

## Revisión del juego Los Sims 4

Una de las sagas más longevas de la historia de los videojuegos vuelve a hacer acto de presencia. Los Sims 4 llega a las consolas de sobremesa más de tres años después de su salida al mercado en su versión para ordenadores personales. El juego, con un control claramente orientado a la segunda plataforma, se pone a prueba en videoconsolas con la intención de reverdecer laureles. Si se puede "encajar" en un formato tan diferente puede convertirse en un clásico. En caso contrario, será una más de esas versiones que han pasado sin pena ni gloria de la saga que ya es parte de nuestra cultura.

Porque hablar de Los Sims es hablar de la historia de los videojuegos. Sólo con tener en cuenta que hablamos de una saga que muy pronto cumplirá su mayoría de edad en el mercado, y que ha vendido la friolera de más de cien millones de unidades en todo el mundo ya podemos hacernos una idea. Lejos queda aquel septiembre del siglo recién comenzado después de que el proyecto de programa de arquitectura de Will Wright finalmente mutando en los videojuegos de simulación es de vital importancia para convertirse poco después en un fenómeno de masas. Desde aquella primera entrega de Los Sims hasta la que hoy nos ocupa han llegado decenas de versiones y expansiones que han sido tan esperadas, a veces incluso más, que los juegos principales.



A lo largo de todos estos años hemos sido testigos de la evolución del juego que empezó como algo muy simple. Con un personaje que no podía salir de la casa y con sus interacciones muy limitadas para terminar otro simulador de la vida con todas las connotaciones. Hemos visto como nuestro Sim creció, se casó, tuvo hijos y murió. Y todo esto lo ha conseguido en base a la premisa es sencilla y en un sistema de control que nos ha permitido sentirnos los pequeños dioses de nuestra creación.

Es precisamente esa facilidad para controlar el juego y la vida que es la base sobre la cual se tiene toda la franquicia, y el motivo que explica que un juego tan exitoso en los ordenadores personales dado un golpe tras otro consolas de sobremesa.

### La vida en una pantalla

de Los Sims 4 en su versión consola es una recreación casi frame a frame del homónimo aparecido en ordenadores personales antes de que empezasen a aparecer todos los contenidos descargables y los paquetes de accesorios. Como ya sabe, el juego consiste en simular la vida de uno o varios personajes virtuales dejándonos libre albedrío para tomar decisiones sobre sus acciones directas y su futuro. Estamos absolutamente libres de decidir qué tipo de personaje crear y qué decisiones tomar sobre su vida. La única premisa a tener en cuenta es atender sus necesidades básicas.. o ni siquiera eso.

Con la selección de sexo y el aspecto hasta sus rasgos del carácter, absolutamente todo está bajo nuestro control. Es un gran atractivo de la serie, y cómo no podía ser de otra manera, así como la entrega. Si somos de esas personas que gustan de tomar sus propias decisiones y comprobar cómo estos influyen en nuestro personaje,

estamos ante el juego correcto. Resolver su profesión, su comportamiento y relaciones con los personajes no jugables, decidir cómo y cuándo se comporta de la manera y en definitiva crear una persona virtual a la imagen virtual, lo que nos plazca es algo que es demasiado atractivo como para dejar pasar la oportunidad de sentirnos todopoderosos.



Esta versión para consolas, al igual que su hermana mayor, carece por completo de ningún tipo de guión en general. En lo que funciona perfectamente en el pc pero que puede ser en esta versión casera no acaba de demostrar su valía como. Acostumbrados a juegos son mucho más estructurados es muy posible que los jugadores más noveles que se acerquen por primera vez a la serie usando la privacidad de su consola de videojuegos se sentía un poco desamparados y que perdieron ante la crudeza del juego.

Sin embargo, los jugadores que vengan de PC, que es muy posible sean el gran grueso de jugadores de esta versión que se puede encontrar en un cambio es una versión prácticamente idéntica pero recortada de lo que ya han visto hace unos años que además cuenta con un tipo de control mucho más torpe y tosco, lo que hace que la experiencia sea mucho menos agradable y que la sensación de que no es el juego que ha enganchado a generaciones de jugadores.

Si bien es cierto que esta versión incluye algunas nuevas características que no estaban presentes en la primera entrega, como los muros bajos, una mejora en la herramienta de creación que se distribuye a todo la selección del sexo de nuestro personaje. Detalles como la posibilidad de crear un personaje con el cuerpo como una mujer pero voz de un hombre que incluso puede disfrutar de usar el baño de pie, piscinas, fantasmas y especialmente, para jugar con los niños antojan escasas novedades sobre el original.

Como el aspecto visual del juego como el sonoro tienen un nivel de calidad suficiente para que no se discrepancias con el resto de la serie. Puede ser que miren un poco menos de un nivel de detalle más elevado en el aspecto gráfico, especialmente si tenemos en cuenta que estamos hablando de un juego que vio la luz hace tres años, y que esta versión de 2017 no aporta nada en este aspecto. La cosa mejora sin embargo en el aspecto sonoro. La conocida melodía familiar, junto con su familiaridad durante todo el juego, y las voces de nuestros personajes hablando en su idioma de ellos nos hacen entender que a veces no cambiar las cosas es un buen avance. Si eres de aquellos que han sido estos años escuchando simlish, casi contestarás cuando cualquier vecino te diga el clásico "sul-sul".

## El control

No es fácil de reproducir un sistema de control basado principalmente en el cursor y ratón en la consola que no tiene este tipo de periféricos. Para ello EA ha optado por un sistema mixto el stick y los botones que puedes cambiar en todo momento con sólo pulsar el botón back o select de su control. En principio parece un tipo de control adecuado, y con bandas tan fácil del "modo ratón" usando los sticks para mover el cursor en el modo de "botones que nos permite saltar de un menú a otro con la pulsación de los gatillos, el problema parecía resuelto. Pero en la práctica el es difícil de hacer y no van varias veces nos encontremos con el cursor en el menú que en este momento no nos interesan, teniendo que perder tiempo saliendo de esta zona para ir hacia el sí nos

interesa. Esto se hace especialmente grave en el modo de creación de juegos.

##video##

Uno de los pilares básicos de la serie fue el [Consejos útiles](#) dejar que los usuarios tengan como único límite su imaginación. Los Sims ha contado siempre con un potente modo de creación lo que nos permitió recrear casas de ensueño donde vivir las aventuras de nuestro sim. Por supuesto Los Sims 4 en su versión para consola cuentan con el mismo editor y con las mismas opciones de crear, pero es aquí donde el sistema de control mucho menos flexible deja ver todos sus defectos. En cualquier momento llegamos a tener esa sensación de hacer lo que realmente nos apetece, y más de una vez he encontrado conformándome poner los muebles allí o muro aquí por el simple hecho de que hacer todo exactamente como quería requiere unas dosis de tiempo y paciencia mucho más elevadas que en la versión para ordenadores.

es Posible que el modo de la historia él le habría sentado muy bien a esta versión para consolas. No alcanzando totalmente guionizado, quizá sí que se echa de menos algo de innovación de la compañía Maxis y Electronic Arts. Algo como lo que hacía ya muchos años atrás con Los Sims: Náufragos, por ejemplo o aquella versión medieval del juego, que sin contar con un modo historia en sí, sí que nos daba ciertas pautas y algunos objetivos a alcanzar.

frialidad en el juego puro combinado con rudo de la administración es lo que lastra la experiencia y deja una mala sensación general durante la partida, al menos durante las primeras horas.

Además queda la sensación de que Electronic Arts ha desperdiciado una oportunidad histórica de incluir un modo online completa. Habría sido un gran avance y una incorporación de peso el poder, por ejemplo, visitar la casa y las áreas de nuestro grupo de amigos. Es cierto que el juego incluye todas las opciones de este estilo vistas en la versión para escritorio, como guardar nuestras creaciones en el álbum que luego pueden descargar jugadores de todo el mundo, pero deja sin aprovechar la especial característica de las consolas de sobremesa que es la lista de amigos. Una pena, y otro punto sobre el que trabajar en futuras entregas.

Esto nos lleva al siguiente punto, que es una comunidad detrás del juego. Con una base de fans tan grande y otro juego que explota la creatividad, la versión PC cuenta con infinidad de creaciones y las modificaciones hechas por los usuarios que incluso los propios desarrolladores utilizan en muchos casos para mejorar el juego. Este elemento también desaparece en la versión para consolas.

## El veredicto

Estamos ante un juego que da la sensación de llegar tarde y caer en el fracaso. En un juego en el que la base de su existencia es el absoluto control sobre todos los elementos, es primordial contar con una agilidad de la que esta versión para consolas de los Sims 4 tiene totalmente. En combinación con el hecho de 2014 quedó atrás hace dos días, pero la tecnología es un siglo, queda la sensación de que desde el momento de la salida al mercado del título original hasta la llegada de la versión que hoy estamos tratando, el trabajo realizado es un simple port sin aditivos, perdiendo por el camino además todos los contenidos descargables (a excepción de algunas disponibles previo pago) que hacen que hoy por hoy la versión de consola sea muy inferior a la de PC, y además son más cara. El único motivo por el que usted debe elegir esta versión de la otra es porque por cualquier razón esto no es posible jugar en un ordenador. Sólo así se podrá justificar la compra de la edición que se queda muy lejos de ofrecer su mejor cara.