 2 H&amp;M Moda Accesorios</i> y <i>Los Sims 2 Cocina y Baño - Diseño de Interiores Accesorios</i>
<i>Los Sims 2: Deco Mascotas Colección</i>	Próximamente	N/A	Contiene <i>Los Sims 2: Mascotas</i> , <i>Los Sims 2: Jóvenes Urbanos Accesorios</i> , <i>Los Sims 2: Mansiones y Jardines Accesorios</i>
<i>Los Sims 2: Vida en el Campus Colección</i>	Próximamente	N/A	Se trata de <i>Los Sims 2: Universitarios</i> , <i>Los Sims 2: Jóvenes Urbanos Accesorios</i> y <i>Los Sims 2: IKEA Accesorios para el Hogar</i>

## Expansiones

Las expansiones de *Los Sims 2* proporcionan más características al juego. Generalmente, las expansiones añaden varios elementos al juego, como una nueva "expansión de barrio", una nueva criatura mitológica (por ejemplo, en *Los Sims 2: Universitarios* aparecen zombis y en *Los Sims 2: Noctámbulos* aparecen vampiros), y más de 30 nuevos objetos cada una. Han sido lanzadas ocho expansiones.

Nombre	Lanzamiento para Windows		Lanzamiento para Mac OS	Mejoras más notables	Nuevos barrios y sub-barrios	Nuevos PNJ	Criaturas	Nuevas carreras
	Norteamérica	Europa						
<i>Universitarios</i>	1 de marzo de 2005	2 de marzo de 2005	12 de diciembre de 2005	Se agrega <i>Joven Adulto</i> como nueva etapa de vida (únicamente accesible en el barrio de la universidad), metas en la vida, bromas, influencia, solares secretos	Politécnica La Fiesta, La Simplitense, Académie Le Tour	Camareros, bármans, cafeteros, animadores, entrenadores, mascotas (animadoras o malignas), profesores,	Zombis	Biólogo, Paranormal, Espectáculo, Artista
<i>Noctámbulos</i>	13 de septiembre de 2005	13 de septiembre de 2005	27 de marzo de 2006	Citas, aspiración de <i>Placer</i> , Química, vehículos	Centro Urbano	Gitana Casamentera, camareros, chef, DJ, Señora Culoprieto	Vampiros	Ninguna
<i>Abren Negocios</i>	2 de marzo de 2006	2 de marzo de 2006	4 de septiembre de 2006	Negocios, ascensores, robots	Villazul del Agua	Críticos, barberos	Robots	Empleado (en los negocios)
<i>Mascotas</i>	17 de octubre de 2006	20 de octubre de 2006	6 de noviembre de 2006	Perros, gatos, pájaros, tiendas de mascotas (Solo con <i>Los Sims 2: Abren Negocios</i> )	Ninguno	Control de animales, entrenador de obediencia, lobos, mofetas, pingüinos	Hombre lobo	Carreras para mascotas: Seguridad, Espectáculo y Servicios
<i>Y las Cuatro Estaciones</i>	1 de marzo de 2007	2 de marzo de 2007	11 de junio de 2007	Sistema de clima, vestimenta para el exterior, estaciones, pesca, jardinería	Colinas del Río Flor	Miembros del Club de Jardinería	Sim-planta	Aventurero, Educación, Jugón, Periodismo, Músico

<b>Bon Voyage</b>	4 de septiembre de 2007	7 de septiembre de 2007	17 de diciembre de 2007	Hoteles, playas funcionales, joyería, vacaciones, eventos típicos de la región, tesoros enterrados, saunas, tours, lunas de miel, mesa de masajes, cámaras de fotos, residencias vacacionales, beneficios de vacaciones, álbum de fotos, souvenirs, muñeco vudú, quemaduras de piel	Isla Twikki, Tres Lagos, Aldea Takemizu	Pirómanos, limpiadores, botones, masajistas, Sabio Anciano, pirata, charlatán indeseable, guías del Tour, Curandero de la Isla, ninjas, carteristas y timadores	Yeti	Ninguna
<b>Y sus Hobbies</b>	26 de febrero de 2008	22 de febrero de 2008	N/A	Sistema de aficiones con objetos y acciones especiales para cada una, aspiraciones secundarias, emisoras de radio personalizadas, aspiraciones vitales, beneficios de aspiraciones vitales, modificación de terreno de barrio, más opciones de estudio, lámpara del genio, crecimiento de 3 amistades a la vez que tu Sim,	Valle Desiderata, Aficiones (barrio oculto con aficiones secretas)	Miembros del Club de los Hobbies, Sr. Humble, líderes de los Hobbies, jurado gastronómico	Genios (no jugables)	Oceanografía, Inteligencia, Espectáculo, Baile, Arquitectura
<b>Comparten Piso</b>	27 de agosto de 2008	3 de septiembre de 2008	N/A	Nuevo estilo de vida con apartamentos, nuevos techos, nuevos armarios, nuevas escaleras, magia y brujería, familiares felinos (sólo si está instalado Los Sims 2 Mascotas)	Cala Belladonna, El Mundo Mágico (barrio oculto con magia secreta)	Mayordomo, propietario de tierras, ropas, breakdancers, estatuas vivientes, mimos	Brujas	Ninguna

## Packs de accesorios

Los packs de accesorios son añadidos al juego original con el fin de aumentar la cantidad de objetos dependiendo de cada pack. En la actualidad se han lanzado siete packs de accesorios. Al principio estos eran considerados expansiones normales. Actualmente se les da el nombre de "packs de accesorios". Los packs de accesorios añaden alrededor de 60 objetos nuevos.

Nombre	Lanzamiento para Windows	Lanzamiento para Mac OS X	Descripción
<i>Edición Navideña</i>	17 de noviembre de 2005	N/A	Nuevos objetos para Navidad, Halloween, Día de acción de gracias, Jánuca, Cuansa, Año Nuevo, además de nuevos PNJ, como Santa Claus
<i>Decora tu Familia</i>	13 de abril de 2006	30 de abril de 2007	Accesorios referentes a cuentos de hadas
<i>Todo Glamour</i>	31 de agosto de 2006	1 de junio de 2007	Accesorios con temática lujosa y extravagante
<i>Navidad</i>	7 de noviembre de 2006	4 de septiembre de 2007	Accesorios referentes a celebraciones asiáticas y europeas, incluye <i>Los Sims 2: Edición Navideña</i>
<i>¡De Fiesta!</i>	3 de abril de 2007	N/A	Artículos para fiestas y celebraciones
<i>H&amp;M Moda</i>	5 de junio de 2007	N/A	Colecciones a la moda para hombre y mujer
<i>Jóvenes Urbanos</i>	5 de noviembre de 2007	N/A	Accesorios y vestimentas para grupos sociales especiales
<i>Cocina y Baño Diseño de Interiores</i>	15 de abril de 2008	N/A	Accesorios para remodelar la cocina y el baño
<i>IKEA</i>	24 de junio de 2008	N/A	Artículos de IKEA para el vestíbulo, sala y alcobas
<i>Mansiones y Jardines</i>	17 de noviembre de 2008	N/A	Artículos de EA Games para el diseño elegante en el entorno del hogar.

## Otros juegos

### Los Sims 2: Naufragos

A finales de 2007 salió a la venta Los Sims 2 Náufragos (Título original: *The Sims 2 Castaway*), que es un juego multiplataforma. Este juego no es una expansión de Los Sims 2, ni pertenece a Los Sims Historias, sino que es un juego completamente diferente. En él debes controlar a unos sims náufragos e intentar que sobrevivan. Este juego creó confusión con el de Los Sims Historias de Náufragos

### Los Sims Historias

*Los Sims Historias* es una nueva línea de productos, paralela al juego en sí. Está indicado para los "iniciados" en el mundo de los Sims, y para jugar en portátiles. Se trata de un conjunto de tres videojuegos independientes y que lo único que tienen en común es que debes cumplir los objetivos del sim y así, seguir la historia de cada juego hasta llegar a su desenlace.

*Los Sims*, *Los Sims 2* y las expansiones y packs de accesorios de ambos son independientes de esta saga y será imposible instalar contenido de Los Sims 2 en cualquier juego de la gama Los Sims Historias. Hasta ahora han sido lanzados al mercado 3 juegos de esta saga:

### Los Sims Historias de la Vida

En esta primera entrega, tendremos un nuevo modo de juego (Historia) en el que podremos seguir las aventuras y desventuras de Riley Harlow y Vincent Moore (En la versión española se llaman Rita y Vicente), dos personajes distintos, pero enamorados. Después de este punto de partida, tendremos que continuar jugando en una trama romántica, con puntos cómicos, dividida en 12 capítulos. Podremos escoger entre el modo Historia o el modo Clásico.

### Los Sims Historias de Mascotas

Segunda entrega de esta franquicia independiente de Los Sims 2, en la que tendremos dos maneras de jugar. En el modo Historia, tendrás que superar diversos retos, para llegar a ser el número 1 en el Espectáculo Local de Mascotas, aprendiendo a domesticar todo tipo de mascotas. Podrás desbloquear premios cada vez que cumplas alguna de las metas propuestas. En el modo Clásico, podrás crear Sims y sus respectivas mascotas, diseñar sus casas y enseñarles trucos a sus mascotas.

### Los Sims Historias de Náufragos

En esta tercera entrega, tus Sims estarán perdidos en una isla tropical. En el Modo Historia, tus sims podrán explorar la isla, construir un refugio, aprender a encontrar comida, y hacer que la vida de tus Sims sea lo más divertida y cómoda... dentro de lo posible, claro. Podrás desbloquear premios cada vez que cumplas alguna de las metas propuestas. En el modo Clásico, podrás crear sims y determinar como evolucionarán en su nueva vida, en un ambiente donde podrá pasar cualquier cosa.

## Banda sonora

*Los Sims 2* y algunas de sus expansiones han traído con ellos distintas bandas sonoras, en las que incluso aparecen grupos actuales cantando sus éxitos en simlish.

- Los Sims 2 Banda Sonora Original:

*Incluye:*

1. *Sims 2 Theme*
2. *Sim Time Sim Place*
3. *Sim Heaven*
4. *Makeover*
5. *Simsation*
6. *Sims Heartbeat*
7. *Bare Bones*
8. *First Volley*
9. *Sim the Builder*
10. *Busy*
11. *Paramore - Pressure*

- Los Sims 2: Universitarios Banda Sonora Original:

*Incluye:*

En España, La Oreja de Van Gogh hizo una versión en simlish de su tema "Dulce locura". En Estados Unidos, Hilary Duff hizo una colaboración para la publicidad de la expansión. Se incluye material exclusivo en el juego.

- Los Sims 2: Las cuatro estaciones Banda Sonora Original:

*Incluye:*

1. Government Mule - *Mr. High And Mighty*
  2. Lily Allen - *Smile*
-

3. Moe - *Blue Jeans Pizza*
4. Tata Young - *Zoom*
5. The Breadbox Band - *N*
6. The Chris McCarty Band - *The Next One*
7. The String Cheese Incident - *Close Your Eyes*
8. The Veronicas - *When It All Falls Apart*
9. Barenaked ladies - *Easy*
10. Barenaked ladies - *What a Letdown*
11. Barenaked ladies - *Wind it up*

## El taller del cuerpo de Los Sims 2

El taller del cuerpo de Los Sims 2 es una herramienta incluida con el juego. Se actualiza cada vez que se lanza una nueva expansión o pack de accesorios. Sirve para crear o modificar sims y sus complementos (ropa, peinados, maquillaje, joyas, etc.)

## El simoleón

El *simoleón* es la moneda unitaria que usan los sims. Existen muchas formas de conseguirla: trabajando, pintando cuadros y vendiéndolos, teniendo un negocio, etc. El simoleón tiene un símbolo parecido al del dólar. El del dólar es este: \$ y el del Simoleón es este: § (Alt + 21).

## El Simlish

Los personajes hablan un idioma llamado **Simlish** (basado en el italiano, el checo y el japonés<sup>[*cita requerida*]</sup>). Este lenguaje fue creado por improvisados comediantes como Gerri Lawlor y Stephen Kearin. En el juego, este idioma cumple una función meramente estética, pues no es necesario entenderlo para jugar. Aun así muchos jugadores han intentado entender lo que dicen los sims en el juego y traducirlo. Un ejemplo, el más conocido es "sun-sun"; (Soon-Soon, Soon viene a ser "pronto", pero se usa como despedidas) que traducido al castellano viene a ser "hola" o "adiós", dependiendo del contexto. Otras palabras son "hey" [jei] (hola), "dag-dag" (adiós) y chumcha (pizza).

La artista inglesa Lily Allen ha grabado una versión de su hit *Smile* en Simlish para un vídeo de promoción a Los Sims 2: Las cuatro estaciones y el grupo español La Oreja de Van Gogh también grabó una canción, *Dulce Locura*, en Simlish para la expansión *Los Sims 2: Mascotas*, así como Depeche Mode para la expansión *Los Sims 2: Abren negocios*, Natasha Bedingfield para *Los Sims 2 Y Sus Hobbies* y Katy Perry y Gabriela Cilmi para *Los Sims 2: Comparten piso*.

## Referencias

- [1] <http://www.lossims.com/>
- [2] Fahey, Rob (27 de septiembre de 2004). «Los Sims 2 vende 1 millón de copias en 10 días (en inglés) (<http://play.tm/wire/click/38373>)». Consultado el 8 de febrero de 2007.
- [3] «Bon Voyage Press Release (En inglés) (<http://planetthesims.gamespy.com/View.php?view=PressReleases.Detail&game=8&id=77>)». EA (22 de enero de 2008). Consultado el 26 de julio de 2007. «Los Sims 2 vende 13 millones de copias alrededor del mundo y es el juego de PC mejor vendido de 2004».
- [4] Thorsen, Tor (2 de noviembre de 2006). «Los Sims 3, next-gen (en inglés) (<http://www.gamespot.com/pc/strategy/thesims3/news.html?sid=6160951&mode=recent>)». *GameSpot*. Consultado el 4 de abril de 2007.
- [5] Orry, James (11 de marzo de 2006). «Tres nuevos juegos de Los Sims en desarrollo (En inglés) ([http://www.pro-g.co.uk/pc/sims\\_2/news-3980.html](http://www.pro-g.co.uk/pc/sims_2/news-3980.html))». *Pro-G Media, UK*. Consultado el 4 de abril de 2007.
- [6] «The Sims 2.com - 100 millones de copias vendidas (En inglés) (<http://thesims2.ea.com/100million/index.php>)». EA (15 de abril de 2008).

## **Enlaces externos**

- Sitio Web Oficial (<http://www.lossims.ea.com/>)
  - Perfil en Facebook (<http://www.facebook.com/sims2>)
  - Perfil en Twitter (<http://twitter.com/thesims2>)
  - Canal en YouTube (<http://www.youtube.com/user/TheSims>)
-

# Fuentes y contribuyentes del artículo

**Los Sims 2** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=54488806> *Contribuyentes:* 3coma14, 4170r1985, 4lex, A ver, A-rk 13, A.24, Adriv145, Alejandro Cambronero Albaladejo, Alelapyaya, Alex15090, Aliciaas, Alvaro Suarez, Alvaro qc, AlvaroRG, Amadís, Antur, Arhendt, Arrt-932, Axxgreazz, BL, Baba34, Banfield, Beethoven, Belb, Berserok, Biasoli, Camilo, Canyq, Castro732, Chico palm, Chris-navi:, Cobalttempest, CommonsDelinker, Coto1510, Cristianuz12, Daguel, David aeg, Daxtor, Dem, Diegusjaimes, Disegrafic, Draxtreme, Dreitmen, Elkatalan, Emperadorallendemares, Equi, Er Komandante, Eriksanrocks, Erodrigufer, Esansero, Evakurly, Evvieramsburgh, Ezarate, FedericoMP, Floriancio, Folkvanger, For 89, Fran touro, Franciscomesa, Franco202, FrancoGG, Galio, Germo, Ginés90, Gizmo II, Gta Ed, Gustronico, HUB, Herresuelo, Humberto, Igna, Imagínatelo, Infernusmdox, Inuyasha-pearl, Iqlia, Isha, J.delanoy, JAQG, Jarke, Javispedro, Jlauren, Jordisc, Joss970304, Juan29.zapata, Juanikinder1996, Jurock, Jynus, KErosEnE, KJL, Kakico, Kandorf, Kolambar, Kved, LC12, LTB, LX, Lexinerus, Lijealso, MNS, Mafores, Magister Mathematicae, Maldoror, Manbemel, Manuelt15, Manwë, MarcoAurelio, Martín Rizzo, Matdrones, Mathias 95, MaxRacerGM, MetalMind, Migue12107, Mikelguay, Mitrush, Muro de Aguas, Mutari, Mx 2002, Nanetillo, Naxza45, Nelsonqr, Netito777, Netroom, Ninovolador, Nyao Nyao, OMenda, Obelix83, Olife, PRC, Paintman, Palpo, Pan con queso, Panxo lodvg, Pedro Nonualco, Platonides, Pojos, Pólux, Queninosta, Qwertyytrewqqwerty, Ravave, Rockarolla, RoyFocker, Rtalaman, Rubentrf, Santiperez, Semvergara, SirSlither, Sparkrecon, Spirit-Black-Wikipedista, Stephy008, Sun.wax, Thanos, Thepiggy100, Tipo de incógnito, Tirithel, Tomatejc, Torres penjamo, Troy chavez, Tsuba, Vladimir138, XalD, Yeikel1996, Yilku1, ^ DeViL ^, 795 ediciones anónimas

# Fuentes de imagen, Licencias y contribuyentes

**Archivo:Flag of Europe.svg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Flag\\_of\\_Europe.svg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Flag_of_Europe.svg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:Verdy p, User:-xfi-, User:Paddu, User:Nightstallion, User:Funakoshi, User:Jeltz, User:Dbenbenn, User:Zscout370

**Archivo:Flag of the United States.svg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Flag\\_of\\_the\\_United\\_States.svg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Flag_of_the_United_States.svg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Dbenbenn, Zscout370, Jacobolus, Indolences, Technion.

# Licencia

---

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