

Nº1

La Revista de

# EXTRASIMS

Julio 2009



En este número encontrarás...

**TUTORIAL** Cómo construir un puente curvado en Los Sims 2 • **ENTREVISTAS** Charlamos con Thandra y Elyna • **REVIEWS** Revisamos con detalle los secretos de Universitarios y Noctámbulos • **DESCARGAS** Consigue los objetos y mods imprescindibles • **HISTORIA** Disfruta con los personajes de "A party with witches" • **REPORTAJE** Todo lo nuevo de Los Sims 3 • **TRUCOS** Fantasmas, mascotas, tribus urbanas... • **+K SIMS** Música, libros, películas, pasatiempos... • **ES FORO** Descubre nuestro foro y animate a entrar

# ÍNDICE



- 02 ■ ÍNDICE / EDITORIAL
- 03 ■ EL FORO DE EXTRASIMS
- 04 ■ CHARLAMOS CON THANDRA
- 08 ■ CONSTRUIR UN PUENTE CURVADO EN LOS SIMS 2
- 12 ■ HISTORIA: "A PARTY WITH WITCHES" (1º parte)
- 18 ■ ELYNA: UNA GENIA DE LAS HISTORIAS
- 25 ■ REVIEW: LS2 UNIVERSITARIOS
- 30 ■ REVIEW: LS2 NOCTÁMBULOS
- 34 ■ PISTAS Y TRUCOS
- 40 ■ HISTORIA: "A PARTY WITH WITCHES" (2º parte)
- 45 ■ REPORTAJE SOBRE LOS SIMS 3
- 52 ■ DESCARGAS ESENCIALES
- 55 ■ +K SIMS
- 61 ■ PUNTO REVISTA
- 62 ■ PUBLICIDAD
- 63 ■ EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
- 64 ■ CRÉDITOS



## EDITORIAL

¡Y al fin estamos aquí! Después de 10 meses preparando contenido, aportando ideas, y rompiéndonos el coco para descubrir qué es lo que te gustaría ver en la revista, ¡ya la tenemos! Si tú mismo te has descargado esta revista, recuerda que ahora tienes horas y horas por delante para leerla desde la pantalla o si quieres también la puedes imprimir. ¡Deseamos que te lo pases en grande tanto como nosotros hemos disfrutado creándola! Y si después de llegar a la última página tienes ganas de participar, puedes unirse a nuestro equipo de redacción o colaborar enviándonos alguna imagen chula para que la pongamos en la portada, emails para la sección del buzón, ¡y más cosas! Entra en nuestra web donde lo encontrarás todo: [www.extrasims.es](http://www.extrasims.es) ¡Nos vemos en el próximo número! ¡Ahora sumérgete en las páginas!





ÚNETE A NUESTRA COMUNIDAD

# EL FORO DE EXTRASIMS

www.extrasims.es/foro

¡LOS SIMS 3 LLEGAN EL 4 DE JUNIO

Índice general

Panel de Control de Usuario (0 mensajes privados) • Buscar sus mensajes

Fecha actual 31 May 2009, 13:00

Panel de Control de Moderador

Buscar temas sin respuesta • Buscar mensajes nuevos • Ver temas activos

Marcar todos los foros como leídos

EXTRASIMS	TEMAS	MENSAJES	ÚLTIMO MENSAJE
<b>Noticias</b> Nuestro foro 24 Horas de Información SIM para que estés al día.	2	7	por Álvaro el 30 May 2009, 20:25 Re: Re-abrimos nuestras noticias 24h
<b>Comunidad ExtraSims - Noticias</b> Lee las normas antes de todo, o pregunta tus dudas sobre ExtraSims.	3	9	por →William← el 30 May 2009, 20:46 Re: ¿Que os parece el foro?
<b>La Revista de ExtraSims</b> Comenta todo sobre nuestra Revista y participa en sus secciones.	2	2	por JaimePG el 29 May 2009, 23:47 La Revista de ExtraSpore

SPORE Y SIMCITY	TEMAS	MENSAJES	ÚLTIMO MENSAJE
<b>Spore</b> Hablemos aquí del nuevo videojuego de Will Wright, ¡Spore!	3	4	por sumolari el 30 May 2009, 19:53 Re: Spore da la bienvenida a Los Sims 3
<b>SimCity</b> Si controlar a un Sim es divertido, ¿qué tal toda su ciudad? ¡SimCity!	0	0	No hay mensajes

SIMS	TEMAS	MENSAJES	ÚLTIMO MENSAJE
<b>Los Sims 3</b> La nueva generación de Los Sims ya está aquí, ¡preparate!	3	6	por →William← el 30 May 2009, 22:35 Re: Los Sims 3: Requisitos del sistema
<b>Los Sims 2 y sus expansiones</b> ¿Aún le queda mucho que dar, disfruta de las 8 expansiones y sus packs!	1	2	por sumolari el 30 May 2009, 19:57 Re: Tus imágenes de Los Sims 2 y sus expansiones
<b>Otros juegos SIMS y Consolas</b> Sigue a Los Sims en la PS2, la NDS, la Wii, y con MySims y Historias.	0	0	No hay mensajes
<b>El inicio de las creaciones</b> ¿Cuidas a la hora de crear descargas? ¿Buscas algo? SimPE, meshes...	0	0	No hay mensajes
<b>Zona de Descargas</b> Estrenamos este foro próximamente...	0	0	No hay mensajes
<b>Soporte Técnico</b> ¿Algun error no te deja jugar? Pregunta y nosotros te ayudamos.	0	0	No hay mensajes

MÁS COSAS	TEMAS	MENSAJES	ÚLTIMO MENSAJE
<b>Historias</b> Disfruta de nuestras historias y pon la tuya para que la podamos leer.	4	4	por →William← el 30 May 2009, 21:04 La vie du Will
<b>Concursos</b> Estrenamos este foro próximamente...	0	0	No hay mensajes
<b>Tutoriales</b> Cómo crear cosas alucinantes y no morir en el intento.	0	0	No hay mensajes

OFF TOPIC	TEMAS	MENSAJES	ÚLTIMO MENSAJE
<b>Bienvenidas y Despedidas</b> ¿Eres nuevo en el foro? ¿Te vas a ir por un tiempo? ¡Hello and bye!	2	6	por Nagia de relato el 31 May 2009, 12:51 Re: JaimePG abre ExtraSims!
<b>Otros Temas</b> Más allá de Los Sims, hablemos de TV, música, libros, lo que quieras!	1	2	por sumolari el 30 May 2009, 20:05 Re: Libros y lectura
<b>El Bar de ExtraSims</b> Aquí el SPAM está permitido: juega, charla, postea, y ¡diviértete!	1	3	por →William← el 30 May 2009, 20:53 Re: ¿Que canción estás escuchando en este momento?
<b>Publicidad</b> Abre un tema para dar a conocer tu web, foro, blog...	0	0	No hay mensajes
<b>Centro del Staff</b> Foro sólo visible para el Staff: aporta ideas, comenta, etc.	1	1	por JaimePG el 30 May 2009, 15:42 Banners para las noticias

¿QUÉ ESTÁ CORRECTADO?

May 2 Usuarios identificados :: 2 registrados, 0 ocultos y 0 invitados (basados en usuarios activos en los últimos 5 minutos)

La mayor cantidad de usuarios identificados fue 45 el 23 Ene 2009, 18:57

Usuarios registrados: JaimePG, Nagia de relato

Referencia: Administradores, Colaboradores, Moderadores globales

ESTADÍSTICAS

Mensajes totales 46 • Temas totales 23 • Usuarios totales 67 • Nuestro Miembro más reciente es ExtraSims

Índice general

El Equipo • Borrar todas las cookies del Sitio • Los horarios son UTC + 1 hora [ DST ]

Powered by phpBB © 2000, 2002, 2005, 2007 phpBB Group

ES Foro / Extra Sims / © 2008

Ir al Panel de Administración (ACP)

Si después de leer esta revista te quedas con más ganas de Sims, ¡puedes entrar en nuestro foro y conocer a otros fans del juego como tú con los que comentar todas las noticias que publicamos en él día a día, publicar tus historias, participar en concursos, enseñar tus imágenes hechas con el juego, charlar, disfrutar, y pasarlo bien!

Hace unos días hemos reabierto nuestro foro después de 2 meses sin él debido a un error, ¡pero ya está lleno de nuevos temas! Y tú nos puedes ayudar a llenarlo aún más...

- ▶ Estate al día de todas noticias que publicamos, coméntalas y envía las tuyas propias.
- ▶ Pregunta tus dudas o problemas con Los Sims 3, o ayuda a otros fans a resolver las suyas.
- ▶ Enséñanos las imágenes y vídeos que tomas con el juego, y publica tus historias. ¡Decenas de simmers las leerán!
- ▶ Participa en algún concurso o abre el tuyo propio, ¡y gana muchos premios!
- ▶ Publica tutoriales sobre cómo crear tal cosa en el juego para enseñar a otros fans a hacerlo.
- ▶ Descarga las creaciones de nuestros usuarios y sube las tuyas para que la descargue más gente.
- ▶ Charla de otros temas que no tienen nada que ver con Los Sims y conoce más a fondo a tus amigos del foro.

[www.extrasims.es/foro](http://www.extrasims.es/foro)

¿A que estás esperando?



## ENTREVISTA SIMMER

# CHARLAMOS CON THANDRA SOBRE LOS SIMS

La **Revista de ExtraSims** está llena de secciones para todos los gustos, ¡y una de ellas son las entrevistas a los simmers! En cada número les haremos las preguntas más divertidas o interesantes a gente de la Comunidad Sim de todo el mundo, para que nos cuenten cómo viven Los Sims, a que es lo que se dedican cuando juegan, cómo logran crear descargas tan alucinantes, o cual es el truco para llegar a tener una web con más de 7.000 usuarios.

En nuestro primer número tenemos una entrevista con una simmer muy especial: **Thandra**. Seguro que has oído hablar de ella ya que colabora con EA España creando Sims oficiales, entre otras cosas, como Michelle Jenner o los concursantes de Gran Hermano 10, es la redactora de los Brico-Sims de la Revista Oficial de Los Sims 2, y además tiene una página web ([www.shymoo.com](http://www.shymoo.com)) en la que cuelga sus creaciones para que fans de todo el mundo las puedan disfrutar en el juego.



## Thandra Esteban Moreno

¡Hola! Me llamo Thandra y tengo 24 años, soy fanática de Los Sims, el único juego de la historia que me ha gustado :) Soy madrileña y acabo de terminar la carrera de Arquitectura de Interiores en la politécnica, y estoy esperando poder incorporarme al mundo laboral. Bueno, soy una persona muy sensible, soñadora, alegre... ¡y sobre todo amiga de mis amigos, que se lo merecen todo!



**Un montón de gente te conoce por tus grandes creaciones para la comunidad Simmer Española, pero lo primero de todo y para empezar, ¿cuándo y cómo conociste el mundo de Los Sims? ¿Qué te pareció en un primer momento?**

No recuerdo exactamente el año en que conocí a Los Sims... (hace ya tanto de aquello...) Pero fue más o menos un año antes de que saliesen Los Sims 2, ya que empecé mi primera web dedicada a Los Sims 1 ¡y la verdad que gustó mucho entre los usuarios! Así que decidí continuarla para Los Sims 2 y aquí estoy preparando la de Los Sims 3

**Seguro que al principio ni te imaginabas la idea de poder crear tus propias creaciones y luego compartirlas con los demás, ¿cuándo empezaste a crear cosas? ¿Cómo te entró esta idea?**

La primera vez que jugué me encantó, ver a mi versión en Sim y poderla manejar por una casa de ensueño... Así que decidí aprender a crear contenido personalizado para mis Sims y compartirlo con todo el mundo. Por eso creé mi web, en ese momento era Simsluna, ¡qué tiempos! (risas) Y eso sí, todo para Los Sims 1, que aún quedaba un año para que saliesen Los Sims 2... ¡no habían ni rumores de que iban a salir!

ENTREVISTA SIMMER

## CHARLAMOS CON THANDRA SOBRE LOS SIMS



## Thandra Esteban Moreno

**Expansión de LS2 favorita:** ¡Los Sims 2 y las cuatro estaciones! Llevaba años esperando que lloviese en mi barrio y por fin se hizo realidad.

**Pack de accesorios de LS2 favorito:** Sin duda alguna el de IKEA (esto me viene más por mi profesión, ¡qué le voy a hacer!)



Sabemos que has creado las versiones en Sim de artistas como La Oreja de Van Gogh, Michelle Jenner, Lara... de la mano de EA, ¿cómo es que pensaron en ti para hacerlo? ¿Resultó divertido? ¿Con quién recuerdas pasartelo mejor creando su versión en Sim?

Bueno todo empezó a través de un email. Mi web estaba en la comunidad española de Los Sims 2, tan solo buscaron alguien que supiese crear contenido de calidad entre las webs del momento, me preguntaron y los resultados fueron buenos. Así que seguimos creando contenido en EA. La verdad que me encanta y en EA son todos geniales, les tengo gran aprecio. Con quien mejor lo pasé fue con Michelle Jenner (risas). Es una chica muy maja y tuvimos que grabar alguna cosilla para TV, ¡así que fue muy interesante!

Hoy en día tienes una web ([www.shymoo.com](http://www.shymoo.com)) donde publicas tus creaciones para poderlas compartir con todo el mundo. ¿Cómo recuerdas los inicios de la web? ¿Cómo tuviste esta idea?

Bueno, los inicios fueron una continuación de mi web de Los Sims 1. Se abrieron otros campos y no quise dejar mi web aparcada en Los Sims 1, así que decidí avanzar y crear contenido también para Los Sims 2. Al principio la web era horrible (risas), pero creo que con los años se va cogiendo práctica y ahora la web tiene otro aspecto más profesional (¡espero que os guste!).

Y una pregunta que no podía faltar, ¿con quién te gustaría tener la oportunidad de crear su versión en Sim?

Bueno la verdad que esa pregunta me la han hecho muchas veces pero nunca he tenido nadie especial en mente. Aunque ahora mismo me encantaría conocer a Luis Fonsi y poder hacerle en Sim. (Es tan guapo... :P)



## ENTREVISTA SIMMER

## CHARLAMOS CON THANDRA SOBRE LOS SIMS


**Thandra Esteban Moreno**

Hace unos meses las cámaras de La Sexta TV te hicieron una entrevista para un reportaje para las noticias sobre Los Sims... Cuéntanos un poco cómo fue.

Fue super divertida!! en plan sim jaja lo pasé genial, recuerdo que me dijeron, "tienes que estar quieta y mientras te vamos girando la silla para grabarte en todos los ángulos" y tenía que estar completamente seria y con todos detrás de la cámara riéndose. Tuvimos que grabarlo varias veces porque era complicadísimo no reírse! La entrevista fue en mi casa y recuerdo que también salió mi perro en la tele. ¡Un día genial!

Un pajarito nos ha contado que hace poco acabaste la carrera de Arquitecta de Interiores con muy buena nota. Siendo esto así, ¿cómo es que prefieres crear peinados, ropa, etc. y no casas con el juego de Los Sims 2?

Es verdad... (risas) pero también me gusta mucho la moda, ¡y siempre intento ir a la



Puedes ver el vídeo de la entrevista en nuestro canal de YouTube: ExtraSimsTV

última! Pero también hago mis casas en el juego, sólo que la web está dedicada a la moda más que a la construcción... aunque algunas de estas casas están puestas a descargar en el foro... ¡escondidas! (risas).



ENTREVISTA SIMMER

## CHARLAMOS CON THANDRA SOBRE LOS SIMS



## Thandra Esteban Moreno

Seguro que muchos de nuestros lectores han comprado alguna vez algún número de la "Revista Oficial de Los Sims 2" y seguro que están encantados con los Brico-Sims que cada número preparas. ¿Cómo surgió esta colaboración? ¿Por qué crees que los Brico-Sims es la parte favorita de mucha gente?

Bueno la colaboración surgió un día en las oficinas de EA cuando grabamos con Michelle que coincidió con el jefe de redacción y coordinación y me propuso la idea. Encantada acepté y hasta hoy día me encanta colaborar con la revista, es un trabajo divertido y entre gente majísima y muy profesional, de los que se aprenden muchas cosas.

Creo que los Brico-Sims gustan tanto porque es una manera de integrarse mucho más en el juego de Los Sims, lo vives más de cerca ya que con ayuda de los Brico-Sims puedes aprender a crear tu contenido personalizado y eso ¡es muy gratificante a la hora de jugar!

Y por último y para acabar la entrevista, ¿qué sensaciones tienes ante la tercera generación del juego: Los Sims 3? ¿Cómo ves el tema de las creaciones? ¿Crees que el hecho de que el juego tenga una herramienta para crear nuevas texturas sea un inconveniente para la gente que se dedica a crear nuevo contenido?

Bueno este tema no lo tengo aun muy claro... Las creaciones no me convencen demasiado, no me gusta crear texturas como patrones para poder personalizar la ropa existente... sino que me gustaría poder crear ropa de cero, como ahora... espero que se pueda hacer así, porque sino el juego va a perder



muchos usuarios y sería una pena, por no hablar de que también se perderían muchas webs...

**¡Pues muchas gracias por concedernos esta primera entrevista a la Revista de ExtraSims!**

¡Gracias a tí por concederme la primera entrevista! ¡Ánimo con la revista que estás haciendo un trabajo excelente y ya sabes que seré tu lectora número!

## TUTORIAL PARA EL JUEGO

# CONSTRUIR UN PUENTE CURVADO EN LOS SIMS 2



¿Quieres aprender a construir un fantástico puente curvado que podrás poner en cualquier parque para que tus Sims puedan disfrutarlo? ¡La Revista de ExtraSims te enseña enseguida!



Una de las cosas que más les gusta a los fans de Los Sims es la posibilidad de poder construir grandes obras arquitectónicas de la manera más sencilla, sin salir de casa, ¡y sin tener que estudiar arquitectura! El Modo Construir cuenta con un montón de herramientas que permiten explotar la imaginación de los jugadores y poder crear las cosas más increíbles para que los Sims del barrio luego puedan disfrutarlas.

Antes de que quieras hacer una réplica de la ópera de Sydney, sería mejor empezar por lo básico, así que en la Revista de ExtraSims te vamos a enseñar en este número cómo construir un puente curvado para tus Sims sobre un lago, para que puedan pescar, cruzar al otro lado, o simplemente que haga bonito. ¡Tú decides!

## Paso 1

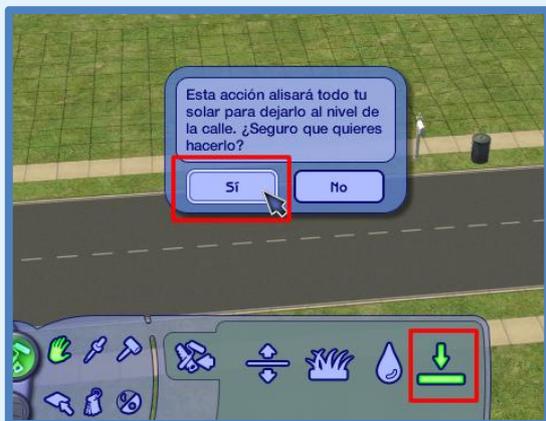
Lo primero de todo y antes que nada es iniciar el juego. Luego en la pantalla de barrio deberás elegir el solar en el que quieres construir el puente. Nosotros recomendamos que sea un solar nuevo para que resulte más fácil.



## TUTORIAL PARA EL JUEGO

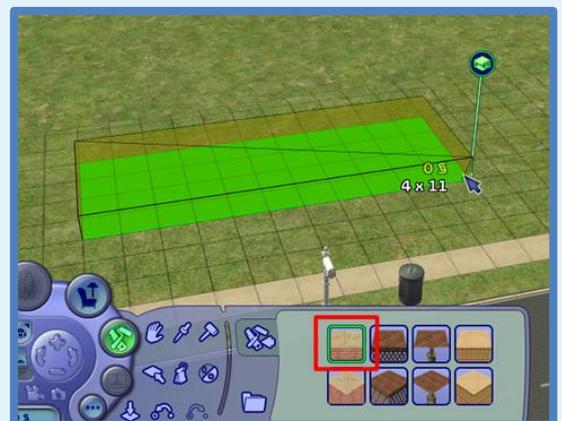
## CONSTRUIR UN PUENTE CURVADO EN LOS SIMS 2

## Paso 2



Antes de empezar a construir el puente, debemos de allanar el terreno por si acaso hubiera algún tipo de relieve. Para ello entramos en el Modo Construir y hacemos clic sobre el botón de la herramienta para alisar el terreno. A continuación, decimos que sí al mensaje y ya tendremos el terreno del solar listo y preparado para empezar a construir nuestro puente curvado.

## Paso 3



El tamaño del puente es indiferente, aunque conviene que la longitud del mismo sea un número de cuadros impar, y el ancho como prefieras. En nuestro ejemplo vamos a construir un puente de 11x4.

Con la herramienta de cimientos, construimos unos cimientos de 11x4 (en nuestro caso). Esta será la base del puente.

## Paso 4



Después colocamos una barandilla en los laterales y decoramos el puente con el suelo que nos guste.

Ahora tenemos que quitar los cimientos centrales, pero para que no se nos borre el suelo al hacerlo, colocamos diversos objetos (plantas, camas,...) cubriendo la superficie. De esta forma, borramos los cimientos de los cuadros del medio, excepto los extremos.

Por último, borramos el objeto que habíamos colocado en el puente.

## Paso 5

Ahora pintamos los cimientos y si teníamos pensado poner luces en la barandilla es el momento de hacerlo, pues después ya no podremos.

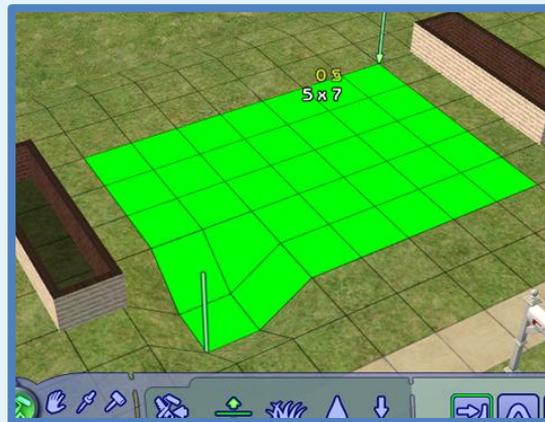
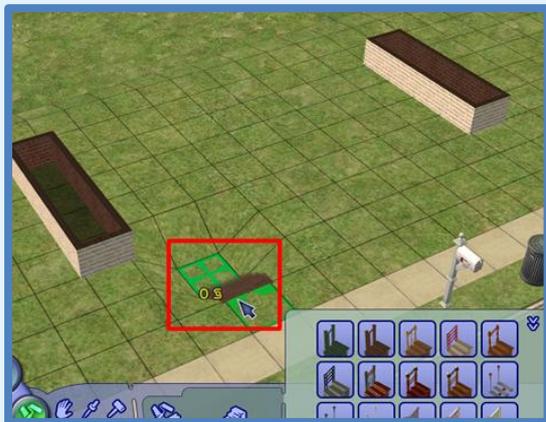
Si lo que queríamos era un puente plano, ¡ya está acabado! Pero en este tutorial vamos a curvarlo para que quede más bonito.



## TUTORIAL PARA EL JUEGO

## CONSTRUIR UN PUENTE CURVADO EN LOS SIMS 2

## Paso 6

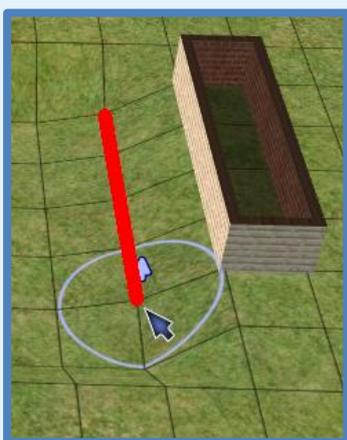


Ahora es el momento de activar el truco de construcción. Abrimos la consola de trucos pulsando **Control + Shift + C** (shift es la tecla de mayúsculas) y escribimos **boolprop constrainfloorelevation false**.

Descendemos al nivel del suelo, y con la herramienta de escaleras modulares ponemos una escalera en el lugar que indica la imagen. Después eliminamos la escalera (para ello tenemos que seleccionar la herramienta de escaleras modulares y pulsar "Control" a la vez que hacemos clic con el ratón sobre ella).

Ahora seleccionamos la herramienta de nivelar terreno, y partiendo del cuadro que tenemos hundido (donde hemos colocado la escalera) y hacia la parte superior derecha, tal como se ve en la imagen, alisamos este trozo de terreno.

## Paso 7



Con la herramienta de elevar terreno, hacemos clic en cada uno de los puntos marcados con la línea roja de la imagen, es decir, a lo ancho de todo el puente. Hacemos lo mismo en el otro extremo.

## Paso 8



Vamos a comprobar en qué estado se encuentra el puente. Subimos al piso de arriba, y si todo ha salido bien, el aspecto que tiene que tener debe de ser este.

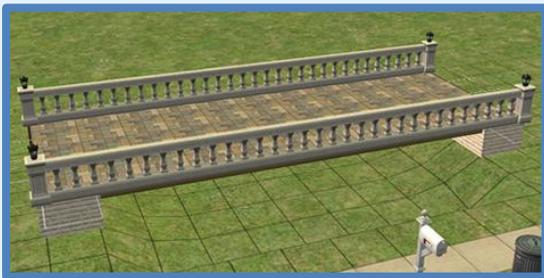
Ahora llega el problema... Cada ordenador se comporta de distinta manera en este punto del tutorial dependiendo de si tienes instalados tan sólo Los Sims 2, o con alguna expansión. Así que hay dos caminos para llegar al resultado final, pero no te preocupes que son muy sencillos y no hay ningún tipo de dificultad en ellos. Enseguida tendrás el puente construido y listo para que tus Sims lo disfruten.

## TUTORIAL PARA EL JUEGO

**CONSTRUIR UN PUENTE CURVADO EN LOS SIMS 2****Caso A**

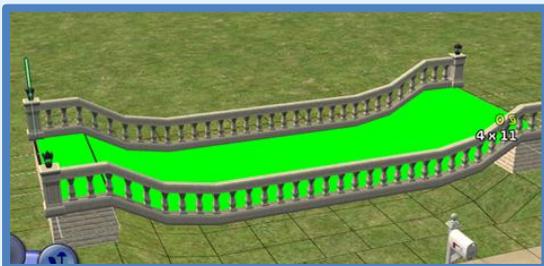
En el primer caso posible, seguidamente regresamos de nuevo al nivel del suelo y seleccionamos la herramienta de alisar el terreno. Con ella allanamos el terreno hundido (como en la imagen) y subimos al piso de arriba.

Si lo que obtenemos es nuestro puente ya curvado, ¡enhorabuena! Ya lo hemos conseguido. Tan sólo quedaría añadir unas escaleras a ambos lados, crear un lago bajo él y decorar el solar al son de nuestra imaginación.

**Caso B**

Sin embargo, si lo que obtenemos es esto... ¡Noooo! Hemos perdido todo el trabajo. Bueno, que no cunda el pánico. Esto significa que nos encontramos con el caso B.

Tendremos que pulsar en la flechita de atrás para deshacer el último cambio y volveremos al punto donde teníamos el puente hundido hacia abajo.



Seleccionamos la herramienta de alisar el terreno y lo que hacemos es alisar el puente como se puede observar en la imagen. De esta forma, el puente se vuelve plano, pero el suelo sigue hundido.

Ahora volvemos a bajar al nivel del suelo, y con la herramienta de alisar terreno, alisamos el terreno seleccionado, del mismo modo que en la imagen del caso A.

Y ahora sí que sí, al subir al piso de arriba debemos de encontrarnos con el puente curvado correctamente, y tan sólo nos quedaría el tema de las escaleras a ambos lados para que los Sims puedan pasar, y si queremos, añadirle árboles y un lago para ambientarlo.



Una vez hayáis terminado, no os olvidéis de desactivar el truco que habíamos introducido anteriormente. Para ello, volvemos a abrir la consola de trucos pulsando **Control + Shift + C**, y en la ventana escribimos **boolprop constrainfloorelevation true**. Con esto hemos acabado. ¡Esperamos que os sea útil!



## Historias ExtraSims

Creado, ideado y hecho  
por Utópico



Una de las secciones de las que estamos seguros que más os gustarán de la Revista de ExtraSims es la de las Historias. Si eres de los que se pasean cada día por unos cuantos foros de la Comunidad Sims, seguro que has visto, leído o seguido como un gran fan alguna de las millones de historias que los simmers crean con la cámara del juego y que luego editan y les añaden diálogos para crear aventuras realmente emocionantes que enganchan a miles de usuarios capítulo a capítulo.

Pues como la Revista de ExtraSims es para todos los gustos tenemos esta sección, en la que en cada número podrás encontrar historias de todo tipo, siempre hechas con la cámara de Los Sims 2, y en un futuro la de Los Sims 3.

En este número, Utópico, un gran creador de historias como "Single Superstars" (historia que puedes disfrutar en nuestro foro), nos presenta una historia de terror que ocurrió el pasado día de Halloween en una fiesta en la Universidad de SimCity. ¡Coge las palomitas y prepárate para tener pesadillas esta noche!

¿Qué pasaría si en medio de una fiesta de Halloween aparecen de la nada un grupo de brujas por arte de magia?





Bienvenido a nuestra fiesta en la fraternidad, pero...  
¿sobrevivirás esta noche?



DAVID



GABRIEL



NICK



JOHN



SARA



*En una fraternidad no muy lejana, un chico sufría por una reciente noticia... la tan esperada fiesta de Halloween que iba a celebrarse en su Universidad había sido cancelada debido a los parciales...*



**John:** ¡Demonios!, ¡de verdad quería ir a esa fiesta de Halloween! Ahora por culpa de los parciales, no se podrá.

**Gabriel:** No te preocupes, ya habrá otro año... De todas formas escuche que iban a hacer una fiesta de Halloween en la casa de quien sabe quién.

**John:** Pero lo que yo quería era ir a la fiesta de la escuela, seguro que sería buena ocasión para acercarme a Lureen.

**Gabriel:** Pues podemos ir a otro lugar a pasarla bien, creo que...

**Sara:** Miren lo que aprendí a cocinar, llevaba siglos intentando hasta que por fin pude cocinar pasteles para Halloween, serían geniales para una fiesta, ¿no creen?

**John:** ¡Excelente idea!, ¡cómo no se me ocurrió antes!, ya sé cómo vamos a disfrutar este Halloween.

**Gabriel:** ¿Qué se te ocurrió?, espera no me digas...

**John:** Se me ocurrió una buena idea, en vez de ir a una fiesta ajena o a otro lugar, ¿Por qué no hacemos nuestra propia fiesta nosotros?, invitamos a nuestros amigos y demás miembros de la fraternidad y ¡se armará un gran fiestón!





**Gabriel:** No sé... no me late... presiento que algo saldrá mal... ¿qué haremos con la comida? Ten en cuenta que vendrá mucha gente... Y ni que decir con los arreglos y todo lo demás.

**John:** ¡No seas exagerado!, ¿Qué más puede salir mal, eh? Solo es una fiesta de Halloween como cualquier otra, nada más... Además los adornos y todo lo demás podemos irlo poniendo poco a poco, falta una semana, creo que es tiempo suficiente para arreglar esta casa y avisarles a todos...



**John:** Ustedes chicos, ¿qué opinan al respecto?

**Sara:** Buena idea.

**Nick:** Por mi está bien, así podre aprovechar si encuentro alguna guapa por ahí.

**David:** Me imagino que estaría bien...

**John:** Muy bien, entonces ¡ya tenemos todo listo para la fiesta!



Noche de  
Halloween  
19:00



*Una semana después, a unas cuantas horas  
para que inicie la fiesta...*



**John:** ¡Por fin acabamos con la decoración!, ¿apoco no es genial?

**Nick:** ¡Claro!

**Gabriel:** Por supuesto.

**David:** Sí...

**Sara:** ¡Es preciosa!



En efecto, la decoración de la casa era estupenda para cualquier fiesta de Halloween



Pero no sólo dentro el ambiente de Halloween era perfecto. También por fuera se lució la decoración.



Muy puntuales, empezaron a llegar los invitados... Y pronto la fiesta se puso en ambiente... Tanto en el piso de abajo, como en el de arriba...





**David:** John, vamos afuera, te voy a mostrar algo genial.

**John:** ¿Para qué?, Espero que sea importante...

**David:** ¡Vamos!, solo acompáñame con algunos más, les va a gustar, además va a ir Lureen.

**John:** Bueno...

*John se dirigió donde David le dijo que se vieran, iba acompañado de Sara, David, Stella, Roberto y su hermosa Lureen.*



**David:** Me imagino que se preguntan el ¿por qué los llame?, como estamos en épocas de brujas y muertos, traje algo para que se ponga un poco animada la cosa, para que haya diversión, pero solo los llame a ustedes y no a toda la fiesta porque si no se arma un alboroto y ya saben... bueno lo que traje fue una tabla Ouija.

**Sara:** ¿Una tabla Ouija?, en que estabas pensando?, no sabes lo que provocan esas cosas!, Es noche de brujas, nos podría ir peor...

**David:** No seas supersticiosa, la tabla me la prestaron, pero no creo que haga daño, no invocaremos a ningún demonio ni nada por el estilo, solo "la probaremos" un rato, nada más, es más, los que quieran pueden unirse y los que no, solo quedarán como espectadores, ¿qué les parece?

**Sara:** ¡Estás loco! Nos podría causar muchos problemas, en todo caso, me quedare a vigilar.

**Lureen:** Yo tampoco jugare...

**David:** Como quieran... ¿Hay algún ser presente?

*La tabla no responde.*

**David:** ¿Alguien tendrá mala suerte?

*La tabla no responde.*

**David:** ¡Por dios!, ¡¿Alguien o algo se podría manifestar?!

**Stella:** Déjame probar a mí, a ver si conmigo responde... ¿Hay algún ser diferente a nosotros cerca de aquí?

*La tabla no responde.*





## ENTREVISTA SIMMER

# ELYNA: UNA GENIA DE LAS HISTORIAS

Bienvenidos a la sección de entrevistas de ExtraSims, en la cual te brindaremos una entrevista exclusiva a fondo con las personalidades más reconocidas del ámbito de Los Sims.

Para nuestra primera edición, quisimos empezar con el pie derecho, con lo cual, te traemos una entrevista exclusiva a **Elyna**, una excelente creadora de historias a la cual, seguramente, muchos de ustedes conocen por historias como **"Safira's Life"** o **"Sweet Mountain"**, las cuales han sido colgadas alrededor de estos años, en diversos foros de la comunidad.

Sin más preámbulos, aquí tenéis la entrevista con Elyna:



## Elyna



Aunque muchos no se lo crean tengo 26 años. Vivo en la provincia de Tarragona y mi trabajo ocupa la mayor parte de mi tiempo. Junto a mi pareja tenemos una empresa de multiservicios (informática, electrodomésticos... etc), yo llevo toda la gestión. En cuanto a mis aficiones, pues la más destacable es la de viajar cuando el dinero y mi tiempo me lo permite. Entre otras cosas, bailar, coleccionar toda clase de peluches, ver películas fantasiosas y comer es lo con lo que más disfruto, y si es en compañía mejor aún.

**¿Cómo conociste el juego? ¿Qué fue lo que más te gustó?**

Conocí Los Sims a través de un amigo de mi actual pareja. Me llamó la atención y me fui al video club a alquilar las dos primeras expansiones de Los Sims 1. Aunque el verdadero gusto por estos personajillos me entró cuando me regalaron Los Sims 2 para mi cumpleaños, hace ya 4 años más o menos. Lo que más me gustaba era y es decorar las casas. Mis Sims no suelen durar mucho porque me aburro rápidamente con ellos.... ¡pobrecillos!

► Entrevista realizada por Envlo

## ENTREVISTA SIMMER

## ELYNA: UNA GENIA DE LAS HISTORIAS



## Elyna



A lo largo de estos años, te has convertido en una reconocida creadora de historias en los foros hispanos de Los Sims, ¿Cómo comenzó tu éxito? ¿Cuál fue tu primer proyecto?

Bueno, en vez de “éxito” yo prefiero llamarlo “reconocimiento”. Mi primera historia fue “Rubí: mis nuevos vecinos los pijos”. El tiempo y los esfuerzos empleados no fueron los mismos que mis posteriores historias pero gracias al personaje de Rubí conseguí abrirme paso en los foros y de alguna forma hacerme conocer y abrirme más, socialmente hablando. Cómo una tarjeta de presentación.

¿De dónde viene tu inspiración? ¿En qué te basas para crear tus excelentes historias?

Básicamente de todo y de nada. Me vienen “clicks” cuando menos me lo espero y a partir de allí me monto mi propia película. He visto y veo cientos y cientos de películas, series... y eso hace que mi imaginación vuele, además de que soy una soñadora andante que siempre se imagina cosas surrealistas de las cuales en la vida real no las podría hacer o conseguir. Lo mezclo todo, me invento lo mío y ya está...proyecto en marcha, con mucha improvisación por delante hay que destacar. No es que me base en algo principalmente, porque si fuera así, al iniciar una historia yo misma diría “esto está basado en...”. Por eso siempre digo que es una mezcla de todo lo que he podido ver y descubrir a lo largo de mi pequeña y humilde vida.

Todas tus historias han tenido un gran éxito incuestionable ¿A qué crees que se debe?



Los personajes de las 2 temporadas de “Rubí” la primera historia de Elyna

Un poco superfluo definir la clave de tanto reconocimiento por la simple razón de que no todo el mundo entra en mis historias por las mismas razones. Hay algo indispensable en mis historias: el toque humorístico que le doy sea cual sea el argumento. Eso no lo puedo evitar y creo que es hasta hoy en día la clave de que tantas personas sigan fiel a mis proyectos. Obviamente, creo que el hecho de intentar conseguir poses y miradas reales en los capítulos hace crecer la curiosidad y las ganas de leer aún más. El tiempo que emplee en esto al igual que el montaje fotográfico con el Photoshop son, cómo no, dos puntos a destacar y por lo tanto, aporta realismo y calidad. Al menos, eso intento...puede que algunos no estén de acuerdo. Ya sé sabe...

¡Vuelven los pijos! Al fin regresa “Rubí” con la segunda temporada



## ENTREVISTA SIMMER

## ELYNA: UNA GENIA DE LAS HISTORIAS



## Elyna



Con "Safira's Life, que fue la segunda historia que hizo Elyna, consiguió un montón de popularidad en los foros. Además, nos revela en exclusiva para la Revista de ExtraSims que muy pronto llegará la segunda parte de "Safira's Life", ¡por lo que ya nos estaremos preparando!

¿Aparte de jugar, y de crear historias, tienes, o has tenido algún proyecto en mente con relación al juego y la comunidad de jugadores?

La realidad es que, aparte de crear historias, no hago nada más con Los Sims. Si es que tampoco encuentro tiempo para jugar ni siquiera. Las historias me permiten tocar Los Sims pero no disfrutar del juego en sí. Por lo que tener otros proyectos me resulta imposible. Ya bastante difícil es tener el tiempo para crear capítulos y prepararlos.

Todos sabemos que el juego presenta muchas limitaciones a la hora de crear una historia, sin mencionar los clásicos errores. ¿Cómo lo llevas? ¿Juegas exclusivamente para las historias, o también te das tu tiempo para jugar libremente?

Cómo decía, crear historias me ocupa todo el tiempo del mundo. Ni recuerdo la última vez que jugué simplemente a Los Sims. Aunque si te digo la verdad, tampoco lo echo en falta. Los Sims me gustan para crear lo que tengo



en mente. El hecho de jugar con una familia me resulta aburrido al cabo de un tiempo. Sé que algunos se sorprenderán al leer esto pero es que jugar por jugar con un solar y una familia no es que sea santo de mi devoción. Y eso hace que mi Sim siempre muera por razones "inexplicables" (risas) Sí, lo sé, soy cruel... xD

Pues sí que conocemos eso de que nuestro Sim muera "prematuramente"... ¡Seguro que más de uno se sentirá identificado cuando lea esto!

¿Cuál es tu parte favorita de hacer historias?  
¿Qué es lo que menos te gusta?

Sin lugar a duda la mejor parte de hacer una historia es ver cómo mis pensamientos

## ENTREVISTA SIMMER

## ELYNA: UNA GENIA DE LAS HISTORIAS



## Elyna



cobran vida a través de los personajes que creo. No siempre puedo recalcar lo que tenía en mente por las limitaciones que tiene el juego y que yo tengo claro, pero siempre es muy gratificante ver que has conseguido darle forma a tu proyecto. Por eso amo tanto a Los Sims ya que gracias a ellos puedo darle cara a mis fantasías e ilusiones. Y supongo que la parte que menos me gusta es cuando tengo que poner a muchos Sims juntos y darles las poses que necesito. A veces me paso horas simplemente con esto y se puede perder la paciencia muy rápidamente. ¡Allí es cuando le doy caña a los donuts más de la cuenta por depresión simera!

¿Cómo te sientes al saber que tus historias han tenido un gran éxito y acogida por parte de la gente?

Me siento muy halagada y gratificada cómo cualquier persona que haya realizado un trabajo propio y que, a cambio la gente le haya obsequiado con su reconocimiento. A todos nos gusta que no digan lo bien que lo hemos hecho, eso ayuda a seguir con tus ganas de crear.

Imagen de "Safira's Life"



Por otro lado, no aspiro a nada más que no sea disfrutar yo misma de lo que hago, pero si además agrada a los demás pues mejor que mejor. Yo, en este aspecto no soy para nada ambiciosa, me conformo con poco. La prueba está en que en mi actual historia no tengo ni la mitad de lectores que en las anteriores pero yo sigo igualmente allí, porque lo disfruto de igual forma.

¿Tienes en mente deleitarnos con una nueva historia?

Rotundamente sí. Cómo acostumbro hacer después de finalizar una historia me suelo tomar un tiempo para relajarme sin Sims a mi alrededor. Pero siempre vuelvo, tarde o temprano regreso con novedades. Principalmente, tengo previsto, y se lo prometí a mis fieles seguidores, hacer una segunda parte de la vida de Safira. Este personaje fue el detonante de mi "subidón" en cuanto a visitas foreras se refiere. Así que, aunque llegue tarde esa segunda parte, yo cumpliré mi promesa. Igualmente habrá nuevo proyecto a parte de ese.

¿Qué opinas del rumbo que EA está tomando con el juego? ¿Te parece bien que haya tantas expansiones, y packs de accesorios?

Veamos, los de EA siempre han tenido el mismo rumbo: ganar pasta y más pasta. Lo normal en el mundo del comercio. Y aquí es donde entran las expansiones y los packs. Yo creo que tampoco es una mala idea ir ampliando un juego de vez en cuando. ¿Cuántos de nosotros hemos archivado un juego después de acabarlo y ahora está lleno de polvo? Los Sims es un juego dónde siempre podrás hacer cosas nuevas gracias

## ENTREVISTA SIMMER

## ELYNA: UNA GENIA DE LAS HISTORIAS



## Elyna



Cartel de "Memoris", la tercera historia creada por Elyna

a estás expansiones. No obstante, los de EA se precipitan y luego el juego da unos errores que son verdaderos quebraderos de cabezas. En cuanto a los packs, en mi opinión no es nada favorable para el juego, y menos para un PC con pocos recursos. No son necesarios para los que nos bajamos descargas personalizadas. Aunque claro, hay jugadores que juegan simplemente con lo que viene en el juego. Por lo que cómo siempre, algunos salen beneficiados y otro no.

¿Crees que te será fácil adaptarte a Los Sims 3? ¿Te está gustando lo que has visto del juego? ¿En tu opinión, vale la pena?

Me gusta más o menos lo que he visto. Es cuestión de acostumbrarse a las novedades. Y supongo que lo haré cómo jugadora incansable de los sims que soy. Pero realmente el inicio me va a resultar un tanto duro. Cómo ya he dicho, los sims los utilizo para crear historias y esto incluye objetos descargados, mods, hacks y trucos. Porque

sin eso no podría hacer ni la mitad. Y claro, cuando salgan Los Sims 3 todo esto aún no existirá. Aunque será cuestión de tiempo. A mí, de momento, no me sale rentable comprar Los Sims 3, al menos pasados unos meses. Igualmente, no descarto comprarlos cuando salgan... ¡que me conozco! xD

Bueno Elyna, esperamos no haberte llenado de preguntas, ahora, daremos paso a la parte "surrealista", por decirlo de una forma.

Ya te hemos visto en versión Sim en varias historias, en las cuales, haces acto de presencia para traer caos a los personajes. Pero ahora, hablando personalmente, si tú fueras un Sim del juego, ¿qué clase serías? ¿Aspiraciones, miedos, deseos, habilidades?

No me gustaría ser un Sim para nada, porque eso implica que alguien te controle. En las historias mi propio personaje me permite hacer cosas que en principio no haría ni diría, ser mala vamos. Aunque claro, si no tuviera



Más carteles de la historia de "Memoris"



## ENTREVISTA SIMMER

## ELYNA: UNA GENIA DE LAS HISTORIAS



## Elyna

elección pues supongo que ser un Sim con mucho dinero no estaría nada mal para empezar. Porque desde luego sin simoleones no puedes hacer mucho en SimCity que digamos. Me conformo con un chalet en la montaña, un Sim masculino que me haga el día agradable por el día, y claramente por la noche (risas). Aspiraciones familiares, de placer o de conocimiento, por supuesto con habilidades de lógica y creatividad a tope. No ser tan tonta vamos. Deseos de conocer cosas “diferentes”, o sea, brujas, vampiros, hombres lobos y todo lo que la gente suele llamar “raro”.

Si, nuevamente, fueras un Sim, ¿Qué te pondría y que te cortaría?

Indiscutiblemente me cortaría el mal olor. Y lo que me pondría allí pues ya que me gustan las cosas raras supongo todo lo relacionado con el tema fantasioso del juego (brujas, vampiros, etc.). Todo lo “anormal” que puede haber eso es lo que me pondría a mí. Aunque a veces lo sencillo también me vale, qué conste. Pero ya que estamos hablando de un mundo surrealista pues...

¿Cómo sería para ti la vida Sim de ensueño?  
¿Trabajarías o holgazarías? ¿Dependerías de los trucos?

Sí, dependería de los trucos. Así de cómoda soy yo (risas). Trabajaría para ganarme el pan de cada día si fuera de clase media, pero si no me las pasaría de viaje en viaje, porque holgazana pues no. ¡Demasiado aburrido para mi gusto!

**SHAORAN:**

Tras la muerte de sus padres, Shaoran fue acogido por el Rey de Vardá para convertirse en un fuerte guerrero y en el mejor amigo de la princesa Aeryn desde la infancia.

Fiel protector del reino, juró ante el Rey proteger con su vida la paz que reina en toda Vardá.

Impulsivo e solitario por naturaleza, su corazón alberga una gran debilidad que él mismo no admite, hasta que un día, una difícil elección le hará perder lo más importante para él.

Algunos de los personajes que participan en “Memoris”

**Aeryn:**

Princesa de Vardá, Aeryn es una gran soñadora. Su mayor deseo es poder visitar otros lugares lejos del reino junto a Shaoran, su mejor amigo. Pero su condición de Princesa no se lo permite.

Testaruda y desobediente desde su tierna infancia, se ha ganado la desconfianza del Rey, quien le recuerda cada día que su única prioridad es comportarse como princesa que es.

Su curiosidad por lo desconocido le traerá grandes problemas.

Bueno, y, para terminar, primero que nada, si quieres decir algo, solo suéltalo, y, nuevamente, muchas gracias por acceder a que te entrevistemos, estamos encantados de tenerte presente en la revista. ¡Esperamos verte pronto por la comunidad Sim!

Quiero aprovechar este momento para daros las gracias a vosotros por pensar en mí para esta entrevista, es muy halagador. También quisiera expresar mi gratitud a todas esas personas que siguen al pie del cañón en cada proyecto Made in Elyna. Muchos saben que definir mis propias emociones en público me da mucho corte, y aunque no lo diga suficientemente yo quiero que sepáis que siempre os voy a tener presente a la hora recordar que fuisteis vosotros los que habéis hecho crecer mi autoestima para seguir creando historias Sims. A cada uno de vosotros mil gracias por seguir allí, por apoyarme y ayudarme, por reír conmigo, por

## ENTREVISTA SIMMER

## ELYNA: UNA GENIA DE LAS HISTORIAS



## Elyna

llorar en los momentos malos, perdonarme los muchos fallos y errores, abrazarme en la distancia, hacerme entrar en vuestras vidas a través de la lectura, y simplemente... por apreciar lo que hago...

Infinitamente agradecida,

Elyna.



Esperamos infinitamente que hayan disfrutado la entrevista, tanto como nosotros disfrutamos entrevistar a Elyna, una persona fantástica.

No se pierdan la próxima entrega de la sección entrevistas, la cual estará disponible, seguramente, en el próximo número de la Revista de ExtraSims. ¡Sigán disfrutando del resto de páginas! ¡Nos vemos pronto!



## "Sweet Mountain", la nueva historia de Elyna

Si después de leer la entrevista te han entrado ganas de disfrutar de alguna de sus historias, actualmente puedes hacerlo con "Sweet Mountain", la cuarta creación de Elyna en la que disfrutarás con un trío amoroso entre los protagonistas combinado con mucho humor, intriga y unas imágenes espectaculares.

**En nuestros tiempos, difícilmente se encuentra a la persona adecuada. ¿Pero qué pasaría si el destino pone en tu camino a dos hombres dónde cada uno de ellos resulta ser lo que tanto has estado esperando? En esta misma situación se verá envuelta nuestra protagonista, Melany Parker, que se tendrá que debatir entre la pasión y la ternura. ¿Cuál será su elección? Si es que de ella depende... Síguela en su lucha por la felicidad y descubre lo inesperado y caprichoso que puede llegar a ser el destino.**



▶ ▶ ▶ ▶ Puedes disfrutar de "Sweet Mountain" en nuestro foro ([www.extrasims.es/foro](http://www.extrasims.es/foro))

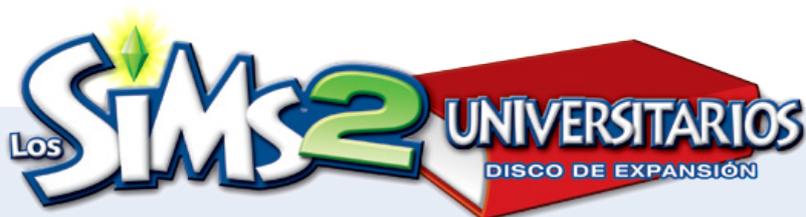


# Reviews

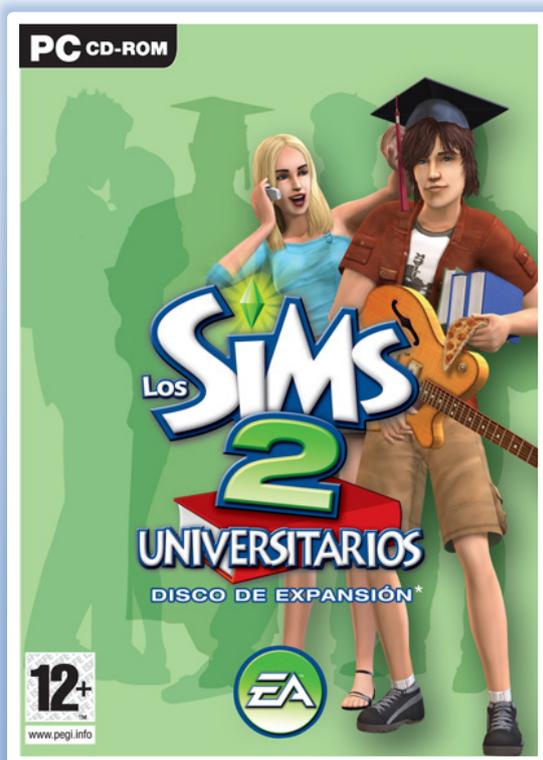
## UN REPASO A FONDO DE TODAS LAS EXPANSIONES Y PACKS DE ACCESORIOS DE LOS SIMS 2

Si aún no tienes la colección completa de todas las expansiones y packs de accesorios de Los Sims 2 y estás pensando en comprar alguno para seguir disfrutando, pero no te sabes decidir por ninguno, ¡la Revista de ExtraSims te lo pone fácil! En este primer número inauguramos esta sección, en la que haremos un gran repaso por todos los packs de expansión y de accesorios para que sepas que añaden, descubras todos los secretos ¡y los detalles más ocultos!

Y estrenamos la sección con las dos primeras expansiones que salieron al mercado: “Los Sims 2 Universitarios” en la que nuestros Sims podían ir a la Universidad y “Los Sims 2 Noctámbulos” que ampliaba la vida nocturna del SimCity con locales para ir de fiesta y muchas cosas más.



¡Amplia los estudios de tus Sims en el nuevo Campus de SimCity!



Seis meses después de que saliera a la venta la secuela de Los Sims llegaba a nuestras manos la primera expansión para el juego: **Los Sims 2 Universitarios**. Con ella ha llegado la hora de que nuestros Sims dejen de gandulear y se pongan las pilas en las nuevas Universidades de SimCity, para estudiar una carrera y graduarse en ella y así poder obtener nuevas recompensas y mejores trabajos, ¡además del montón de diversión y locuras del campus!

“Universitarios” añade más de **125 nuevos objetos** y muchas nuevas interacciones, además de una **nueva edad** (Joven-Adulto), el medidor de influencia, **3 nuevos barrios** de los campus, la posibilidad de resucitar a los Sims difuntos convertidos en **zombis**, una sociedad secreta, fraternidades, nuevas fiestas, y muchas más sorpresas que te vamos a desvelar en las próximas páginas de la Revista de ExtraSims.



Como habrás visto, Universitarios trae muchas cosas nuevas qué hacer con tus Sims en esta nueva etapa de sus vidas, y tanto es así que ya se han vendido más de **7 millones de copias** en todo el mundo a día de hoy.

## UNA NUEVA ETAPA

La parte más llamativa del juego es la vida en la Universidad, sin el resto de la familia, aunque rodeado de otros estudiantes. Si tú Sim durante la adolescencia ha sacado buenas notas en el colegio, puedes llamar por el teléfono a la Universidad para **pedir una beca**, o directamente puedes mudar Sims del barrio al campus desde un **nuevo botón** del menú del campus.

El primer paso es elegir la universidad en la que estudiará durante cuatro cursos. Hay **3 universidades** ya creadas por Maxis, pero tú puedes crear una desde cero perfectamente si lo prefieres. A continuación, debes de elegir el lugar donde vivirá este tiempo. Hay varias opciones: en una **residencia universitaria**, en una **casa propia**, o en una **fraternidad**.



**¡24 horas de fiesta y locura en el campus más loco de SimCity!**



## LAS RESIDENCIAS UNIVERSITARIAS

Si tu Sim se decanta por vivir en una residencia universitaria tendrá que convivir con otros estudiantes del campus. Nada más llegar, deberá de elegir una **habitación propia** en la que dormirá y tendrá su intimidad al igual que el resto de residentes. El resto del edificio son zonas comunes en las que tu Sim podrá charlar con los demás, estudiar, hacer trabajos, divertirse... A la hora de comer, lo tendrá fácil ya que **no tendrá que cocinar**, sino que un cocinero hará comida diaria para todos, aunque podrá entrar y cocinar algo cuando lo necesite. Las residencias son un buen lugar si tu Sim es **extrovertido** y tiene **aspiraciones de popularidad**, y lo mejor de todo es que son **muy económicas**.

## LAS FRATERNIDADES

Las fraternidades son como una especie de club entre estudiantes del campus que viven en la misma casa. Cualquier Sim puede unirse a una pidiéndolo por el teléfono, pero antes los miembros de ella tendrán que dar el visto bueno, por lo que se presentarán ante tu Sim y



éste deberá de pasar una prueba de amistad. Las ventajas de formar parte de una fraternidad es que las casas están **mejor amuebladas** y tienen más **objetos de diversión** y la posibilidad de realizar **fiestas exclusivas**, entre otras cosas. Las desventajas es que las facturas son **más caras** y que las necesidades de Social y Diversión bajan más rápido de lo normal. Además, las fraternidades tienen un determinado nivel que puedes aumentar y así obtener **recompensas** para tu Sim y los demás miembros.

## LAS CLASES EN EL CAMPUS Y LAS ESPECIALIDADES

Por supuesto, el campus no es sólo fiesta, tu Sim tendrá que encontrar algún tiempo para sentarse y estudiar a fondo. Cuando tu Sim llega a la Universidad no estará especializado en ninguna área y estudiará “de todo un poco”, pero antes de que llegue el último curso debe de escoger una especialidad en la que centrarse y graduarse.

Existen **once especialidades** en las que se puede matricular tu Sim en el campus: **Literatura, Psicología, Arte dramático, Historia, Arte, Filosofía, Física, Biología, Economía, Matemáticas y Ciencias Políticas**. Cada una tiene unos requisitos, unas asignaturas, distintos profesores y diferentes horarios de clases. Para elegir una de ellas tan sólo debe de acudir al teléfono o al ordenador, y si se arrepiente, puede cambiarla antes del último curso.

A partir de ahí, tu Sim acudirá a clase cada día y en la que ganará puntos de estudio para aprobar. Aprobar es fácil, pero sólo si tu Sim se dedica a fondo y aprovecha el tiempo estudiando. El curso se divide en **dos semestres**, y al empezar cada uno el medidor de estudios se vacía y se va llenando conforme tu Sim realice actividades de estudio, como por ejemplo ir a clase o hacer un trabajo de investigación. Pero no por mucho estudiar llenarás el medidor enseguida, ya que para ir ampliando su capacidad tu Sim deberá de ganar los puntos de habilidad necesarios dependiendo de su especialidad.

Una vez el medidor esté lleno o se haya vuelto azul, significará que de momento tu Sim está aprobado, pero eso sí, si éste falta al **examen final**, esto se verá seriamente perjudicado a su nota.



# Los Sims 2 UNIVERSITARIOS

DISCO DE EXPANSIÓN



Estudiar es secundario...  
cuando hay tantas cosas  
que hacer!



## FIESTAS UNIVERSITARIAS

Como ya hemos dicho, los estudiantes siempre tienen ganas de jugar, por lo que con la expansión pueden montar **3 nuevas fiestas** para pasarlo en grande:

**Fiestas de deportes:** sólo se puede hacer en las casas o residencias con un televisor. Los Sims invitados se reúnen para ver un partido y divertirse.

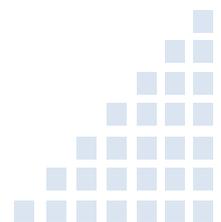
**Fiestas de la toga:** es una fiesta exclusiva de las fraternidades. Los Sims invitados, dependiendo de su timidez y extroversión, acudirán vestidos normal, con ropa muy sexy o con una toga romana.

**Fiesta de graduación:** una buena fiesta para celebrar la obtención del título universitario. Todos los Sims irán vestidos con la típica toga de graduación.

## LA SOCIEDAD SECRETA

En cada campus de las Universidades de SimCity existe una organización exclusiva que muy pocos Sims conocen: **la sociedad secreta**. Cualquier estudiante se puede entrar a formar parte de ella, pero no es tan fácil conseguirlo... Si quieres que tu Sim sea admitido primero deberá de ganarse **la amistad de tres miembros**, los cuales van vestidos en los solares comunitarios con un traje negro y una chapa con la imagen de una llama.

Una vez sea miembro podrá disfrutar de todas las ventajas exclusivas que tiene el pertenecer a un club secreto: podrá ir cuando quiera al lugar de reunión de la sociedad secreta donde hay muchísimos objetos de recompensa que podrá utilizar, piratear las notas y así poder aprobar sin estudiar, comprar objetos gratuitamente, etc.





## LA INFLUENCIA

Una de las grandes novedades de Los Sims 2 Universitarios es el nuevo **sistema de influencias**. Nada más instalar la expansión notarás que algunas casillas de deseos tienen un **borde de color azul**. Esto quiere decir que al cumplirlos ganaremos puntos de influencia para poder usar con otros Sims. La cantidad de puntos de influencia que tenemos se mide en el nuevo **medidor de influencia** que hay junto al medidor de aspiraciones, pero para rellenarlo al completo hoy que “desbloquear” partes (al igual que el medidor de puntos de estudio del campus) haciendo amigos, por lo que cuantos más amistades tengamos, más puntos de influencia podremos acumular en el medidor.

Después podremos gastar estos puntos con cualquier Sim e influenciarle para limpiar, cocinar, hacerte los deberes, gastar una broma o charlar con alguien, entre muchas cosas.

## NUEVOS OBJETOS

La expansión añade más de **125 nuevos objetos** al juego, entre los que destacan los dispositivos portátiles y los instrumentos musicales.

- **Teléfonos móviles:** podrán usarlos para llamar a algún Sim en cualquier lugar sin depender de un teléfono fijo.
- **Reproductores MP3:** para escuchar música en cualquier lugar y subir la barra de diversión.
- **Consolas portátiles:** para jugar y entretenerse al instante.
- **Guitarras, baterías y bajos:** podrán tocar estos instrumentos musicales y ganar puntos de creatividad o ganar dinero.
- **Máquina de cirugía:** para cambiar el aspecto físico de un Sim y retocarle la nariz, los ojos, la boca...
- **Hoguera:** podrán montar una gran hoguera en el jardín, prenderle fuego, y pasar una buena noche de risas.

Además de una **cámara de fotos**, una **planta-vaca**, **duchas comunitarias**, un **teléfono para llamar a la Parca**...



# The SIMS 2 noctámbulos

Continuamos las reviews de la [Revista de ExtraSims](#) y ahora le llega el turno de que le demos un vistazo a la segunda expansión de Los Sims 2, que salió a la venta en Septiembre de 2005, y que actualmente se incluye en el pack de [Los Sims 2 Megaluxe](#). Estamos hablando de “Noctámbulos”, que añade mucho ritmo a la noche de SimCity con boleras, restaurantes, discotecas... ¡y muchas sorpresas!

## EL CENTRO URBANO

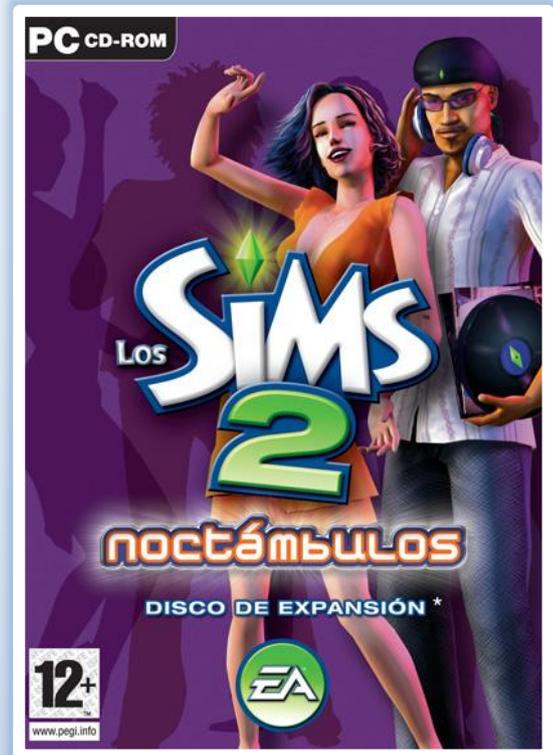
Con “Noctámbulos” nuestro barrio gana un nuevo distrito que podemos vincularse al instalar la expansión: el [Centro Urbano](#), un lugar perfecto para salir de fiesta con multitud de solares de todo tipo. Este distrito viene ya por defecto creado por Maxis, aunque nosotros podemos crear uno desde cero con nuestros propios locales.

Otra novedad importante es que con la expansión se añade la opción de [poder ver el paisaje](#) que al alrededor del solar del Sim activo. De este modo nos es más fácil cambiar de solar en el Centro Urbano además de que le da un toque de realidad al juego y deja de parecernos que estamos en un desierto.

## LOS NUEVOS LOCALES DEL CENTRO URBANO

Al poco tiempo de jugar con la expansión puede que recibamos la llamada de algún amigo de nuestro Sim invitándonos a salir al Centro Urbano. Si nos parece buena idea, conoceremos el ambiente de los nuevos locales que pueden disfrutar nuestros Sims y que en la próxima página os explicaremos: bares, restaurantes, pubs, boleras, salas de karaoke, discotecas...

¡La noche es joven en el Centro Urbano de SimCity!



## The Sims 2 noctámbulos

Para visitar cualquier solar del Centro Urbano tenemos que hacer lo mismo que para cualquier otro lugar: pedir un taxi. A partir de ahora no tendremos que ir al barrio primero, sino que desde casa ya elegimos el lugar de destino y esperamos a que se cargue.

### RESTAURANTES Y BARES:

En los nuevos restaurantes del Centro Urbano tu Sim podrá ir sólo o acompañado y disfrutar de una gran comida. Al entrar debemos de buscar el podio y reservar sitio en mesa o en barra, dependiendo de donde queremos tomar la comida. Inmediatamente, el maître le acompañará al lugar y les entregará una carta. Un rato después, el camarero hará acto de presencia y tu Sim podrá pedir diferentes platos a diferente precio o la "Sugerencia del Chef". Podremos pedir para nosotros, para nuestros acompañantes o para todos lo mismo.

Podremos crear nuestros propios restaurantes y no necesariamente tendrán que estar en el Centro Urbano. Eso sí, deberán de tener siempre un podio y una cocina.

### BOLERAS:

En las boleras nuestro Sim podrá disfrutar de una partida sólo o con compañía. Es una buena forma de hacer amigos y de pasar un buen rato. Podemos crear nuestras propias boleras, aunque en el Centro Urbano ya hay algunas.

### DISCOTECAS:

Ahora tus Sims pueden ir a bailar como locos en las nuevas discotecas del Centro Urbano. Solos o en compañía podrán disfrutar de música de todo tipo mezclada por los mejores DJs de SimCity, o si tú Sim se atreve incluso podrá trabajar y ganar unos cuantos simoleones en la mesa de mezclas.

### KARAOKES:

Si lo de tu Sim es el canto, llévalo con algún amigo a un karaoke y invítale a hacer un dueto. ¡Las risas estarán aseguradas!

[Y también hay salas de juego, parques, tiendas...](#)



## The Sims 2 noctámbulos



### LOS VAMPIROS

El personaje secreto de Noctámbulos son los **vampiros**, unos personajes que se pasean por las noches por los solares del Centro Urbano y que si se gana la confianza de tu Sim puede que éste reciba un buen mordisco que le convierta en uno de ellos... Si tienes mucha suerte y los encuentras, los podrás distinguir porque visten con trajes oscuros vampíricos y caminan tapándose la cara, además de su tono de piel morado característico.

Ser un vampiro tiene sus ventajas y sus inconvenientes: lo bueno es que son capaces de convertirse en **murciélagos** y moverse en los solares volando de un sitio a otro, pueden **meditar** y hasta **teletransportarse**; pero lo malo es que **no pueden salir a la luz del sol** ya que si lo hacen sus necesidades disminuyen rápidamente hasta que se convierten en un montón de cenizas, por lo que lo ideal es que vivan en casas sin ventanas o en sótanos y que durante el día duerman en el **sarcófago** que se puede adquirir en el Modo Comprar.

Pero todo esto tiene solución. Cuando tu Sim quiera dejar de ser vampiro sólo tienes que llamar a la casamentera gitana y comprar la poción **Vampirocilina-D**. En cuanto tu Sim se la tome perderá su vampirismo y volverá a ser un Sim normal.

### LAS CITAS

Con "Noctámbulos" a nuestros Sims se les abren las puertas de las citas. A partir de ahora podrán quedar para salir un grupo de Sims o dos Sims tortolitos para pasar una noche mágica. Para pedir una cita tan sólo tenemos que elegir la opción "**Proponer cita**" y para salir con los amigos en grupo "**Formar grupo eventual**". A partir de entonces tenemos 3 minutos reales que se irán ampliando conforma la cita o la quedada vaya saliendo mejor, en los que un medidor nos indicará que tan va la cosa. Puedes subir el medidor haciendo que los Sims del grupo o de las citas disfruten del tiempo y lo pasen bien. Para conseguirlo deberás de realizar actividades como charlar, contar un chiste..., en un grupo, e interacciones románticas si es una cita amorosa.

Al final, dependiendo de cómo haya ido, el Sim se marchará contento o aburridísimo, y quizás en los días siguientes encontremos **un regalito** de agradecimiento... ¡o de venganza!

### NUEVAS ASPIRACIONES

Noctámbulos añade nuevas aspiraciones: la del **Placer** (para Sims que les encante salir de fiesta y vivir una vida de lujo) y la del **Queso Fundido** (para Sims fanáticos de este manjar).

## The Sims 2 noctámbulos



### LA CASAMENTERA GITANA

La casamentera es un nuevo personaje que ayudará a tus Sims a encontrar el amor perfecto concertándoles citas y vendiéndoles pociones amorosas, además de vender remedios para el vampirismo, entre otras cosas.

Si nuestro Sim quiere recurrir a su ayuda deberá de llamar a Servicios y después elegir “Casamentera Gitana”. Minutos después se presentará en la puerta de su casa y estará merodeando hasta que la saludemos. A partir de entonces puede recurrir a los servicios que ofrece:

- **Cita a ciegas:** la casamentera le presentará un Sim “caído del cielo” basado en lo que le pone y le corta a tu Sim y la cantidad de dinero que le haya pagado a ella. Cuanto más dinero le ofrezca, más afinidad tendrán. Entonces empieza el minijuego de las citas como una cualquiera. ¡Suerte!

- **Venta de pociones:** la casamentera vende diversas pociones que se podrán tomar tus Sims:

- **Poción amorosa 8'5:** nuestro Sim se volverá irresistible durante un periodo de tiempo.

- **Poción Vampirocilina-D:** antídoto para vampiros

Además, si tienes expansiones como **Las Cuatro Estaciones**, **Comparten Piso** o **Mascotas**, venderá también más pociones.

### LA QUÍMICA ENTRE SIMS

Una nueva novedad de Noctámbulos es la química de los Sims. Ahora, cada Sim tiene diferentes cosas “que le ponen y le cortan” que se eligen cuando creas un Sim o mediante la **poción ReNoVaTec** si son Sims que creaste antes de instalar la expansión.

A un Sim le puede poner por ejemplo el pelo rubio, por lo que se sentirá atraído hacia personas con este color de pelo. Cuando esto ocurra, en el panel de relaciones veremos un **icono representativo**, y lo mismo para las cosas “que le cortan”. Además, tu Sim podrá “**examinar la sala**” y descubrir hacia que Sim siente más atracción de los que hay en la misma habitación que él/ella.

### NUEVOS OBJETOS

- ★ Máquina karaoke
- ★ Fotomatón
- ★ Cabina de DJ
- ★ Vehículos privados
- ★ Lanzador de llamas
- ★ Mesa de póker



CONSIGUE TODO LO QUE TE PROPONGAS

# PISTAS Y TRUCOS



Los jugadores de Los Sims somos bastante tramposos a la hora de jugar porque nos encanta cumplir todos los deseos de nuestros Sims y alcanzar objetivos increíbles, y claro, todo esto cuesta un rato y con los trucos se termina antes. ¡Pues si es esta tu forma de pensar, bienvenid@ a tu sección favorita de la revista!

Aquí te contaremos todos los secretos que esconde el juego para que llegues a tener tu negocio de nivel 10 rapidísimamente, para que tus Sims universitarios consigan un sobresaliente seguro en el campus, ¡o para que el jefe te ascienda en el trabajo antes que a nadie!



## DESBLOQUEA TODAS LAS RECOMPENSAS DE "MASCOTAS"

Al igual que los Sims, las mascotas de SimCity pueden buscar trabajo y ganar un dinerillo extra que viene muy bien para tapan agujeros en la casa de su dueño, o para darse algún caprichito gatuno o canino... Una vez que hayan encontrado trabajo, irán a trabajar dependiendo el horario que se les asigne según la profesión que hayan elegido, y también podrán ascender hasta llegar al nivel 4. Pero lo mejor de todo es que cada vez que lo hagan, con la expansión de Los Sims 2 Mascotas, se desbloquean accesorios exclusivos para mascotas que luego podrán lucir ante los Sims más envidiosos del barrio.

Pero como ya sabemos todos los fans, siempre existen trucos para conseguirlo al instante, y esto no iba a ser menos: los podemos desbloquear mediante unos códigos que te vamos a detallar ahora.

En cambio, si tú eres legal y quieres conseguirlos con esfuerzo y dedicación, ya sabes, pon a trabajar a tu mascota en una de las tres carreras (Servicios, Seguridad y Espectáculo) y hazlas ascender haciendo que vayan con las necesidades altas al trabajo y que sepan realizar los trucos correspondientes.



### Cómo utilizar los códigos

Vamos a explicar cómo desbloquear estos regalos... En el menú Opciones de juego debes de hacer clic sobre el icono con forma de llave que hay en la esquina inferior derecha. A continuación se abrirá una ventana con todos los regalos que ya has desbloqueado y su código correspondiente. Para obtener más regalos con códigos, haz clic en el icono de la llave con unos números y escribe el código en la ventana que aparece. Una vez hecho, el regalo se desbloqueará y aparecerá en la lista. Tu mascota lo podrá llevar si le cambias el look, o si le compras el collar en una tienda.

## PISTAS Y TRUCOS



Icono de la llave (para acceder al panel de regalos) e icono de código (para introducir un código de regalo).



- ▶ Color de pelaje raro:  
ZZZ11ZZQHQA1Z91ZB1A
- ▶ Color de pelaje rosa:  
ZZZ11ZZQHZ11Z91ZB1A
- ▶ Color de pelaje verde:  
ZZZ11ZZZ9QA1Z91ZB1A
- ▶ Marca de pelaje Bandido:  
ZZZ11ZZQHZA1Z91ZB1A
- ▶ Marca de pelaje Estrellas:  
ZZZ11ZZZ9ZAAQ91ZB1A
- ▶ Marca de pelaje Panda:  
ZZZ11ZZQHQA1Z91ZB1A



## Para los perros

- ▶ Collar Punto negro: ZZZ11ZZQHZ11Q91ZB1A
- ▶ Collar Estrella azul: ZZZ11ZZQHQA1Q91ZB1A
- ▶ Collar Corazones marinos: ZZZ11ZZQ9Z11Q91ZB1A
- ▶ Collar Cebra blanca rayada: ZZZ11ZZZHZA1Q91ZB1A
- ▶ Collar Rayas verticales rosas: ZZZ11ZZZHZA1Q91ZB1A
- ▶ Collar Flor verde: ZZZ11ZZQHZ1AQ91ZB1A
- ▶ Collar Camuflaje azul: ZZZ11ZZZHZA1AQ91ZB1A
- ▶ Collar Sonrisa negra: ZZZ11ZZZ9QAAQ91ZB1A
- ▶ Collar Patas blancas: ZZZ11ZZZ9Q11Z91ZB1A
- ▶ Collar Diagonal naranja: ZZZ11ZZZ9Z11Z91ZB1A
- ▶ Collar Huesos azules: ZZZ11ZZZHZA1Z91ZB1A
- ▶ Color de pelaje verde neón: ZZZ11ZZZ9QA1Q91ZB1A
- ▶ Color de pelaje verde: ZZZ11ZZQHQA1Q91ZB1A
- ▶ Color de pelaje verde claro: ZZZ11ZZZ9Q1AQ91ZB1A
- ▶ Color de pelaje rojo oscuro: ZZZ11ZZQHQA1AQ91ZB1A
- ▶ Color de pelaje rosa: ZZZ11ZZZ9Z1AQ91ZB1A
- ▶ Color de pelaje raro: ZZZ11ZZZHZA1AQ91ZB1A
- ▶ Color de pelaje azul: ZZZ11ZZQ9Q11Z91ZB1A
- ▶ Color de pelaje amarillo neón: ZZZ11ZZQ9QA1Z91ZB1A
- ▶ Color de pelaje amarillo neón: ZZZ11ZZQ9QA1Z91ZB1A
- ▶ Marca de pelaje Bandido: ZZZ11ZZQHQA1AQ91ZB1A
- ▶ Marca de pelaje Cebra: ZZZ11ZZZHQA1Z91ZB1A
- ▶ Marca de pelaje Estrellas: ZZZ11ZZZ9ZA1Z91ZB1A



## Para los gatos

- ▶ Collar Punto negro: ZZZ11ZZZ9Q11Q91ZB1A
- ▶ Collar Camuflaje azul: ZZZ11ZZZHQA1Q91ZB1A
- ▶ Collar Corazones marinos: ZZZ11ZZZ9Z11Q91ZB1A
- ▶ Collar Diagonal naranja: ZZZ11ZZQ9ZA1Q91ZB1A
- ▶ Collar Patas blancas: ZZZ11ZZQ9Q1AQ91ZB1A
- ▶ Collar Sonrisa negra: ZZZ11ZZQ9Z1AQ91ZB1A
- ▶ Collar Rayas verticales rosas: ZZZ11ZZQ9QAAQ91ZB1A
- ▶ Collar Huesos azules: ZZZ11ZZQHZA1AQ91ZB1A
- ▶ Collar Cebra blanca rayada: ZZZ11ZZZHQA1Z91ZB1A
- ▶ Collar Estrella azul: ZZZ11ZZQ9Z11Z91ZB1A
- ▶ Color de pelaje rojo oscuro: ZZZ11ZZQ9QA1Q91ZB1A
- ▶ Color de pelaje verde neón: ZZZ11ZZZHQA1Q91ZB1A
- ▶ Color de pelaje azul: ZZZ11ZZQHZA1Q91ZB1A
- ▶ Color de pelaje verde claro: ZZZ11ZZZHQA1AQ91ZB1A
- ▶ Color de pelaje amarillo neón: ZZZ11ZZZHQA1AQ91ZB1A
- ▶ Color de pelaje púrpura: ZZZ11ZZQ9ZAAQ91ZB1A

## PISTAS Y TRUCOS

### LAS CLASES SOCIALES DE "COMPARTEN PISO"



Comparten Piso es el título de la octava y última expansión para Los Sims 2, dedicada a la vida en edificios como tema principal, aunque también incluye cosas como la magia, las aspiraciones secundarias...

Una de las novedades son las clases sociales. Antes de instalar la expansión, todos los Sims del barrio se comportaban de la misma forma y tan sólo variaban dependiendo de su personalidad. Ahora todos los Sims del barrio pertenecen a una clase social (baja, media o alta) y hasta a una tribu urbana (fanáticos de la mecánica, bohemios, deportistas, tecnófilos y sociables). Podemos distinguir a los Sims de casa grupo fijándonos en cómo visten, de los temas sobre los que hablan, de la forma de saludarse entre ellos...

Todo esto afecta a las relaciones entre los Sims. Los que pertenecen a la misma clase social o a la misma tribu siempre se llevarán mejor que un Sim de clase baja con uno de clase media, y por tanto será más fácil entablar amistad.

El grupo al que pertenece tu Sim lo decides tú: según sus amigos, su ropa... Pero también influye el solar en el que vive: la decoración, el tamaño, el número de vecinos, la clase de los solares de alrededor... De este modo, una familia podrá ser de clase alta si vive en un solar grande o con muchos objetos lujosos, pero si los solares vecinos son de clase baja, quizás tan sólo pueda llegar a ser de clase media.

Esto es importante en menor medida, pues dependiendo de la clase del solar tendrás que convivir con vecinos ruidosos (clase baja) o silenciosos (clase alta), los Sims que se presenten para ser tu compañero de piso serán de una manera u otra y la gente que se pasee por los alrededores lo mismo.

## Las tribus urbanas

### FANÁTICOS DE LA MECÁNICA

- ▶ Clase social: **Baja**
- ▶ Forma de vestir: **Ropa desgarrada**
- ▶ Gesto: **Apretón de manos duro**
- ▶ Hablan de: **Mecánica**

### BOHEMIOS

- ▶ Clase social: **Baja-Media**
- ▶ Forma de vestir: **Chaquetas, ropa ajustada, colores llamativos...**
- ▶ Gesto: **Abrazo terroso**
- ▶ Hablan de: **Arte**



## PISTAS Y TRUCOS



## Las tribus urbanas

## DEPORTISTAS

- ▶ Clase social: **Media**
- ▶ Forma de vestir: **Ropa deportiva**
- ▶ Gesto: **Chocar las palmas**
- ▶ Hablan de: **Deportes**

## TECNÓFILOS

- ▶ Clase social: **Media-Alta**
- ▶ Forma de vestir: **Ropa negra y gris**
- ▶ Gesto: **Fingir**
- ▶ Hablan de: **Ordenadores**

## SOCIABLES

- ▶ Clase social: **Alta**
- ▶ Forma de vestir: **Elegante**
- ▶ Gesto: **Besito y besito**
- ▶ Hablan de: **Fama y moda**



¿Cuál  
le va más a  
tu Sim?



Por último, si quieres saber a qué clase social pertenece tu Sim, puedes consultar los datos del solar donde vive. Para ello, abre la consola de trucos pulsando **Control+Mayus+C** (de una en una, y sin soltarlas) y en ella escribe el siguiente truco: **printLotClass**. En la pantalla aparecerá un mensaje informándonos de la clase social del solar activo.

Y si no estamos conformes y queremos cambiar la clase, podemos hacerlo introduciendo el truco **changeLotClassification X**, substituyendo la X por **low** (para clase baja), **médium** (clase media) o **hight** (alta). Para borrar los cambios y volver a la clase según cómo sea el solar, usa este truco: **clearLotClassValue**.

## LA MUERTE DE TUS SIMS



Nunca queremos que pase, pero es ley de vida: nuestros Sims también mueren. Cuándo es algo que depende de cómo haya vivido la vida: si ha tenido las aspiraciones siempre altas, si ha enfermado alguna vez,... Por lo tanto, cuantos más tiempo esté la barra de aspiraciones llena, más días vivirá.

Pero no sólo se mueren de viejos, también pueden hacerlo por catástrofes como un incendio, por enfermedad, ahogados, de un susto, ¡y hasta por la caída de un satélite!

Cando esto pase, lo único que nos quedará son las visitas de su fantasma...

## PISTAS Y TRUCOS

Como ya hemos visto en la página anterior, nuestros Sims pueden morir de multitud maneras que te vamos a detallar en este artículo un poco más abajo. Antes de vamos a relatar lo que sucede entonces.

Cuando a un Sim se le agota el tiempo de vida o sufra algún accidente que le haga irse al otro lado, la Parca vendrá a recogerlo, y los Sims que estén en el solar que tengan alguna relación con él, acudirán ante la Parca para llorar por él. En este instante aún tienes la oportunidad de hacer que no muera pidiéndole una segunda oportunidad a la Parca con el Sim que más relación tenga con el fallecido, ya que la posibilidad de la Parca se compadezca aumenta cuantos más puntos de relación haya entre los dos. Pero si no lo consigues o no quieres, irremediablemente el único rastro que quedará de él será una tumba (si la colocas en el exterior) o una urna (si la colocas en el interior) en su recuerdo. Ésta puede ser de dos tipos: normal o de oro. Las tumbas de oro las obtienen los Sims que hayan tenido una muy buena vida con el medidor de aspiraciones bien alto, mientras que las normales las reciben los demás.

Durante los días siguientes, los Sims más allegados al fallecido se encontrarán tristes y será más difícil que realicen algunas tareas, ¡pero todo se cura si le dejan una buena herencia! El dinero que poseía el Sim se reparte entre su pareja, sus hijos, sus nietos y sus amigos, a cada uno un cantidad según una operación matemática en la que se tiene en cuenta lo llena que estaba la barra de aspiraciones en el momento de su muerte, su relación con el Sim heredero y los puntos de amistad entre los dos.



### Formas de morir y fantasmas

- ▶ **Vejez:** Es la forma natural de morir de un Sim cuando se le acaban los días. A mejor aspiraciones, más días de vida tendrá.
- ▶ **Hambre:** Ocurre cuando la barra de necesidad de hambre se vacía por completo. Si tu Sim tiene activado el libre albedrío puede que recurra a pedir una pizza, pero si no, ¡aliméntalo!
- ▶ **Electrocución:** Mientras un Sim arregla un aparato, existe el riesgo de que le dé un chispazo. Esto hace que sus necesidades bajen un 50%, y si llegara a tener el hambre bajo, la palmaría.
- ▶ **Incendio:** Si se origina un incendio, aleja a tu Sim del lugar ya que si se pasea cerca, puede que su ropa se prenda, lo que hará que sus necesidades bajen drásticamente y muera.
- ▶ **Enfermedad:** Si un Sim enferma de gripe y no guarda reposo, termina muriendo a los 10 días.
- ▶ **Enjambre de moscas:** Las moscas se rebelan y se comen al primer Sim que vean cuando se acumulan unos cuantos platos sucios durante muchos días en una habitación. ¡Límpialos ya!
- ▶ **Ahogamiento:** Ocurre cuando las barras de energía o de hambre llegan al mínimo mientras el Sim está en la piscina.
- ▶ **Susto:** De un fantasma o un vampiro, puede ser mortal.

- ▶ **Caída de un satélite:** En Los Sims 2, existe un 5% de posibilidades de que le caiga un satélite encima a tu Sim mientras esté mirando las nubes en el jardín. Cosas de la chatarra espacial...



Además, dependiendo de la causa de su muerte, cada fantasma es de un color y hace un tipo de travesuras...

## PISTAS Y TRUCOS

### Formas de morir y fantasmas

Aún así existen muchas más maneras de morir que se han ido incluyendo con la llegada de nuevas expansiones. Nuestros Sims también pueden morir...

- ▶ Comidos por la planta vaca: **Universitarios**
- ▶ Si los vampiros se exponen al sol: **Noctámbulos**
- ▶ Si el ascensor se estropea y cae en picado: **Abren Negocios**
- ▶ Debido a una lluvia de granizo: **Las 4 Estaciones**
- ▶ Si les cae un rayo encima: **Las 4 Estaciones**
- ▶ Si permanecen mucho tiempo en el jacuzzi: **Las 4 Estaciones**
- ▶ Si los Sim-planta dejan de recibir luz solar: **Las 4 Estaciones**



Cuando un Sim muere, luego nos visita en forma de fantasma para darnos sustos y divertirse un poco. Dependiendo de cómo haya muerto, éste será de un color u otro:

- Blanco: murió de viejo
- Rojo: murió por un incendio
- Amarillo: murió electrocutado
- Verde: murió por enfermedad
- Azul: murió ahogado
- Morado: las moscas lo devoraron
- Naranja: un satélite le cayó encima
- Rosa: murió por un gran susto
- Transparente: murió de hambre
- Negro: un rayo cayó sobre él/ella

## LOS ZUMOS MÁGICOS DE "LAS CUATRO ESTACIONES"

La expansión de Los Sims 2 y las Cuatro Estaciones, aparte de las estaciones climáticas y el tiempo, incluye también la posibilidad de cultivar un huerto en el jardín. Ya sea en un invernadero o al aire libre, tu Sim puede recolectar hortalizas que luego puede usar para cocinar recetas especiales o fabricar zumos con efectos especiales...

Para ello deberán comprar una Exprimeitor 235X en el catálogo de electrodomésticos del Modo Comprar, y una vez la coloquen en su casa, podrán añadir distintas hortalizas y frutas y combinarlos para hacer fantásticos zumos.

Cada combinación produce un efecto especial a los Sims que se lo toman, así que si quieres conocer todas las posibilidades en la Revista de ExtraSims te las explicamos:



### Combinaciones

- ▶ **Zumo de manzana:** 3 manzanas ⇒ Hace los deberes más rápido.
- ▶ **Zumo de naranja:** 6 naranjas ⇒ Cura el resfriado de un Sim.
- ▶ **Zumo de tomate:** 6 tomates ⇒ Aumenta la temperatura del Sim.
- ▶ **Zumo de berenjena:** 2 berenjenas ⇒ Sube puntos de habilidad aleatoriamente.
- ▶ **Zumo de fresas:** 3 fresas ⇒ Calma la furia.
- ▶ **Limonada:** 6 limones ⇒ Baja la temperatura.
- ▶ **Naranja:** 4 naranjas, 2 limones ⇒ Sube puntos de talento al instante.
- ▶ **Granizado de fresas:** 2 limones, 2 fresas ⇒ El medidor de humor sube hasta platino.
- ▶ **Ponche de pimiento:** 2 pimientos, 1 judía, 1 manzana ⇒ Sube la necesidad de energía.
- ▶ **Cóctel de vegetales:** 1 tomate, 1 pepino, 1 pimiento, 1 judía ⇒ Sube tus habilidades más rápidamente.
- ▶ **Cóctel de belleza:** 2 naranjas, 2 pepinos ⇒ Crea la poción del amor.

# A party with WITCHES

## SEGUNDA PARTE



*Las brujas aparecieron repentinamente en la fiesta*

**Bella:** Que onda nenes, hemos llegado para invadir.

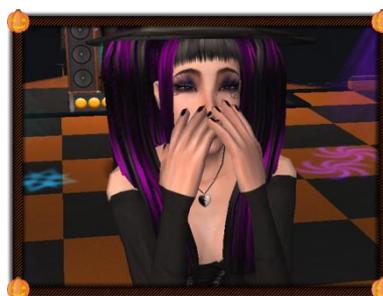
**Cloe:** Somos las hermanas Creepy.

**Wanda:** Por si no lo han notado, somos brujas y estamos un poco molestas.

**Cloe:** ¡Hay pero qué horror!, ¡qué mal gusto tienen por la moda!, ¡que horribles vestidos!

**Wanda:** ¡Oh por dios son unos asesinos, Bella! ¡Mira que le hicieron a Alondra!

**Bella:** Wanda, ¡no seas idiota! Eso es solo una maldita decoración, muy mala para mi gusto, dejense de tonterías y ¡encarguémonos de esta estúpida fiesta!



*Todo se volvió un caos, unos corrían, otros se escondían, todos trataban de salvarse.*

*Gabriel, que se escondió con John, David, Sara y Nick, en el baño, les pregunta:*

**Gabriel:** ¿Qué demonios hicieron? ¡¿Ustedes trajeron a estas brujas?!

**David:** No, solo intentamos jugar una Ouija prestada, pero nunca invocamos a ninguna bruja.

**Gabriel:** No importa que no las hayan llamado, ¡esas tablas solo traen caos!

**John:** Y ahora, ¿qué haremos?

**Sara:** Sólo se me ocurre una cosa... La casamentera...





**John:** ¡Buena idea! Podemos llamar al servicio casamentero y solucionarlo todo enseguida.

**Sara:** Pero hay que salir con cuidado, me imagino que deben de estar vigilando que nadie escape.

*John salió a fuera y llamó por teléfono a los servicios casamenteros de la ciudad.*

**Sara, Gabriel, David & Nick:** ¿Qué paso, Que te dijeron?

**John:** Me dijeron que el servicio labora de 9:00 am hasta 10:00 pm, es la 1:57 am, no hay otra forma, tenemos que ir a buscar a la gitana.

*Cuando salieron, se escuchaban gritos del piso de arriba.*

**John:** Esa fue Lureen, ¡pensé que no quedaba nadie!

**Nick:** Parece que las brujas logran atrapar a unos cuantos...

**John:** ¡No hay tiempo que perder!, tenemos que dividirnos, Gabriel y yo iremos en busca de la gitana y ustedes quédense a distraerlas y tratar de salvar a Lureen, digo, salvar a los demás.

*Los chicos se dispersaron y se fueron cada uno por su camino.*



**Gabriel:** ¿Crees que hay taxis a esta hora?

**John:** Tienen que haber, es su trabajo.  
¡Resiste Lureen!

**Gabriel:** No pensé que viviera en el lugar más recóndito de la ciudad, me resulta un tanto tenebroso.

**John:** ¡Por favor, necesitamos ayuda!

**Gitana:** Presentía su llegada, tuve una premonición acerca de lo que les sucede, yo las conozco, ¡esas tres brujas son un caos!, por cierto mi nombre es Adela.



**John:** ¿y ese alguien quién es?

**Adela:** ese alguien es practicante de la magia también, es más, conoce a Bella... y se llama Álador.



*Mientras tanto en la fraternidad...*

**Lureen:** ¡Suéltenos brujas estúpidas!

**Bella:** Claro tan pronto como decidamos que hacer con ustedes, fueron los únicos que logramos atrapar, he de confesar que estar tanto tiempo en el abismo hace que una pierda práctica...

**Cloe:** Bella, será mejor que la controles, ¡me está volviendo loca!

**Bella:** ¿Crees que puedes venir a gritarnos?, estas mal, ya no tienes escapatoria, resignate, ¡tus amigos intentaron salvarlos en vano!, obviamente ellos también sufrirán.

**Sara:** ¡No le hagas nada!

**Bella:** Duerme por siempre...

**Nick:** ¡No! ¡Detente!

**Miguel:** ¡Alto, déjala!

*Mientras tanto, poco a poco, una sombra se acercaba al lugar donde se encontraban...*

**Wanda:** ¡Bella cuidado!

**Bella:** ¡Álador!





**Álastor:** Creí que nunca volverían a salir del Abismo.

**Bella:** ¡Pues te equivocas! ¡Ataquen chicas!



*Álastor, en un movimiento rápido, lanzó un hechizo que hizo que se las llevara a un lugar más seguro para evitar más daños.*



**Adela:** ¿¿Por qué demonios las trajo aquí?!

**John:** Tal vez pensó que es un lugar más seguro...

**Álastor:** ¡Es momento de que te regrese de nuevo al abismo, donde tú y tus hermanas deben permanecer por siempre!

**Bella:** Ni lo pienses chiquitín, ¡tú ya no puedes con nosotras juntas!



**Álastor:** Pero si separadas.

**Álastor:** ¡Expelo Simae!

**Cloe:** ¡¡Ahh!!

**Bella & Wanda:** ¡Toma tu merecido!



*Pero no pasó nada...*

**Álastor:** Como verán sus hechizos, no funcionan donde están paradas, ya que están encerradas en un círculo sustractor, gracias a Adela. *¡Expelo simae, Regresa a estas brujas al abismo donde vinieron!*

**Bella y Wanda:** ¡Noooo!



**Álastor:** Listo, trabajo resuelto.

**John:** ¡Gracias, gracias!

**Álastor:** No hay de que, solo háganme un favor ¡y no vuelvan a jugar a tales instrumentos malignos como la Ouija!

**Gabriel:** Claro, se lo hare llegar a David...



*Cuando hubieron regresado a la fraternidad...*

**John:** Y así fue como acabó con las brujas, ¡la verdad que me asombró!

**Lureen:** Esto que paso en plena fiesta, no sé como pudimos tener ese objeto aquí y usarlo, pero bueno... ya todo acabó, mira, esta amaneciendo...

**John:** Lureen, yo...

**Lureen:** No digas nada, siempre supe que me querías decir...

*Y los dos se fundieron en un beso que duró hasta que los rayos del Sol alumbraron sus rostros llenos de felicidad y confusión.*

## ¿Quieres disfrutar al 100% de "A party with witches"?

Por cuestiones de espacio no hemos podido incluir todas las capturas en la Revista, así que ahora tienes la oportunidad de volver a leer la historia con las más de 80 imágenes repletas de millones de detalles, a un tamaño superior, ¡para que no te pierdas nada!

Muy pronto, lo podrás hacer en nuestra web: [www.extrasims.es](http://www.extrasims.es) ¡Estate atento!

¡LLEGA LA TERCERA GENERACIÓN!

# DESCUBRE LOS SIMS 3



Si ha habido un Los Sims, hay un Los Sims 2, lo más lógico es que haya un Los Sims 3... Éstas eran las primeras declaraciones por parte del equipo de Maxis/EA que indicaban el desarrollo del juego, y desde ese día hasta hoy han pasado muchas cosas como cuando el 19 de Marzo del año pasado se abrió [TheSims3.ea.com](http://TheSims3.ea.com) y pudimos ver las primeras imágenes de Los Sims 3, y es que, ¡por fin podemos decir que dentro de nada estaremos jugando a la nueva generación del simulador social más popular del que se han vendido más de un millón de copias en todo el mundo!

Por todo esto y mucho más le vamos a dedicar un gran hueco en la Revista de ExtraSims en el que te contaremos absolutamente todos los detalles del juego para que conozcas con qué vas a pasar horas y horas enganchad@ los próximos años.

Y es que Los Sims 3 está lleno de cosas por descubrir y de muchísimas novedades. ¡Ahora por fin tus Sims podrán salir afuera de sus casas y pasear por el barrio, tener personalidades que los harán únicos en SimCity, visitar a los vecinos a sus casas, y vivir millones de aventuras en el que sólo tú eres quien tendrás el poder de controlar sus vidas y llevarles hasta la felicidad... o hasta situaciones extremas... ¡Todo esto el 4 de Junio!





Aunque si visitas a menudo páginas web Sims y estás al día de todas las cosas nuevas que van apareciendo sobre Los Sims 3 (ahora ya muchísima información debido a que el juego está más próximo a su salida), seguro que muchas de las cosas que te vamos a contar en este reportaje ya las sabes, ¡pero no es malo tener un pequeño resumen de todas para que te hagas una idea del montón de cosas por jugar y descubrir te esperan en esta tercera edición de la saga de Los Sims.

¡Prepárate y conoce todas las características de Los Sims 3 de la mano de la Revista de ExtraSims!



## Las principales novedades

Mientras que el cambio de Los Sims a Los Sims 2 era más gráfico junto con temas como la genética y la evolución, el paso de Los Sims 2 a Los Sims 3 destaca más por su jugabilidad. Hasta ahora los Sims vivían encerrados en solares en los que hacían su vida y tan sólo lo abandonaban para ir al trabajo o si los llevábamos a otro solar, uno comunitario. Ahora con Los Sims 3 tenemos todo el barrio a nuestro alcance por lo que no sólo nos tendremos que centrar en el solar donde viven nuestros Sims, sino que podremos ir más allá y llevarlos a la plaza de la ciudad, a visitar

a un vecino a su casa, al cine, de compras por las calles... ¡Sin cargas y sin limitaciones! Así podremos ir paseando y encontrarnos con nuestro amigo de cuando éramos pequeños con su mujer y sus hijos, ¡y es que la ciudad crece a la vez! Podremos contemplar como los vecinos se enamoran y rompen entre ellos, como se casan, como tienen hijos... y si te estás preguntando que cómo vamos a saberlo todo, tenemos la respuesta: el diario nos contará todos los chismorreos de la ciudad.

Otra de las novedades es que cada Sim será único ya que cada uno tendrá un máximo de 5 rasgos de personalidad que los diferenciará entre ellos y hará que cada uno se comporte de manera distinta ante una situación.

También destaca que podremos personalizar todo o casi todo con la herramienta de texturas, y es que los objetos del Modo Comprar y Construir, y las prendas de vestir de los Sims ya no tendrán colores fijos entre los que elegir, sino que podremos aplicar nuestras propias texturas y colores y crear objetos y prendas únicas para cada casa o Sim.

Y todo esto se une a unos nuevos gráficos que harán que disfrutemos con todo detalle del juego y de sus novedades, las cuales te seguimos contando en las próximas páginas del reportaje.





## La ciudad o barrio

En Los Sims 3 más que de barrio debemos de hablar de ciudad. Como ya hemos explicado antes, ahora los Sims se pueden mover libremente por toda la ciudad. Podemos ir a la otra punta del barrio, ampliar y reducir la vista, visitar una vivienda, etc. Y todo sin tener que soportar las largas pantallas de cargas a las que veníamos acostumbrados con Los Sims y Los Sims 2.

El juego viene por defecto con un barrio instalado: Sunset Valley, que tiene más de 90 solares entre casas, parques, y además cuenta con muchos edificios especiales como el ayuntamiento, el hospital, el cine, el estadio deportivo... Aunque algunos como el hospital no podremos visitarlo por dentro, cumplen una función determinada en el juego, ya que a él acudirán los Sims que trabajen en la sanidad y también si un Sim está enfermo o va a dar a luz (aunque puede hacerlo en casa igualmente). Éstos solares ya están creados, por lo que tan sólo se tienen que colocar escogiéndolos desde un menú e instalándolos en la ciudad, si es una creada desde cero por nosotros.

Hay cinco formas de moverse por el barrio: andando, en coche propio, en taxi, en bicicleta, o mediante teletransporte, que se desbloquea como recompensa con puntos de motivación.

Lamentablemente no podremos colocar nuestros propios solares donde queramos, sino elegir de los que se encuentran vacíos y construir allí, pero una de las ventajas es que si en algún momento se nos queda pequeño podemos trasladarnos a otro más grande a golpe de clic.

Por último, en cada hogar podrán vivir 8 Sims al igual que en Los Sims 2, y 90 de máximo en toda la ciudad.

## El creador de Sims

El creador de Sims se renueva también con nuevas opciones que permiten crear a Sims más realistas, aunque básicamente tendremos que ir pasando por una serie de pasos como en Los Sims 2. Lo primero de todo es ponerle un nombre, unos apellidos, sexo, etapa vital, tono de piel, y tipo de cuerpo, que se ajusta mediante un deslizador por lo que habrán infinidades de Sims con cuerpos diferentes: gordos, delgados, obesos, rellenitos... Respecto a las etapas vitales, en Los Sims 3 podremos elegir entre: bebé, infante, niño, adolescente, joven, adulto y anciano, siendo la etapa joven la principal en el juego.

Tendremos multitud de peinados para elegirles a nuestros Sims, ¡pero lo mejor de todo es que la gama de colores de pelo es casi infinita! Además podremos combinar varios tonos y así crear mechas, tinter una zona del cabello distinta, o todo del mismo color.

Otra característica importante es el tema de las prendas de vestir, que son absolutamente personalizables. Ahora cada prenda es una especie de "mesh" (forma en 3D) sobre la cual aplicamos diversas texturas para crear conjuntos únicos. Además, las piezas de cada uno están separadas por lo que se pueden aplicar diversos estampados a cada pieza hacer combinaciones. También podremos escoger los zapatos de forma separada.

Sobre los rasgos físicos ahora serán mucho más personalizables gracias a los deslizadores que permitirán modelar los ojos, la nariz, la boca, los brazos,



la forma de la cara, etc. ¡No habrán dos Sims iguales en toda la ciudad! También podremos maquillarlos (¡incluso a los Sims chicos!), añadirles pulseras, pendientes, gafas, gorras... En fin, ¡todo para hacer cada Sim tal como tú quieras!

Por último, en el Creador de Sims tendremos que elegir su personalidad, que a diferencia de en Los Sims 2 donde se ajusta con puntos, en Los Sims 3 lo haremos con rasgos de personalidad. Pero esto ya te lo explicamos más detallado en el siguiente apartado del reportaje.



## Personalidades únicas

Como acabamos de comentar los Sims tendrán personalidades únicas que les hará comportarse de manera distinta. Cada Sim tiene un máximo de 5 rasgos de personalidad que va consiguiendo cada vez que cambia de ciclo de edad. Así, los jóvenes tienen 5, los adolescentes cuatro, los niños tres, etc. Hay más de 90 para elegir por lo que las combinaciones son infinitas.

Aquí tienes unos cuantos ejemplos de rasgos:

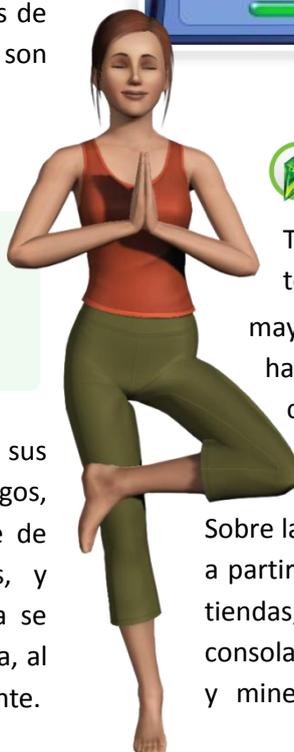
- ▶ Cleptómano
- ▶ Cobarde
- ▶ Vago
- ▶ Torpe
- ▶ Creativo
- ▶ Deportista
- ▶ Le gusta la música
- ▶ Genio

Estos rasgos influyen mucho en los Sims y en sus acciones. Por ejemplo dependiendo de los rasgos, dos Sims diferentes pintarán un mismo paisaje de distinta manera destacando cosas diferentes, y mientras que a un Sim que le guste la música se parará a escucharla cada vez que oye alguna nota, al que la odie saldrá corriendo para alejarse al instante.

Pero no toda su personalidad se ajusta con rasgos, sino que cuando creamos un Sim tendremos que elegir su color favorito, su comida favorita, la música que le gusta, etc. y luego veremos en el juego cómo prefieren una cosa a otra. ¡Millones de situaciones y sorpresas nos esperan con Sims tan diferentes!

## Las necesidades

En Los Sims 3 las necesidades no juegan un papel tan imprescindible como en Los Sims 2. Ahora ya no tendremos que llevarlos al baño, a comer, a dormir, a bañarse, etc. tantas veces como antes, que dedicábamos mucho tiempo y luego no teníamos para hacer otras actividades. En Los Sims 3 no dejan de estar presentes, pero pasan de ser 8 a ser tan sólo 6: hambre, energía, diversión, vejiga, higiene y social. Y no hará falta estar pendientes de ellas, sino que cuando alguna esté bajo mínimos aparecerá un icono al lado del medidor al cual si hacemos clic automáticamente se llenará sin tener que pasar ni por el váter ni por la cocina. Además nuestros Sims podrán desbloquear ventajas con los puntos de motivación como la “vejiga de hierro” que hace que nunca más te tengas de preocupar de ir al baño. ¡Así da gusto!



## Nuevas habilidades

También hay varios cambios con respecto a las habilidades en Los Sims 3. La mayoría se mantienen, pero por ejemplo la habilidad de cocina se deja de considerar como tal (es decir, con puntos) y se añade la de pesca, además de muchas más!

Sobre la cocina, nuestros Sims cocinarán platos a partir de ingredientes que comprarán en las tiendas, de manera similar a Los Sims 2 para consolas. También podrán coleccionar piedras y minerales, y más cosas que descubrirás.

## El Modo Comprar

Hay nuevas mejoras con lo que viene siendo el Modo Comprar del juego que seguro que le son últimas a los jugadores que se dedican a crear solares y casas. Ahora la cuadrícula para colocar los objetos es más pequeña y podremos prescindir de ella fácilmente con tan sólo pulsar una tecla. Además, también podremos colocar objetos en diagonal y girarlos en ángulos de 360°. Los objetos seguirán estando agrupados de dos maneras: por su función y por su habitación, al igual que en Los Sims 2, y tendremos una herramienta en el juego que nos permitirá recolorearlos con diferentes colores y texturas para crear habitaciones con el mismo estilo y combinarlos a tu gusto. Cada objeto tendrá entre 1 y 4 zonas personalizables, y podrás subir tus propias texturas o descargártelas desde páginas web, ¡por lo que nunca volverás a decorar todas las casas iguales como pasaba en Los Sims 2 si no tenías descargas!



Otra novedad destacable es que podremos agrupar objetos y moverlos en bloques de uno. Por ejemplo, una mesa podrá agruparse con sus sillas y así si tenemos que moverla por alguna razón, al arrastrar la mesa, las sillas se moverán con ella directamente. Y lo mismo sucede si queremos eliminar todo el grupo, o copiarlo.



## El Modo Construir

Como en Los Sims 2, el Modo Construir es bastante parecido al Modo Comprar, pero aún así hay algunas novedades importantes que te gustará saber.

La cuadrícula también es cuatro veces más pequeña a la hora de construir paredes y pintarlas, lo mismo ocurre para poner baldosas al suelo. Pero una cosa que nos será de mucha utilidad es la herramienta para mover paredes con todos los objetos que tiene colocados. Es decir, si de repente necesitamos ampliar una habitación, en vez de tener que eliminar los objetos que estaban sobre la pared, construirla de nuevo, y volverlos a colocar, ahora directamente arrastraremos la pared con los objetos que tenga.

Otro dato que es de mucho interés para los simmers a los que les gusta construir es que el número máximo de niveles de altura que podrán tener los solares es de 5, aunque seguramente exista algún truco en el futuro (de momento nada confirmado).

Y aunque ya lo hemos comentado al principio del reportaje, vamos a ampliar un poco más el tema del traslado de solares. En Los Sims 3 no podremos colocar nuestros propios solares donde queramos, sino que vienen ya colocados en el barrio de diferentes tamaños. La ventaja es que si mientras estamos construyendo en un solar vemos que éste se nos queda pequeño, podremos trasladar todo el trabajo a un solar más grande de la ciudad. ¡Así no tendremos que volver a empezar desde el principio como nos pasaba en Los Sims 2!

Así que ya sabes, apúntate todos estas herramientas y prepárate para utilizarlas cuando salga el juego.



## Profesiones y empleos

Aunque la esencia de las profesiones de Los Sims sigue siendo la misma, en Los Sims 3 sí que hay cambios notables que se ven a simple vista. El mecanismo es el mismo: conseguir un empleo, ir a trabajar, subir puntos de rendimiento, ascender y llegar al último nivel de la profesión escogida. La diferencia es que en Los Sims 3 hay nuevas formas de hacer cada cosa, así que te las explicamos a continuación:

Buscar empleo puede seguirse haciendo a través del ordenador o del periódico, como en Los Sims 2, pero hay dos nuevas formas que son haciendo clic directamente en el edificio de la profesión en la que tu Sim quiere trabajar, o preguntarle directamente al jefe si te lo encuentran por el barrio.

Tu Sim irá a trabajar a la hora que esté asignada. Podrá ir en taxi, con su vehículo propio, en bicicleta o dando un paseo. Cuando salga de casa lo podremos seguir con la cámara, pero no podremos entrar al edificio donde trabaja y verlo. Lo que sí que haremos es escoger cómo queremos que trabajen: jornada completa o parcial, hacer horas extras, el esfuerzo que van a dedicar... De esto depende cuando ascenderemos, aunque el intimar con el jefe y llevarnos bien con los compañeros de trabajo también ayudará bastante.

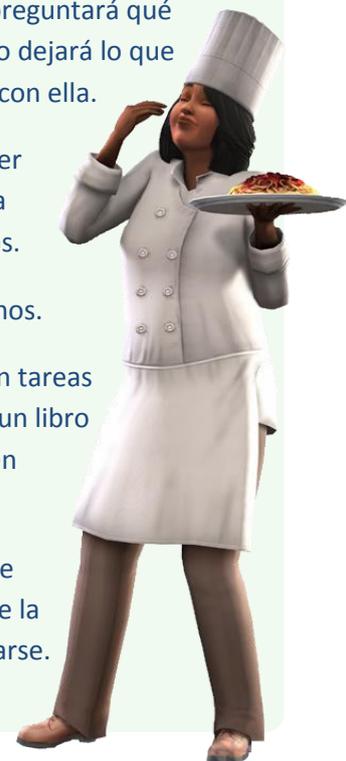
Una vez hayamos ascendido hasta el último nivel de una profesión, se nos entregará una recompensa que podremos colocar en nuestra casa y beneficiarnos de sus efectos especiales.

Pero no sólo es todo esto, sino que dependiendo de la carrera que tenga tu Sim, deberás de ingeniártelas para salir adelante con nuevas opciones. ¡Pero no te preocupes! ¡Lo mejor es lo que disfrutaremos!

## Algunas curiosidades

Por supuesto no te hemos contado todo, la mayoría de las cosas las tendrás que ir descubriendo tú mismo poco a poco cuando tengas el juego en tus manos, pero sabemos unas cuantas cosas curiosas que se podrán hacer en el juego ¡y no nos hemos podido resistir a contártelas!

- ▶ Los Sims tendrán voces muy variadas. En el creador de Sims podremos elegir el tipo de voz y después ajustar el tono, ¡por lo que serán muy diferentes!
- ▶ Cada Sim tendrá un teléfono móvil y podrá hacer fotos con él e incluso cambiar el tono de llamada.
- ▶ Las mujeres podrán dar a luz en el hospital o en casa, como se prefiera. Cuando se pongan de parto, un cartel nos preguntará qué hacer, y el padre del niño dejará lo que esté haciendo y acudirá con ella.
- ▶ Los Sims podrán extender rumores por el barrio, ya sean ciertos o inventados.
- ▶ Podrás espiar a tus vecinos.
- ▶ A los niños les mandarán tareas específicas como leerse un libro o estudiar una materia en concreto.
- ▶ Los Sims que no estén de acuerdo con el alcalde de la ciudad podrán manifestarse. ¡Cuidado si ése eres tú!



# A LA VENTA EL DIA 4 DE JUNIO



## Extras del juego

Los Sims 3 se pondrán a la venta en dos versiones distintas: la normal y la Edición de Coleccionista. Ésta última tiene una serie de extras para el juego, pero también hay algunos comunes a las dos versiones.

Uno de ellos es la nueva web de TheSims3.com que tendrá un montón de funciones y herramientas para que puedas mostrar tus Sims al mundo entero. Al registrar el juego, podrás crear un usuario y empezar a escribir tus vivencias con Los Sims 3 en tu blog, publicar historias y vídeos creados con la cámara del juego, subir creaciones para que jugadores de todas partes del mundo las descarguen, y otras cosas más.



La web incluirá una potente herramienta para crear vídeos muy sencilla de usar. Tan sólo deberemos de elegir los clips que queramos añadir al vídeo, elegir la música o grabar voz para ponerle, y si queremos, meter efectos especiales como transiciones y otras cosas. Luego el vídeo lo podremos guardar o colgar en la página oficial.

Otro extra es la segunda ciudad del juego, Riverview, que se podrá descargar una semana después de que el juego salga a la venta desde el administrador de descargas del lanzador de Los Sims 3, o desde la web oficial. Y otro que simplemente está bien para quien quiera gastarse el dinero, es The Sims 3 Store, una tienda online de objetos para el juego como la de Los Sims 2, pero que esta vez se podrá usar en España también. No cabe decir que todos estos extras sólo se podrán usar si registras tu copia de Los Sims 3, ¡así que asegúrate de hacerlo! ¡Que no se te olvide!



## Ediciones

Los Sims 3 saldrán a la venta el 4 de Junio de 2009 en dos versiones diferentes: la edición normal y la edición de coleccionista. Cada vez queda menos... ¡Muy pronto podremos disfrutarlo!

### Edición normal | 54'95€

La versión normal del juego incluye:

- ▶ Los Sims 3
- ▶ 10€ para la tienda de The Sims 3 Store
- ▶ Todas las características online

### Edición de coleccionista | 69'95€

La edición de coleccionista incluye:

- ▶ Pen-drive USB de 2GB con forma de rombo
- ▶ 10€ para la tienda de LS3
- ▶ Sintonía para el móvil de LS3
- ▶ Características online
- ▶ Coche deportivo exclusivo
- ▶ Guía con pistas clave
- ▶ Pegatinas de LS3
- ▶ Póster del barrio
- ▶ Los Sims 3

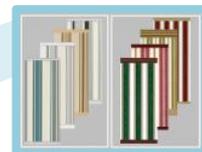
¿Alguna duda?  
Pregúntanosla  
en nuestro  
foro:

[www.extrasims.es/foro](http://www.extrasims.es/foro)



NO TE LAS PUEDES PERDER

## DESCARGAS ESENCIALES



Una de las características de Los Sims 2 es que se puede compartir absolutamente TODO lo que los jugadores crean en el juego: casas, Sims, historias, familias... Muy fácilmente se puede empaquetar contenido en un archivo que luego puedes colgar en la red o enviarle a tus amigos y de esta manera gente de todo el mundo puede disfrutar tus creaciones con el juego. ¡Así nacen las descargas!

Como cualquiera puede crear lo que sea y subirlo a la red, muchos jugadores de Los Sims van al acecho de los sitios webs especializados en descargas para poder conseguir creaciones alucinantes que otras personas han creado.

Pero no sólo se comparten solares y personajes... Los más expertos son capaces de crear nuevos objetos con programas de diseño 3D (las famosas "meshes") que funcionan como cualquier otro objeto que viene en el juego original, y hasta algunos se dedican a crear "mods", que son descargas que al añadir las al juego modifican aspectos de éste y hacen que, por ejemplo, los Sims adolescentes puedan trabajar en oficios de Sims adultos, o que no se necesite niñera para cuidar a los bebés.

Por tanto, como ya has visto, las descargas están bastante presentes en el mundo Sim por lo que le hemos querido dedicar un espacio en la Revista de ExtraSims. En cada número, os recomendaremos descargas que no os podéis perder, y también os contaremos cómo crear y compartirlas con más gente, haremos un Top 10 con las mejores descargas de la red que nos enviéis, ¡y más cosas! Así que si eres un descarga-adicto, ¡no dejes de leer esta sección!

## Descargas en ExtraSims

En ExtraSims tenemos preparadas montones de descargas de gran calidad para que las añadas al juego y disfrutes con ellas: desde mansiones amuebladas hasta personajes famosos, pasando por objetos de decoración para la casa, paredes, suelos exquisitos, vestidos llenos de glamour y de estilo urbano... ¡Toneladas de contenido para ti y tus Sims!

Poco a poco las iremos poniendo para descargar en nuestra página web ([www.extrasims.es](http://www.extrasims.es)), por lo que estate atento y sé el primero en llenar la carpeta "Downloads" de marca ExtraSims!



Muy pronto...  
en ExtraSims

NO TE LAS PUEDES PERDER

**DESCARGAS ESENCIALES**

Queremos que disfrutes de las descargas y que tengas las mejores, ¡por lo que en cada número te recomendaremos las que no te puedes perder! Tanto para Los Sims 2, como para sus expansiones, y dentro de nada para la tercera generación del rombo.

Si conoces una “Descarga Estrella” y quieres recomendársela a los lectores de la revista, envíanos un email a [admin@extrasims.es](mailto:admin@extrasims.es) con la dirección de donde descargarla ¡y nosotros nos encargaremos de analizarla y de presentarla en el próximo número de ExtraSims!



## Descarga Estrella

### InSIMenator

Si eres un gran aficionado a las descargas puede que suene el “InSIMenator”, y si no, no te preocupes que enseguida te explicaremos qué es ¡y puede que a partir de este momento no puedas vivir sin él! InSIMenator es un mod creado por Eric, un fan alemán de Los Sims 2, basado en el truco de *boolProp testingCheatsEnabled*, que permite modificar un montón de factores del juego, y por ejemplo casar a dos Sims al instante, aumentar sus habilidades, sus relaciones, las insignias de talento... Es el mod por excelencia y millones de jugadores no podrían vivir sin él ya que es muy útil a la hora de crear historias, composiciones artísticas, y todo en que se necesite cambiar la situación de un Sim de manera rápida.

Hay 3 modos de usar el InSIMenator: eligiendo las opciones a través de menús que aparecen en determinados objetos del Modo Comprar, a través de menús clicando en el suelo un solar con el ratón, o también mediante menús, pero haciendo clic sobre el Sim.

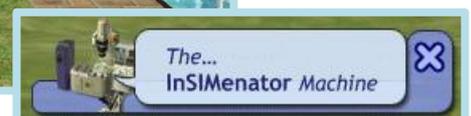
Como podréis ver si lo descargáis a través del enlace que os ofrecemos al final, el InSIMenator es capaz de modificarlo todo, el problema es que en un principio está en inglés, aunque hay algunas versiones que han sido traducidas al español por Tere562 pero depende de las expansiones que tengas instaladas.

Nos podríamos tirar un montón de páginas para contarte todas las características que ofrece este mod, ¡pero eso puedes ir las descubriendo tú mismo poco a poco! ¡Segurísimo que te sorprenderán y que a partir de entonces no podrás volver a jugar a Los Sims 2 sin él!

<http://www.insimenator.org/index.php/topic,100226.0.html>



¡Compatible hasta con Mansiones y Jardines!





NO TE LAS PUEDES PERDER

## DESCARGAS ESENCIALES



Hay millones de webs con contenidos para descargar y también muchos programas con los que crear las tuyas propias e implantar tu estilo personal a tus Sims y a sus casas. En los próximos números de la revista os iremos contando más pistas sobre dónde encontrar las mejores descargas y sobre cómo diseñarlas.

Para abrir boca, en este número os vamos a dar unas cuantas direcciones web donde encontraréis toneladas de archivos de descargas para que les echéis un vistazo:



## Webs de descargas



Casi todos los fansites de Los Sims tienen algún apartado de descargas, y sabiendo que hay más de 4.000, ¡imagínatelo!

Los hay especializados en casas, en ropa para chicas, para chicos, en objetos, en complementos,... Y aunque la mayoría están en inglés, los creadores españoles no nos quedamos atrás y también tenemos grandes webs con descargas mejores incluso que las que Maxis y EA incluyen en el juego.

¿Quieres saber de cuales estamos hablando? Aquí te damos unas cuantas direcciones para que entres y revientes tu carpeta "Downloads"!

➔ [www.extrasims.es](http://www.extrasims.es)

➔ [www.modthesims2.com](http://www.modthesims2.com)

➔ [www.simcontrol.es](http://www.simcontrol.es)

➔ [www.parsimonious.org](http://www.parsimonious.org)

➔ [www.shymoo.com](http://www.shymoo.com)

➔ [www.aroundthesims2.com](http://www.aroundthesims2.com)

➔ [www.casas-cosas-sims.es](http://www.casas-cosas-sims.es)

➔ [www.thesimsresource.com](http://www.thesimsresource.com)

## ¿Cómo instalo las descargas?

Te hemos dado muchas pistas para que añadas las mejores descargas a Los Sims 2 pero... ¿cómo lo hacemos? ¡Pues es muy sencillo! Las descargas pueden ser de dos formatos de archivos: **.PACKAGE** o **.SIMS2PACK**, aunque también pueden venir en un **.RAR** o **.ZIP** y antes habría que extraer los archivos con el programa **WinRAR** ([www.winrar.es](http://www.winrar.es)).

Para las descargas que sean de tipo **.SIMS2PACK** tan sólo tienes que hacer doble clic sobre ellas y seguir las instrucciones del instalador de contenido, mientras que las de tipo **.PACKAGE** se tienen que copiar a este directorio: Mis Documentos\EA Games\Los Sims 2\Downloads. Si no existe, créala. Por último, ¡no te olvides de activar el contenido personalizado en las Opciones de juego de Los Sims 2! ¡Y a disfrutarlo!



## NO SÓLO NOS GUSTAN LOS SIMS...



TU SECCIÓN EN LA REVISTA SIN LA PALABRA DE TRES LETRAS DE IGUAL NOMBRE QUE LA TARGETA DE TU TELÉFONO MÓVIL

¿Quién tiene el récord de estar 96 horas seguidas jugando a Los Sims? No, no vale que te hayas ido de vacaciones y te hayas dejado el juego encendido. Y es que no sólo dedicamos nuestro tiempo libre a jugar a Los Sims, tenemos muchísimas más aficiones con las que nos lo pasamos igual de bien que cuando estamos jugando al juego, y que por supuesto nos apasionan... Y como no queremos que esta revista sea monotemáticamente de Sims hemos añadido esta sección para darles un respiro a estos personajes y disfrutar con lo que os contamos aquí.

Cada número se lo dedicaremos a algo en especial, aunque también tendremos más cosas como noticias curiosas, algo que no te puedes perder, pasatiempos y juegos, chistes...

Si tienes alguna sugerencia sobre lo que te gustaría ver en esta sección o cualquier otra cosa, puedes enviarnos un email con tus ideas a [admin@extrasims.es](mailto:admin@extrasims.es). ¡Nos será muy útil para los próximos números!

## LOS LIBROS DE CREPÚSCULO

¿No has oído hablar nunca de Crepúsculo? No me lo creo. Desde que se estrenara la película en noviembre del año pasado se ha convertido en el fenómeno fan sucesor de Harry Potter, y es que, aunque casi no tengan nada que ver, Crepúsculo ha enganchado a millones de personas alrededor del mundo con una fantástica historia de vampiros. Si quieres sumergirte en su historia y conocer más, aquí tienes un breve reportaje en el que te contaremos todas las claves de la saga para que, quizás, logre llamar tu atención y te unas a seguir la historia de Bella y Edward.

Crepúsculo (Twilight) es una saga de cuatro libros que cuentan una historia romántica de vampiros dirigida especialmente a los adolescentes y a los jóvenes escrita por Stephanie Meyer. Los protagonistas son Bella Swan, una chica de 17 años que se muda a vivir con su padre a un pueblo llamado Forks, y Edward Cullen, un vampiro que siente atracción por ella pero que está preocupado por si algún día no logra controlarse y le hace daño.



Stephanie Meyer, la autora, junto con los tres primeros libros de la saga.



## LOS LIBROS DE CREPÚSCULO

La película del primer libro recaudó 380 millones de euros

En España y algunos países de Sudamérica, la saga de Crepúsculo está editado por la editorial Alfaguara. Los cuatro libros son:

- 1) Crepúsculo
- 2) Luna llena
- 3) Eclipse
- 4) Amanecer



Stephanie Meyer empezó a escribir un quinto libro al terminar Amanecer, basado en el primero, pero desde la perspectiva de Edward. Lamentablemente, los primeros doce capítulos del libro, que se iba a llamar Sol de Medianoche, se filtraron en internet, y para la autora supuso tal disgusto que decidió suspender el relato debido a que pensaba que después de lo sucedido no podría escribir la misma historia, que su estado de ánimo haría que el desenlace fuera distinto. Miles de fans piden que continúe la historia, ¿veremos algún día en las tiendas la quinta entrega?

De todos modos, la trama de amor, vampiros y acción que ha hechizado a medio mundo es todo un éxito. La novela ha sido traducida a 37 idiomas y ha conseguido vender más de 25 millones de copias. Pero aún no te hemos contado de qué va. Prepárate, porque esta introducción puede devolverte la pasión por la lectura:

Isabella Swan (Bella) es una chica de 17 años que siempre ha sido diferente a los demás. Cuando su madre se casa por segunda vez, Bella decide marcharse a un recóndito, pequeño, lluvioso y umbrío pueblo llamado Forks, en el estado de Washington para vivir con su padre, Charlie. Allí conoce a muchas personas, pero una llama su atención sobre los demás, Edward Cullen.

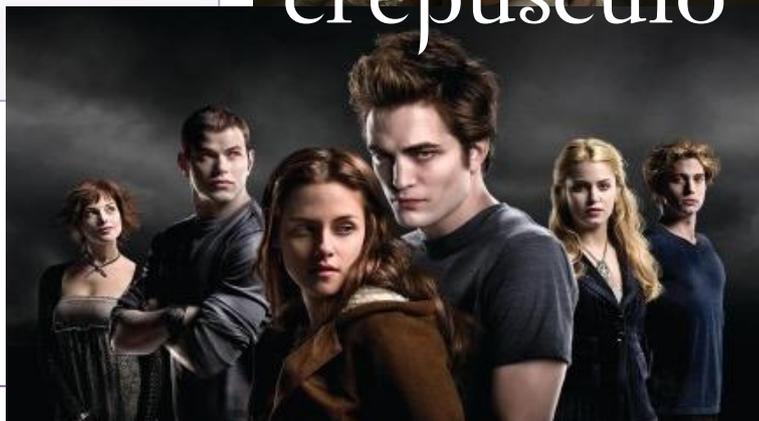
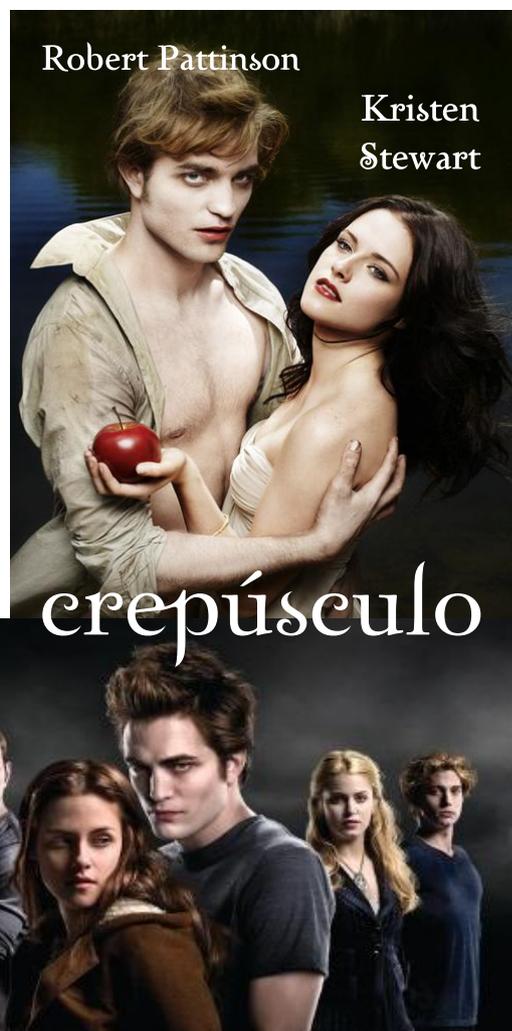
Edward Cullen: Inteligente, atractivo y, sobre todo, muy misterioso, Edward capta rápidamente la atención de Bella. Pronto se verá cada vez más intrigada por la extraña aureola de misticismo que envuelve al hermoso chico. Pero algún oscuro secreto se oculta en el seno de la familia Cullen: viven apartados de los demás, son físicamente perfectos, tienen una fuerza sobrenatural y una sed difícil de saciar...

Empeñada en conocer su secreto, Bella se enamora de él y termina enterándose de lo que jamás se hubiera podido imaginar. Bella descubre la terrible verdad: Edward y su familia son vampiros.

Pero Bella no puede luchar contra sus sentimientos: está profundamente enamorada de Edward. Así es como su vida deja de ser la de una común adolescente para llenarse de interminables aventuras y extraños sucesos que no dejarán de poner en peligro su vida.

Además, la película del segundo libro se estrenará en noviembre y la tercera ya ha empezado a rodarse y tiene previsto estrenarse en junio de 2010. ¿A qué esperas a sumarte al último fenómeno fan?

**Hay tres cosas de las que estoy completamente segura...**



## NOTICIAS CURIOSAS

### Los Simpson se pasan a la Alta Definición

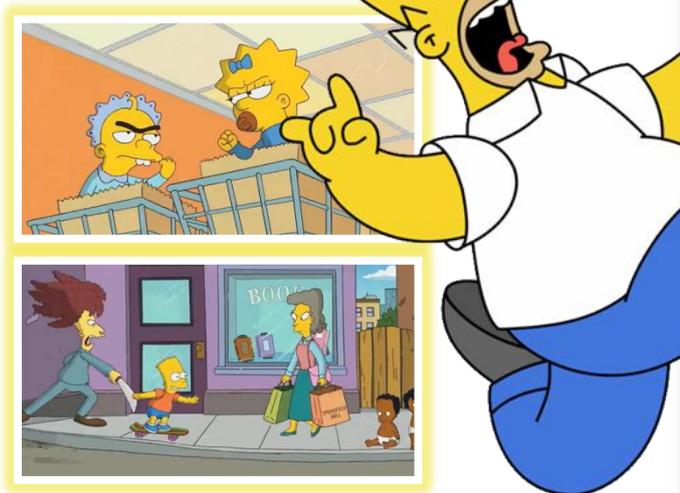
No existe nadie en el mundo que no sepa qué son Los Simpson. Y es que el título de ser la serie de televisión más conocida en todo el planeta no es para menos, se emite en más de 50 países y se han doblado en multitud de idiomas los más de 400 capítulos de aventuras de la familia amarilla. Pero la tele cambia, y desde que se estrenara en 1989 hasta hoy, ha habido muchas innovaciones tecnológicas. Así es como los nuevos capítulos que se emiten en EEUU están grabados en Alta Definición y en formato panorámico 16:9, un gran avance para disfrutar la serie en la mejor calidad.

Pero además de eso, Los Simpson estrenan una nueva cabecera de serie adaptada al nuevo formato que se basa en la original de toda la vida, pero con los nuevos personajes, gags aún más divertidos, y que podría resumir perfectamente el espíritu de la serie.

La puedes ver en YouTube en esta dirección: [www.youtube.com/watch?v=qZGz1Ajg7QU](http://www.youtube.com/watch?v=qZGz1Ajg7QU).

Puedes charlar sobre Los Simpson en la zona OFF Topic de nuestro foro: [www.extrasims.es/foro](http://www.extrasims.es/foro)

Algunos fotogramas de la nueva cabecera de la serie



### Shakira regresa convertida en una "loba"

Shakira vuelve al mundo de la música después de su último trabajo, Fijación Oral, con su sexto álbum de estudio, que saldrá a la venta el próximo mes de octubre. Aún no conocemos muchos detalles, pero sabemos que la mayor parte de los temas serán en inglés, y además ya hemos podido escuchar el primer single: "Loba" o "She wolf", ya que el tema tiene dos versiones, una inglesa y otra española.

Así que para ir abriendo boca podéis empezar a bailarlo ya. Se puede descargar en esta dirección: <http://www.megaupload.com/?d=OYK1BD4V>.



### Navega con Firefox 3.5

Ya está disponible la nueva versión de Firefox, la 3.5 que incluye novedades interesantes respecto a la versión anterior: ahora funciona el doble de rápido y diez veces más que Firefox 2, incluye la opción de navegación privada, el motor Javascript Monkey, y vídeo nativo en HTML5, entre otras muchas cosas. Si aún usas Internet Explorer, descarga Firefox 3.5 y navega más seguro y mejor. Descárgalo en: [www.firefox.com](http://www.firefox.com)





## CARTELERIA CINE



Aunque en Sudamérica ahora se encuentran sumergidos en el invierno, en España y sobre todo en los estudios de cine de Hollywood luce un brillante sol veraniego, una época del año en la que la gente tiene más tiempo libre y muchos aprovechan y pasan las tardes en el cine bien fresquitos disfrutando de una buena película. Y por eso, en esta época, las nuevas entregas de sagas o películas nuevas inundan las salas de cine, y en +K Sims te vamos a contar los estrenos que no puedes perderte.



### NUEVA YORK PARA PRINCIPIANTES

Sidney Young es un hombre fascinado y desilusionado por el mundo de la moda y las celebridades, que tiene su propio apartado en una revista alternativa. Todo cambiará cuando le quieran contratar para un mejor puesto en una revista de relevancia... Eso sí, su labor será diametralmente opuesta.

### ICE AGE 3: EL ORIGEN DE LOS DINOSAURIOS

Ice Age está de vuelta. Esta vez se tendrán que sobrevivir a la llegada de los dinosaurios. Scrat sigue detrás de la muy escurridiza bellota y quizás encuentre el amor. Manny y Ellie esperan a que nazca su mini-mamut, y Diego se pregunta si se está volviendo demasiado "blandito". Sid se vuelve a meter en líos, y con el fin de salvarlo, la pandilla se adentra en un mundo subterráneo lleno de dinosaurios, donde conocen una comadreja cazadora de dinosaurios llamada Buck.



Pero no sólo estas, Brúno, Transformers, La última casa a la izquierda, La proposición, 12 rounds, Up, Mi vida en ruinas, Pequeños invasores, y muchas más te esperan para hacerte las tardes de verano (y de invierno) más divertidas.

### HARRY POTTER Y EL PRÍNCIPE MESTIZO

Regresa Harry Potter con la película del sexto libro. En ella, Hogwarts ha dejado de ser un lugar seguro y Dumbledore sabe que la batalla final de aproxima y quiere preparar a Harry con ayuda de su viejo amigo Horace Slughorn. Mientras, Harry cada vez se siente más atraído por Ginny, y por otro lado Lavender Brown ha decidido que Ron tiene que ser para ella. Y Hermione, que está hirviendo de celos. El amor está por todos lados, pero la tragedia se cierne sobre Hogwarts, que tal vez ya nunca será como antes.

### SUPERCAÑERAS

St. Trinian's, la famosa escuela para "señoritas", se enfrenta a una crisis económica. El banco amenaza a la directora con clausurar el centro. Mientras, el nuevo ministro de Educación está decidido a llevar la disciplina y el orden a la anárquica academia. Los clanes de chicas que hasta ahora estaban enfrentados deberán unirse y conseguir dinero rápido. Kelly une esfuerzos con Annabelle y el resto de chicas para cometer el robo del siglo. Planean llevarse el famoso cuadro "La joven de la perla" del Museo Nacional. Pero, ¿podrán sus artes femeninas y su mayúsculo descaro salirse con la suya el día antes de que las autoridades desalojen la escuela para siempre?





# PASATIEMPOS

Busca las soluciones en la página 64

¿Aburrido? No lo creo, ¡tienes la Revista de ExtraSims en tus manos! Pero si ya te la has leído, puedes intentar resolver nuestros juegos y pasatiempos. Hay para todos los gustos, desde más fáciles hasta más complicados. En cada número os pondremos una pequeña selección, ¿serás capaz de superar el desafío?

S	M	A	L	V	A	D	O	T	E	U	Q	O	C	N
E	O	V	I	F	L	F	E	I	M	I	R	B	T	O
I	O	E	S	C	I	A	O	M	T	T	N	M	T	A
D	I	L	C	O	O	E	G	A	E	L	R	A	E	F
O	R	B	A	V	S	F	S	U	I	N	S	O	O	U
N	A	I	R	F	C	V	O	T	R	S	T	T	L	V
A	T	S	I	N	O	I	C	C	E	F	R	E	P	I
M	I	N	S	O	F	R	E	E	S	R	M	M	D	O
O	L	E	M	I	R	T	T	E	I	E	O	E	T	E
T	O	S	A	D	U	U	E	U	R	V	E	R	O	I
P	S	R	T	S	E	O	M	A	N	I	T	A	S	M
E	E	E	I	S	T	S	T	T	E	A	E	R	E	L
L	R	P	C	I	O	O	H	P	A	M	D	I	S	U
C	D	I	O	I	M	P	E	T	U	O	S	O	U	C
S	T	H	S	S	C	C	E	P	A	I	T	T	A	S

## Sopa de letras

Busca el nombre de 15 rasgos de personalidad que se pueden escoger en Los Sims 3:

- ➔ Cleptómano
- ➔ Manitas
- ➔ Afortunado
- ➔ Virtuoso
- ➔ Perfeccionista
- ➔ Hipersensible
- ➔ Fiestero
- ➔ Demente
- ➔ Solitario
- ➔ Carismático
- ➔ Malvado
- ➔ Impetuoso
- ➔ Coqueto
- ➔ Temerario

Aún hay otro rasgo más escondido... ¿aceptas el reto de encontrarlo? Esta vez no te damos pistas, ¡tendrás que haber jugado mucho a Los Sims 3 para encontrarlo!

	3							
			1	9	5			
	9	8						6
8				6				
4					3			1
				2				
	6					2	8	
			4	1	9			5
							7	

## Sudoku

Todo el mundo sabe hacer un sudoku, pero si eres un bicho raro y no lo sabes, aquí tienes el objetivo del juego:

Hay que rellenar la cuadrícula de modo que: cada fila, cada columna y cada región contengan los números del 1 al 9, sin repetirse.



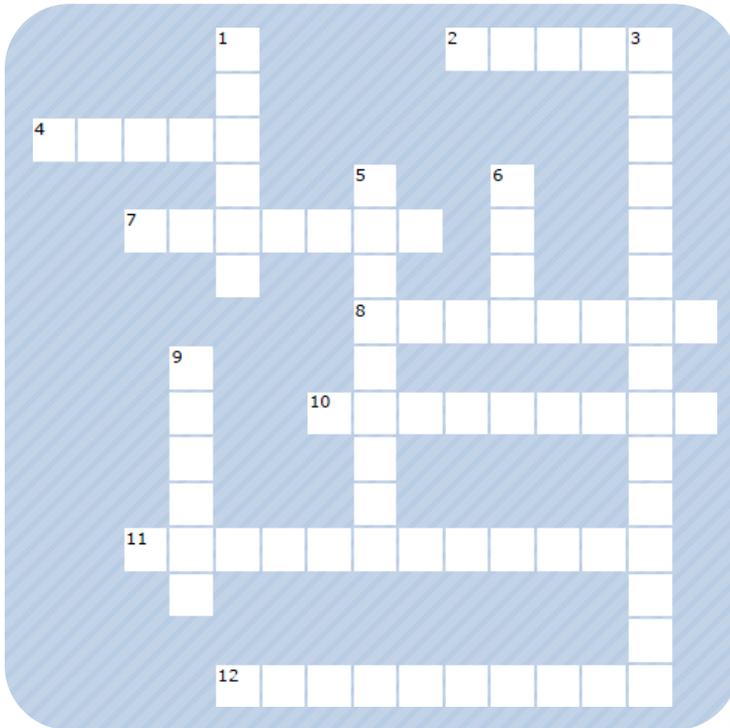


# PASATIEMPOS

## Crucigrama

Ahora te retamos a resolver nuestro crucigrama. Debes de adivinar que palabra pertenece a cada definición y escribirla en las casillas del crucigrama. Puedes ayudarte al ver qué letras tienes ya colocadas, pero ten en cuenta que pueden estar mal... Sencillo, ¿no? ¡Pues adelante!

Busca las soluciones en la página 64



### Horizontales:

- 2 ➔ El último juego del creador de Los Sims.
- 4 ➔ Estudio de videojuegos que lanzó a Los Sims.
- 7 ➔ Familia amarilla cuya casa aparece en la maqueta de trenes de Los Sims 2 y sus hobbies.
- 8 ➔ Moneda de SimCity.
- 10 ➔ La trucha más colorida de Sunset Valley.
- 11 ➔ Expansión para Los Sims 1 que permitía tener unas citas bien románticas.
- 12 ➔ Cómo estaban los animales en una expansión de Los Sims 1.

### Verticales:

- 1 ➔ Nuestros queridos personajes, pero más monos y para la Wii.
- 3 ➔ Significado de las siglas de EA.
- 5 ➔ Está el Modo Comprar y el Modo...
- 6 ➔ Número máximo de Sims posibles en una familia.
- 9 ➔ Nombre de la Sim desaparecida en Las Rarezas.

# CHISTES

jajaja jajaja



¿Conseguiste resolver todos los pasatiempos? Si te falló alguno, alivia esa frustración con nuestros chistes:

-¿Qué le pide un niño mimado a Papá Noel?  
-¡Una Wii!  
-¿Y un gitano?  
-La Nintendo DS.



Era una mujer tan gorda, que cuando se murió, la tuvieron que incinerar dos veces porque la primera se quedó cruda.



-Mamá, en el colegio me dicen que soy un interesado.  
-¿Y quiénes fueron?  
-Si me das 5 euros te lo digo.



-¿Por qué los elefantes no pueden chatear?  
-Porque le tienen miedo al ratón



Un ladrón le dice a un chico que va comiendo pipas por la calle:  
-¡Eh! ¡Las pelus!  
-No, ¡si te parece me las como con cáscara!



-¿Cuál es el colmo de un sordo?  
-Que al morir le dediquen un minuto de silencio.



Era un vago tan vago, que se levantaba antes para estar dos horas sin hacer nada.





EL KILÓMETRO CERO DE EXTRASIMS

# PUNTO REVISTA

La Revista de ExtraSims no se hace sola... Meses antes de que la puedas descargar, muchos fans de Los Sims hemos estado trabajando en ella, bien aportando ideas, creando contenido, maquetando las páginas... ¡Pero el resultado que tienes en tus manos o en tu pantalla merece la pena!

Nos encantaría que te pusieras en contacto con nosotros, así nos podrías dar sugerencias, decirnos lo que te más te gusta, qué deberíamos cambiar... o quizás te apetezca formar parte del equipo de redactores.

Hay miles de formas para hacerlo:

ENVÍANOS UN CORREO ELECTRÓNICO A:

 [admin@extrasims.es](mailto:admin@extrasims.es)

REGÍSTRATE EN NUESTRO FORO Y  
CHARLA CON LOS DEMÁS USUARIOS,  
¡Y CON NOSOTROS!

[www.extrasims.es/foro](http://www.extrasims.es/foro) 

ÚNETE A NUESTRO GRUPO EN FACEBOOK, AGRÉGANOS EN TUMENTI,  
VISITA NUESTRO CANAL EN YOUTUBE O SÍGUENOS EN TWITTER

 [ExtraSimsTV](#)

 [ExtraSims](#)

 [ExtraSims](#)  
 [/pages/ExtraSims/114620233944](https://www.facebook.com/pages/ExtraSims/114620233944)

También nos puedes enviar emails para que los publiquemos en una nueva sección que habrá en los próximos números, como una especie de "buzón" de la revista. ¡Estamos esperándolas!

## ¿Quieres ser redactor de la revista?

¿Te gusta escribir y sientes una gran pasión por Los Sims? No te lo pienses más. ¡Tú lo que necesitas es unirse a nosotros! Si tienes ganas tan sólo tienes que hacer lo siguiente:

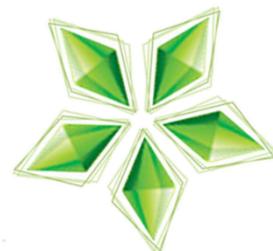
Envíanos un correo electrónico a [admin@extrasims.es](mailto:admin@extrasims.es) con:

- Tu nombre, apellidos, nick que usas en las páginas web, y fecha de nacimiento.
- Tu correo electrónico para que nos podamos poner en contacto contigo.
- El lugar desde donde nos escribes (país, ciudad).
- Un pequeño artículo sobre Los Sims para demostrar lo bien que lo haces.
- La razón por la que te gustaría ser redactor en la revista.
- Y qué cosas te gustaría hacer: crear tutoriales, hacer entrevistas, reviews, escribir artículos de opinión, hacer algo muy innovador que tengas en mente, etc.



¿QUIERES ANUNCIARTE?

# PUBLICIDAD



¡En la revista de ExtraSims somos tan generosos que ofrecemos publicidad gratuita! Sí, ¡G-R-A-T-I-S! Así que si tienes alguna página web y deseas publicarla en la revista, tan sólo tienes que enviarnos un correo electrónico a [admin@extrasims.es](mailto:admin@extrasims.es) con la URL y un banner como los que hay en este número (de 695 px de ancho y 105 de alto). Visitaremos la web y lo añadiremos para que en el próximo número aparezca en esta sección.

## PUBLICIDAD PREMIUM

Pero también puedes contratar nuestra Publicidad PREMIUM y anunciar algún producto en nuestra revista, y en cualquier página de ella, no sólo en la dedicada a la publicidad. Si estás interesado y quieres más información, la puedes encontrar en nuestra web ([www.extrasims.es](http://www.extrasims.es)) o envíanos un correo electrónico a la misma dirección que la de arriba y te contestaremos lo más rápido posible.



ADELÁNTATE Y SÉ EL PRIMERO EN SABERLO

# EN EL PRÓXIMO NÚMERO

Nuevos trucos para Los Sims 2, ¡y también para Los Sims 3!



Tendremos más fiesta en +K Sims

¡Otra historia más para hacerte disfrutar!



Más tutoriales para Los Sims 2 y Los Sims 3



Review de dos expansiones más de Los Sims 2:

Abren Negocios y Mascotas



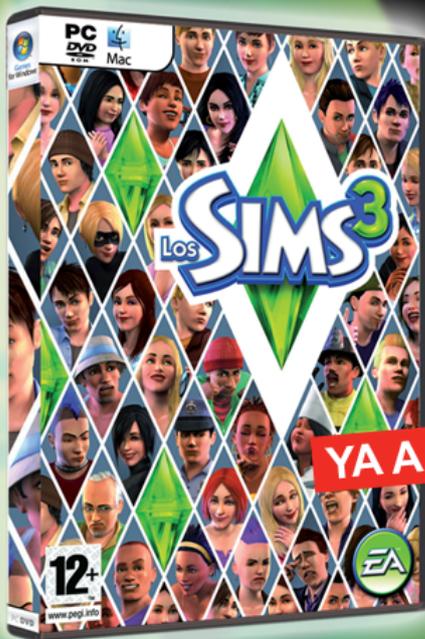
Entrevistas, pasatiempos, reportajes, descargas...

¡Y MUCHO MÁS!



Estate atento en la web de ExtraSims

## Publicidad



YA A LA VENTA

¡Los Sims™ 3 te permite hacer que tus incomparables Sims se integren en un barrio abierto y lleno de vida que espera tras la puerta de su casa! La libertad de Los Sims™ 3 te inspirará con un sinfín de posibilidades creativas y te divertirá con momentos inesperados de sorpresas y desengaños.

**GameStop**  
power to the players®



INCLUYE 1000 PUNTOS PARA DESCARGAS DE CONTENIDO

54,98€

www.gamestop.es

# CRÉDITOS Y AGRADECIMIENTOS

Desde la Revista de ExtraSims queremos agradecer a los cientos de simmers que nos han apoyado dándonos ánimos, comentándonos ideas y sugerencias, aportando contenido, o simplemente interesándose por ella.

Gracias de todo corazón.

COORDINADOR DE LA REVISTA: JaimePG  
 REDACTORES: JaimePG, Emvlo y Yisax (ExtraSpore)  
 IDEADOR Y CREADOR DE HISTORIAS: Utópico  
 MAQUETACIÓN: JaimePG  
 ALGUNAS IDEAS Y DISTRACCIONES VARIAS: Elena

Agradecimientos especiales para  
 Thandra, Jiouis, Sumolari,  
 Álvaro, William/Kyle,  
 Chikicomachiki, Ozeny,  
 Anto, Pilar, Wishu, Juan Luis  
 Mérida y Alicia Moreno; por  
 haber colaborado, aunque sea  
 un poquito.

También gracias a Villasim, Capital Sims, Shymoo, CoolSims, Simmers Town, Sim Control, SimSpore, y muchas otras webs. Y también a GameStop y EA España.  
 Por supuesto, gracias a Will Wright y al actual equipo que trabaja en las expansiones y juegos de Los Sims. Sin ellos, ¡esto no existiría!  
 Y por último, ¡muchísimas gracias a todos los miembros del foro de ExtraSims!



Échale un vistazo a...

**Sumolari.com**  
 un blog de informática, internet y programación

**Missing Studios**  
 News - Movies - Downloads + Much More!

## SOLUCIONES A LOS PASATIEMPOS

5	3	4	6	7	8	9	1	2
6	7	2	1	9	5	3	4	8
1	9	8	3	4	2	5	6	7
8	5	9	7	6	1	4	2	3
4	2	6	8	5	3	7	9	1
7	1	3	9	2	4	8	5	6
9	6	1	5	3	7	2	8	4
2	8	7	4	1	9	6	3	5
3	4	5	2	8	6	1	7	9

S	M	A	L	V	A	D	O	T	E	U	Q	O	C	N
E	O	V	I	F	L	F	E	I	M	I	R	B	T	O
I	O	E	S	C	I	A	O	M	T	T	N	M	T	N
D	I	L	C	O	O	E	G	A	E	L	R	A	E	A
N	R	B	A	V	S	F	S	U	I	N	S	O	O	M
O	A	I	R	F	C	V	O	T	R	S	T	T	L	O
A	T	S	I	N	O	I	C	C	E	F	R	E	P	T
F	I	N	S	O	F	R	E	E	S	R	M	M	D	P
U	L	E	M	I	R	T	T	E	I	E	O	E	T	E
V	O	S	A	D	U	E	U	R	V	E	R	O	L	
I	S	R	T	S	E	O	M	A	N	I	T	A	S	C
O	E	E	I	S	T	S	T	T	E	A	E	R	E	L
E	R	P	C	I	O	O	H	P	A	M	D	I	S	U
C	D	I	O	I	M	P	E	T	U	O	S	O	U	C
S	T	H	S	S	C	C	E	P	A	I	T	T	A	S

El rasgo difícil escondido en la sopa de letras no te lo vamos a decir por ahora. ¡Sigue buscando! ¡En el foro de ExtraSims ([www.extrasims.es/foro](http://www.extrasims.es/foro)) tenemos una batalla para ver quien lo descubre primero!

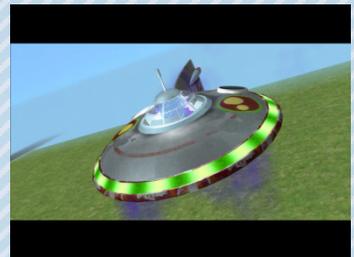
Las soluciones al crucigrama son: 1-MySims / 2-Spore / 3-Electronic Arts / 4-Maxis / 5-Construir / 6-Ocho / 7-Simpson / 8-Simoleón / 9-Elvira / 10-Arco Iris / 11-Primera Cita / 12-A Raudales

Si tienes alguna duda háznosla llegar en nuestro foro o nuestro email.



La Revista de

# EXTRASIMS



**NO NOS OLVIDES...  
¡NOS VEMOS EN EL PRÓXIMO NÚMERO!**



[www.extrasims.es](http://www.extrasims.es)