

casa de apostas pagando por cadastro

The Sims 2 (Os Sims 2, em português europeu) é um jogo eletrônico de simulação de vida de 2004 desenvolvido no estúdio da Maxis em Redwood City, Califórnia, e publicado pela Electronic

Arts.

é a sequência do popular primeiro título da série, The Sims.

é a continuação muito vasta em relação ao anterior e com várias atualizações.

Diferentemente das versões anteriores, agora os personagens

ficam velhos, têm personalidade própria e traços genéticos.

O jogo foi lançado oficialmente em 14 de setembro de 2004

e vendeu 1,5 milhão de cópias em apenas 6 dias, mantendo o

recorde de mais vendas da franquia e o maior jogo para computador

da história.

A versão para PC de The Sims 2 foi aclamado pela crítica.

Em 2008, a Tectoy lançou uma versão para Mega Drive

e 3.[1]

Os Sims envelhecem através de 7 estágios de vida:

recém-nascido, bebê, criança, adolescente, (jovem adulto) Tj T*

Relacionamentos familiares são muito mais integrados nesta versão

do The Sims do que na versão anterior.

Enquanto os Sims envelhecem, casam-se e têm filhos, estas

relações são gravadas na árvore genealógica da família.

Neste volume da série, os Sims podem ter casamentos e

estas mais realistas.

As Sims adultas ficam grávidas e, assim, tem os filhos (ao contrário) Tj T* BT /

Outros acontecimentos como mortes, funerais e o primeiro be

ijo também tomam lugar no tempo de vida do Sim.

Experiências boas e más são deixadas como memórias

e podem afetar o comportamento do Sim.

Os gráficos e o design das casas melhoraram com mais escolhas para

casas, design da vizinhança, comida e roupas.

O The Sims 2 Body Shop, uma ferramenta que permite o usuário

criar o corpo de um Sim, roupas ou características genéticas

estava disponível antes do lançamento do jogo.