

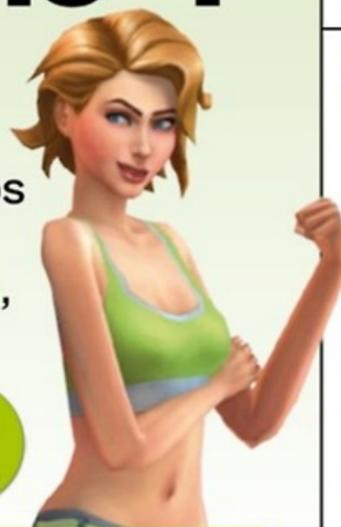
NUEVOS DATOS PC - MAC

“Las emociones son clave en Los Sims 4”



RYAN VAUGHAN lleva en EA casi 7 años, y ha producido la mayoría de expansiones de *Los Sims 3*.

El pasado 14 de agosto, una semana antes del estreno mundial del juego, mantuvimos una exclusiva conversación telefónica con **Ryan Vaughan**, el máximo responsable de **Los Sims 4**. Esto es lo que nos contó.



La tecnología

Los Sims 4 está pensado para funcionar en todo tipo de ordenadores, porque hemos dado prioridad a la experiencia de juego, en lugar de intentar deslumbrar con los gráficos. Los mundos tienen un tamaño similar a los de *Los Sims 3*, pero con muchas más cosas para hacer.

Los Sims y los escenarios

Existen muchas más habilidades y rasgos, pero lo más divertido es que puedes crear un Sim igualito a ti gracias al nuevo sistema de “pellizcar y estirar”. Ryan también nos confirmó que en el juego base no veremos cosas de las expansiones de *Los Sims 3*, como el clima o las mascotas, porque han preferido centrarse en la experiencia básica de evolucionar a los Sims. Es lo que pedían los fans. No hay modos multijugador.

El juego

Ryan desbordaba entusiasmo cuando nos explicaba su visión de *Los Sims 4*. Primero le preguntamos por qué un jugador veterano de los Sims, que ha jugado a todos los juegos y expansiones, necesita jugar a *Los Sims 4*. Nos explicó que lo que más le gusta del juego es que, por primera vez, los Sims son capaces de expresar emociones, de transmitir sentimientos al jugador a través de sus gestos y su avanzada inteligencia. Por primera vez los Sims pueden hacer varias cosas a la vez: por ejemplo, charlar con alguien mientras hacen la comida, o ver la tele mientras limpian la casa. Toda la IA de los protagonistas se ha creado desde cero para conseguir que los personajes parezcan más reales que nunca. Ryan insistió en que las emociones de los Sims afectan a todo el juego y eso hace que la forma de jugar sea muy distinta a la de *Los Sims 3*.

Versiones y expansiones

De momento, sólo están trabajando en la versión para PC y Mac. No hay versiones de consola a la vista. También le preguntamos por futuras expansiones de *Los Sims 4*, y si seguirían un lanzamiento trimestral como es tradición en la saga, pero no soltó prenda, asegurando que por ahora están centrados en el juego base.

Warp Zone



por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

Dragon Ball: Ni tanto, ni tan calvo

¡Que va a salir un juego de Dragon Ball! Ah, ¿no os sorprende? Pues en 1992, esa noticia la habría liado más parda que un romance entre Emilio Aragón y Carmen Sevilla. **Cualquier nuevo título que incluyera los kamehamehas de Goku era un increíble objeto de deseo** y sinónimo, al menos en la distancia, de una calidad a la que sólo podían aspirar los más pudientes.



CÓMO MOLABAN y qué difíciles eran las técnicas de *Super Butouden...*

Los tiempos cambian y, con el éxito de PlayStation 2, la franquicia de los saiyanos tuvo una segunda juventud en lo que a software se refiere. Tanto, que se inició la fatídica costumbre de lanzar un juego al año. Con ello, se llegó a pulir muchísimo el sistema de juego (ay, recuerdo cuando alguien me puso a caer de un burro por dar “solo” un 76 al primer *Budokai*), pero también se generó una **sensación de saturación** que perjudicó a los usuarios, pero también a la calidad de lo que se ofrecía. Con los *Budokai Tenkaichi* se comenzó a ir cuesta abajo y en esta generación de consolas la decepción ha sido total. Mejor ni entro a hablar de *Dragon Ball Z for Kinect...*

El próximo *Battle of Z* no tiene pinta de redimir la saga. ¿Quizá en la siguiente generación veremos un título que vuelva a hacer justicia a la obra de Toriyama? Yo voy a ir invocando a Shenron, por si no hay suerte.