

EXTRASIMS

Julio 2010



En este número encontrarás...

TUTORIALES Cómo construir un sótano, una cascada y un garaje subterráneo • **ENTREVISTAS** Stiven nos cuenta sobre sus historias • **REVIEWS** Recordamos las expansiones de LS2 Abren Negocios y LS2 Mascotas • **ANÁLISIS** Todos los detalles de Trotamundos y Triunfadores • **HISTORIA** Pásatelo bien con las locuras de "Pasarela Miami" • **REPORTAJES** Décimo aniversario de Los Sims y te contamos todo sobre el concurso Top Ten: Series Sim • **ES WEB** Hemos estrenado web, ¿te animas a visitarla? • **+K SIMS** Hablamos sobre Avatar, noticias curiosas, cine, humor, pasatiempos... • **¡Y MUCHAS SORPRESAS MÁS EN EL INTERIOR!**

ÍNDICE

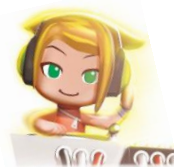


- 02 ■ ÍNDICE / EDITORIAL
- 03 ■ LA WEB DE EXTRASIMS
- 05 ■ TUTORIAL: CONSTRUIR UN SÓTANO
- 07 ■ LOS SIMS PARA TI
- 09 ■ UNAS PREGUNTAS PARA STIVEN
- 15 ■ HISTORIA: "PASARELA MIAMI" (1ª parte)
- 22 ■ REVIEW: LS2 ABREN NEGOCIOS
- 26 ■ REVIEW: LS2 MASCOTAS
- 30 ■ IDEAS PARA DECORAR
- 32 ■ TUTORIAL: CONSTRUYE UNA CASCADA
- 34 ■ ANÁLISIS: LS3 TROTAMUNDOS
- 39 ■ HISTORIA: "PASARELA MIAMI" (2ª parte)
- 47 ■ TUTORIAL: CREA UN GARAJE SUBTERRÁNEO
- 51 ■ UNA DÉCADA DE SIMS
- 56 ■ ANÁLISIS: LS3 TRIUNFADORES
- 61 ■ +K SIMS
- 68 ■ EL TOP TEN DE SERIES SIMS
- 77 ■ PUNTO REVISTA
- 78 ■ PUBLICIDAD
- 79 ■ CRÉDITOS Y AGRADECIMIENTOS



La Revista de ExtraSims

EDITORIAL



Ha pasado ya casi un año desde que salió el primer número de la Revista de ExtraSims, pero lo prometimos y aquí estamos de nuevo, con más de 80 páginas de revista tan sólo para ti y todos los fans de Los Sims. Todo esto es el resultado de meses y meses de trabajo, pero merece la pena. Con el primer número de la revista nos llevamos la sorpresa (y alegría) de que más de 4000 personas lo descargaron desde la web, ¡y esperamos que con el segundo número superemos esa cifra! Si una vez lo has leído, releído, lo mejor que puedes hacer es recomendárselo a tus amigos para que también lo descarguen desde www.extrasims.es. ¡Seguro que lo disfrutan igual que tú!

No me gusta hacerte esperar, es la hora de que devores todas las páginas de la revista. Si luego nos quieres decir algo, envíanos [un email](#) o déjanos un mensaje en [el foro](#). ¡Nos alegrará escucharte! Feliz lectura.

LA ESTRENAMOS HACE YA UNOS MESES

LA WEB DE EXTRASIMS

Coincidiendo con el primer aniversario de ExtraSims y para celebrarlo, en Diciembre estrenamos la tan esperada web que llevábamos preparando desde verano. Si nos visitas a menudo seguramente ya habrás explorado las entrañas de la web, pero si todavía no lo has hecho, seguro que después de leer este reportaje no te podrás resistir a hacerlo. ¡Adéntrate en tu web de Los Sims con revista incluida!



Entra y descubre la web en...

www.extrasims.es

A día de hoy ya llevamos casi un año y medio en la red, pero no fue hasta hace unos pocos meses que empezamos a tener una web hecha y derecha en la que publicar las últimas noticias de la comunidad, de la revista, del mundo Sim, además de montones de páginas con información sobre Los Sims y otras muchas cosas. Antes tan sólo teníamos una página en la que se informaba sobre el proceso de creación del Nº1 de la Revista, pero en cuanto salió nos pusimos manos a la obra para crear una web que estuviera a la altura de ExtraSims y así fue como tras unos cuantos meses de trabajo estrenamos, para celebrar nuestro primer aniversario, ¡la web de ExtraSims!

Claro está que de esto ya hace unos meses y si has descargado este número desde la web, ¡a la fuerza habrás entrado en ella (y al menos curioseado un poco, ¿no?)! Pero si no lo has hecho del todo te vamos a contar todo lo que puedes encontrar (y lo nuevo que encontrarás en un futuro) en la web para que nos visites siempre que lo necesites (¡aunque nos gustaría verte todos los días!).



LA ESTRENAMOS HACE YA UNOS MESES LA WEB DE EXTRASIMS

Noticias

En la web publicamos todas las noticias sobre Los Sims que aparezcan, actualizamos cada poco tiempo para que quien quiera estar al tanto de rumores sobre nuevas expansiones, los últimos detalles sobre algún juego, o cualquier otra cosa de interés, ¡lo esté las 24 horas del día! Puedes leer todas las noticias en la página de inicio de la web (www.extrasims.es).

Fichas de los juegos

Si estás pensando en comprar algún juego o simplemente quieres consultar la ficha de alguna expansión de Los Sims 3, Los Sims 2, ¡o hasta Los Sims 1! Tenemos todos los datos, imágenes, vídeos, y una tabla con la puntuación y nuestra opinión para que te hagas una idea.

Revista

Desde la web es donde puedes descargar todos los números que ya hay disponibles de la Revista que ahora mismo estás leyendo, ¡e informarte sobre las fechas de salida de los próximos! ¡También puedes dar tus ideas, opiniones, felicitaciones en el foro!

¡Y PÁSATE TAMBIÉN POR EL FORO!

Hemos estrenado web pero no nos podemos olvidar del foro. Allí cientos de usuarios nos reunimos y charlamos entre nosotros en multitudes de temas.

¡Únete a la comunidad! ¡Regístrate ya y conoce a otros fans de Los Sims en www.extrasims.es/foro!



Artículos y tutoriales

¿Quieres construir alguna cosa alucinante en el juego pero no sabes cómo? ¿Te interesa alguna guía de trucos? En esta sección encontrarás todos los tutoriales y las guías que tenemos en la comunidad. ¡Y si lo deseas también puedes aportar la tuya publicándola en el foro y nosotros la importaremos a la web!

¡MUY PRONTO LAS DESCARGAS!



Es una de las cosas que más nos preguntáis a través de [Tuenti](https://www.tuenti.es), [Twitter](https://twitter.com) o [Facebook](https://www.facebook.com): ¿¿Cuándo estará lista la sección de descargas?? Aunque estrenamos la web hace tiempo tenemos la sección de descargas vacía, ¡pero no será por falta de contenido, porque tenemos más de 200 creaciones preparadas para subir!

Ahora que ya hemos terminado este número de la revista nos pondremos manos a la obra para colgarlas todas cuanto antes. ¡Visítanos ahora mismo para ver si ya están en la red!

Solares, Sims, objetos, ropa, peinados, fondos de pantalla... todo esto y mucho más aquí: <http://www.extrasims.es/web/descargas/>. ¡Y si quieres que colguemos tus creaciones ponte en contacto con nosotros o consulta los requisitos en la web! ¡Reventemos la carpeta Downloads!

NUESTRO PRIMER TUTORIAL PARA LOS SIMS 3

CONSTRUYE UN SÓTANO



Los tutoriales son una de esas cosas que a cualquier buen constructor en Los Sims le encanta. Gracias a ellos se pueden hacer cosas impensables que no se podrían hacer usando las herramientas del juego, únicamente siguiendo nuestros pasos. Así que atentos, que empezamos la explicación del primer tutorial de este número.

Para este segundo número de la Revista, según vuestras peticiones, os vamos a enseñar a construir algo para Los Sims 3: un sótano para la casa de tus Sims utilizando la herramienta de Los Sims 3 Trotamundos, que también se incluye en la actualización 1.6 de Los Sims 3.



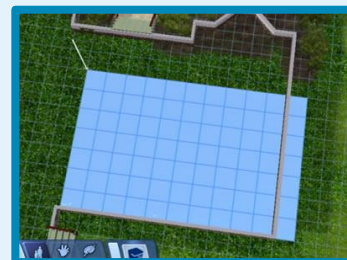
Paso 1

¡Empecemos! Lo primero es iniciar el juego y entrar en el solar en el que quieras construir el sótano. Carga la partida y si el solar activo de ésta no es el que quieres, accede a la pantalla de Editar Solar (en Opciones) y elígelo.



Paso 2

A continuación piensa en el lugar donde quieres construir el sótano. Elige donde colocarás las escaleras que darán acceso a él y a partir de ahí, selecciona la herramienta de sótanos del Modo Construir y arrastra el ratón hasta cubrir la zona deseada. Nosotros hemos situado la entrada en el jardín al estilo norteamericano, pero recuerda que el sótano también debe cubrir un trozo del jardín para colocar la escalera.



NUESTRO PRIMER TUTORIAL PARA LOS SIMS 3

CONSTRUYE UN SÓTANO

Paso 3

Coloca unas escaleras de forma que tus Sims puedan bajar al sótano. En nuestro ejemplo las hemos colocado pegadas a la fachada de la casa y a la pared del sótano para ahorrar espacio y distribuir mejor la estancia.

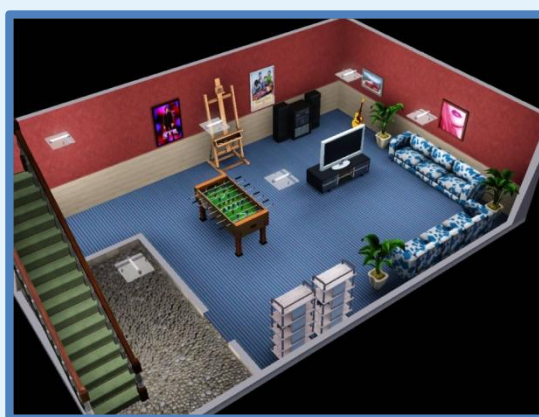


Paso 4



Ahora es el turno de decorar el acceso al sótano en el jardín. Entra en el catálogo de vallas del Modo Construir y elige una que tenga aspecto de muro. Coloca una puerta también para que se pueda pasar. Por último puedes plantar unos cuantos árboles para que quede bonita la entrada y de paso decorar un poco el jardín.

Paso 5



Construye una pared para crear una especie de hall que esté apartado del sótano en sí (y del exterior al tener la entrada fuera) y coloca una puerta. Pinta las paredes y el suelo como más te guste y compra objetos de diversión como una tele, un futbolín, un aparato de música, etc. Por último, no te olvides que colocar unas cuentas luces.

Paso 6

Y para terminar, deja espacio para construir un pequeño baño donde colocar un lavabo y un váter. ¡Así tus Sims podrán pasar horas y horas en el sótano sin preocuparse de sus necesidades!



¡Y ya puedes disfrutar de este fantástico sótano que hemos construido de una forma tan sencilla y en muy poco tiempo!

ARTÍCULOS DE OPINIÓN

LOS SIMS PARA TI

Nada más publicar en internet el primer número de la Revista de ExtraSims recibimos decenas de correos electrónicos de personas que querían participar en la confección de la revista de alguna manera u otra. Una de las cosas que más nos llamó la atención y que nos gustó fueron varios artículos de opinión que nos enviaron dos chicas (que casualidades de la vida se llaman de la misma forma) en el que nos contaban qué significaba el juego de Los Sims para ellas. No nos hemos podido resistir a no publicarlos, así que los hemos reunido en esta nueva sección de la Revista.

Si a ti también te gustaría que publicásemos tu visión del juego, redáctala y envíanosla a admin@extrasims.es.



LA REALIDAD VS. LOS SIMS

Los Sims como simulador de vida se ha ido deformando con cada paso dado a lo sub-real, desde el Sims 1 con “Magia Potagia”, como con la descarga básica de todo simmer: el InSIMenator. Mientras que el objetivo inicial era crear vida en la pc, ahora se ha vuelto casi inaccesible con la cantidad y calidad de los trucos o descargas que afectan al juego de las formas más diversas: desde brujas y zombies, hasta tener embarazos con la doña muerte (en los Sims; La Parca). Así que la duda sería: ¿Es posible volver al inicio? La mayoría de los simmers –incluida yo– no toleramos la falta de trucos del dinero, relaciones rápidas o el seleccionar a nuestros invitados para que se unan a un juego colectivo. Deberíamos re-pensar nuestro modo de juego ya que muchos usuarios y amigos, un poco más reales, me han dicho lo mucho que se aburren al ser todo tan fácil. Así que lo ideal sería proponerse nuevos retos, sin hacer trampa.

Los Sims historias apuntan bastante a este tipo de problemas, que, sin embargo son creados por los mismo jugadores.

Mucha gente ya domina el arte de no engañarse, de no usar trucos para ampliar sus horizontes, ni hacer familias con toda la vida planeada, ya que de esto no se trata el juego. Esta nota también podría ir hacia los creadores, ya que más allá del control del jugador (o del protagonista de la vida) debería haber hechos incontrolables en las cabezas de nuestros tiernos personajes, ya que son casi perfectos, al no sufrir crisis, ni depresiones, ni enfermedades de toda la vida. Las pequeñas cosas incontrolables como los incendios o las caídas de satélites son reversibles con el famoso botón de no guardar. ¿Qué pasaría si un día los Sims se revelaran y se deprimieran, o les den ganas de consumir alcohol o que incluso se emborracharan como ciudadanos normales?

Los Sims pueden nublar la mente del más cuerdo al simbolizar la vida perfecta, pero si uno logra manejarse con trucos, pero sin salidas rápidas, sin depresiones, pero con el dinero que hay, podríamos aprender de estos muñecos animados, perfectos en su forma de ser.

Julia Bloch (Buenos Aires, Argentina)

ARTÍCULOS DE OPINIÓN

LOS SIMS PARA TI



SUEÑOS

¿Cómo definir la palabra "Sims"? Para algunos, vicio, pasión, diversión, arte... Para mí, SUEÑOS CUMPLIDOS. La sensación de... Imaginarme algo, y cumplirlo... Es fascinate. Me llena como persona, como humana que soy. Me sirve para motivarme para luchar cada día contra los que me hacen daño. Puedo crear una casa y "trasladarme" a ese paraíso... Cuesta menos intentar vivir con el miedo en el cuerpo pensando si mañana podré cumplir mis sueños, por si no puedo realizarlos, siempre me quedarán mis sims. En esta sociedad hipócrita, que pide mucho pero no da, Los Sims me dan fuerzas para vivir. ¿Y que puedo pedir más?

Júlia Pujol Auñon (Tarragona, España)

¡Estamos esperando ya vuestras ideas, vuestras sensaciones, vuestros sentimientos! Saca el lado Sim más profundo de tu alma y envíanoslo al buzón de la revista a través del email que hemos indicado anteriormente. Y lo publicaremos en el próximo número junto con todo lo que recibamos. ¡Anímate!

Publicidad



ENTREVISTAMOS AL REY DEL SUSPENSE SIM

UNAS PREGUNTAS PARA STIVEN

La Revista de ExtraSims regresa en el segundo número con una nueva entrevista. Si en el anterior número tuvimos la oportunidad de charlar con Thandra y con Elyna, ahora hemos puesto en la diana de nuestras preguntas a un gran creador de historias muy conocido en el Mundo Sim por sus creaciones en vídeo: Esteban Franco, más conocido como Stiven202 en los foros. Lleva ya muchos años creando series de suspense hechas con Los Sims 2 que tienen un encanto especial ya que están dobladas por personas, es decir, ¡que son prácticamente como una serie normal de televisión pero con personajes Sims!

Le hemos preguntado acerca de sus inicios, los primeros pasos y las primeras dificultades que tuvo al empezar, cómo fue aprendiendo y creciendo como director de una serie, sobre su proyecto actual y sus planes de futuro. Si estás interesado te recomendamos que disfrutes de la entrevista.



Esteban Franco (Stiven202)

¡Hola! Me llamo Esteban y vivo en Medellín, Colombia.

Tengo 21 años y ahora mismo estoy estudiando Ingeniería de Sistemas. Me gusta escuchar musiquita (rock, ¡por favor!), leer, ir al gym, jugar a la Xbox, salir al cine, y muchas cosas más.

¿Cómo conociste a Los Sims? ¿Qué fue lo que más te llamó la atención cuando lo probaste por primera vez? Cuéntanos un poco...

Lo conocí por medio de un amigo del colegio en el año 2004. Me lo prestó, me gustó y empecé a jugarlo casi todos los días. Después me fui comprando todas las expansiones originales. Lo que más me llamó la atención fue la casa de la familia Lápida. Cuando entré en esa casa de inmediato me encariñé con Cassandra, Homero y Elvira. Era mi casa favorita después de la de los Novato.

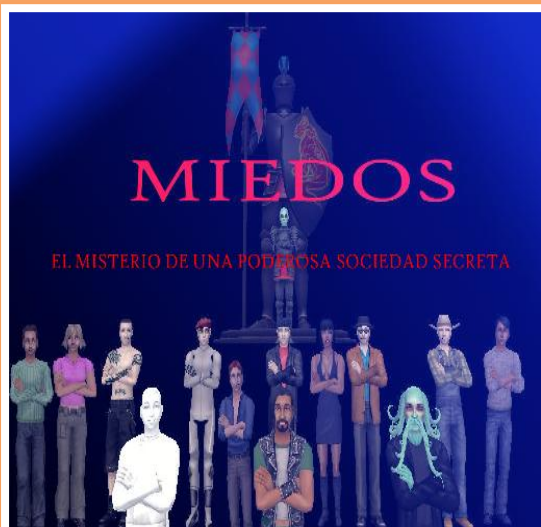
Desde hace varios años que hemos visto en internet muchas de tus historias hechas en vídeo, ¿cómo te ocurrió la idea de crear la tuya propia? ¿Fueron duros los comienzos?

Al ver que muchas personas hacían sus historias sims yo también me animé y entonces pensé qué tipo de género les gustaría a los fans de Los Sims conocer en una historia. Fue cuando se me ocurrió la idea de hacer una serie de miedo. Entonces la llamé "MIEDOS". Al principio quise que fuera una serie donde todos los protagonistas sufrieran todos sus miedos, pero después se me ocurrió que en realidad "MIEDOS" sería una sociedad secreta que juega con la mente de los protagonistas. Fue así

ENTREVISTAMOS AL REY DEL SUSPENSE SIM

UNAS PREGUNTAS PARA STIVEN

cómo dio comienzo mi primera serie. El comienzo fue duro porque casi nadie conocía la serie, y en YouTube necesitas de tiempo para que todos la conozcan. Pero fueron pasando los meses y la gente se empezó a interesar en la serie. Lo cual me llevó a crear su propia página web.



¿Qué crees que hace especial a una historia en vídeo con respecto a una en imágenes? ¿Por qué te decantaste en desarrollar tu faceta creativa de este modo?

Cada tipo de historia tiene su encanto. Es como los libros. Las novelas no tienen imágenes pero sin son bien escritas y tienen buena trama te la lees hasta el final. Pero yo quise crear una serie como las de televisión, con voces, efectos, banda sonora, etc. Lo que hizo especial a mis historias en video es que algunas voces resultan graciosas y además al ver a los personajes expresarse de ese modo, el espectador siente más emoción y al ser una serie con música de fondo y sonido le da de alguna manera más vida a cada escena. Pongo un ejemplo: Si tú ves una escena en la que le ocurre una tragedia a un personaje que perdió un ser querido, no es lo mismo verlo llorar en una foto que en video. En este último, la música, la voz del personaje y el movimiento de la cámara lento hacen que el espectador se sienta dentro de la película y sufra junto con ese personaje.

Pero no sólo tus historias tienen de especial que sean en vídeo, además los diálogos no están subtítulos como en la mayoría que se pueden encontrar en Internet, sino que son hablados, ¿cómo se te ocurrió esta idea? ¿Es un proceso muy difícil el ponerle voz a los personajes?

Claro que es difícil. No sólo tienes que editar el video para que quede sincronizado con el movimiento de los labios de quien habla sino que debes buscar que el actor o actriz que interpreta al personaje diga el diálogo de una manera convincente, clara, natural, que haga que de verdad se sienta que el personaje está “diciendo eso” y que no parezca algo “grabado” (la voz por un lado y el Sim hablando por el otro).

Preferí hacer las series con voces porque personalmente creo que los subtítulos tienen tres grandes desventajas: La primera es que a veces tapan mucho el video y no dejan ver libremente lo que ocurre. La segunda es que mientras lees puedes no concentrarte del todo en lo que está pasando. Y la tercera es que no resulta nada emocionante ver a un Sim “mudo” y con subtítulos. Personalmente creo que le da más vida y emoción las voces a una serie. No estoy demeritando a las series que tengan subtítulos, mientras tengan una trama excelente, vale la pena ver una serie.



ENTREVISTAMOS AL REY DEL SUSPENSO SIM

UNAS PREGUNTAS PARA STIVEN

¿De dónde viene tu inspiración? ¿En qué te basas para crear las tramas de tus historias?

Mi inspiración siempre me ha venido en momentos muy particulares de mi vida. Por ejemplo para "MIEDOS" la inspiración me vino un día que estaba viendo una película de misterio y entonces pensé: "Sería bueno crear una serie de misterio en donde cada capítulo te dejen con la intriga hasta el próximo".

Para mi serie "ANDROMEDA" la inspiración me vino un día que estaba acostado en la cama, pensando en hacer una nueva serie. Entonces primero se me vino a la cabeza hacer una serie que se tratara de un Edificio de Apartamentos donde cada inquilino fuera un personaje y cada personaje guardara un secreto. Pero después de escribir el primer capítulo cancelé la idea. Pasaron las horas y se me ocurrió hacer una serie donde 7 desconocidos se despiertan en un lugar extraño llamado Andrómeda en el cual suceden cosas inimaginables. Los personajes no recuerdan cómo ni por qué están allá.

Después de toda esta inspiración fue cuando empecé a escribir el primer capítulo. Fue entonces cuando dije: "Haré una gran serie de suspenso y drama en el que los espectadores se sientan un personaje más en la serie, sin saber lo que pasa.

Sin duda, tus series más conocidas son Miedos y Andrómeda, que curiosamente las dos están rodeadas por un halo de misterio, ¿te apasiona el género del suspense?

Siempre me han gustado las series de suspenso y misterio. Para mí es el mejor género que pueda existir ya que la intriga obliga al espectador a seguir viendo la serie. Obliga al espectador casi a empantanarse de la misma, a desarrollar su mente tratando de descubrir los misterios, planteando teorías, especulando y sobre todo tener siempre una pequeña dosis de misterios y enigmas.

Pero no siempre el suspenso es tratado de la mejor forma. Si cuentas todo lo que pasa en Andrómeda en los 3 primeros capítulos, la serie se acaba. Por eso hay que ir contando todo de a poquito para que el espectador con esas "pistas" vaya armando su propia teoría y así pueda explicarse los misterios.



ENTREVISTAMOS AL REY DEL SUSPENSE SIM

UNAS PREGUNTAS PARA STIVEN

En Miedos tú mismo ponías voz a todos los personajes, pero con Andrómeda has querido dar un paso más allá y reunir a un grupo de fans de distintos países para dar un poco de variedad a las voces y que el resultado final sea más vistoso. ¿Cómo surge la idea? ¿Fue un proceso difícil encontrar a las personas adecuadas o que quisieran participar? ¿Cómo os organizáis a la hora de grabar los diálogos estando tan lejos unos de otros?

Sabía que era arriesgado pretender que mucha gente me ayudaría en una serie que está planeada para 25 o 30 capítulos. Afortunadamente encontré las personas exactas en el momento exacto. Lo irónico es que las personas que más me han ayudado con las voces para los personajes principales no acudieron a mí por una convocatoria. Fueron surgiendo por otros medios. Algunos ya venían fans de "MIEDOS" y quisieron colaborar en este nuevo proyecto, otros los contacté por foros de los sims. Debo agradecerles porque sin ellos este proyecto no estaría donde está hoy.

Agradezco a Tytta (Sara, Katty y Sofía), Diego ALC (Alex), Josh (Michael), Santiagog (Kevin), Sasha (Elizabeth), Toteman (Tom), Astrid (Rebeca), Juan y Tomás (Logan) y a todos los que han participado de alguna u otra forma.

Nos organizamos por Messenger. Por este medio nos enviamos los diálogos y conversamos todo acerca de la serie y cómo debemos actuar en cada escena que grabamos.

¿Qué te parece la acogida que han tenido tus series en la Comunidad Hispana de Los Sims?

Me parece excelente. Tanto en YouTube como en los foros Sims han visto mi serie y les ha gustado, han participado y han quedado satisfechos.

Hace poco publiqué mi serie en un foro al cual debo nombrar y a su creadora a la cual debo agradecer.

Jennifer me brindó un espacio más en la comunidad Sim. Y ahora muchos más ven mi serie y no sólo eso, la comentan, les gusta, plantean teorías y sobre todo se encariñan con todos y cada uno de los personajes que la componen.

En general, a toda la comunidad hispana que me ha apoyado con mi serie y la ha visto les doy infinitas gracias.

Porque sin sus fans, una serie no es nada.



ENTREVISTAMOS AL REY DEL SUSPENSE SIM

UNAS PREGUNTAS PARA STIVEN

De momento sólo has credo historias con la cámara de Los Sims 2, ¿algún día te animarás y veremos una serie tuya hecha con Los Sims 3? ¿Qué te parece el juego?

La verdad no lo creo. Después de que termine mi serie Andrómeda pienso descansar y dedicarme a otros proyectos. Además ya estoy terminando la universidad (Ingeniería de Sistemas) y ya debo asumir más responsabilidades y obviamente el tiempo se acorta mucho más.

Los Sims 3 me parece un excelente juego. Tiene muchas ventajas con respecto a Los Sims 2 como por ejemplo que todas las familias del barrio crecen al mismo tiempo. Ambos tienen grandes ventajas y desventajas. Pero vale la pena jugarlos. Esperemos que con las próximas expansiones en Los Sims 3 se nos abran infinitas posibilidades en cuanto a jugabilidad.



¿Juegas exclusivamente para crear capítulos para tus historias, o también sueles jugar libremente con una familia, construyendo solares, etc.?

Antes jugaba mucho a Los Sims 2, a tener familias por generaciones. Pero desde que publique mis series MIEDOS y ANDROMEDA solo juego para crear capítulos. Sin embargo puede que, después de acabar Andrómeda vuelva a los viejos tiempos, a jugar en una familia, llevarla a la riqueza y divertirse en grande con todas las posibilidades que tenemos.

¿Cuál es tu parte preferida o favorita a la hora de crear historias y series? ¿Y la que menos te gusta?

La parte que más me gusta es editar los capítulos, sobre todo ponerle la música, los efectos especiales y los sonidos de ambiente. La parte que menos me gusta es la de grabar los videos en el juego ya que los sims son locos y casi siempre te dañan las escenas y te toca repetirlas una y otra vez. Además es la parte que requiere más cuidado y esfuerzo.



Sabemos que la última serie que has creado (Andrómeda) está participando en el concurso Top Series Sim, al que le hemos dedicado un reportaje en este mismo número de la revista, ¿qué expectativas tienes? ¿Ves a Andrómeda como ganadora?

Tal vez para cuando se publique este número de la revista ya sabré en que puesto quedaré de las 10 mejores series sims. Creo que tanto mi serie como todas las demás se merecen estar ahí, no diré un orden en específico porque todas las series tienen algo bueno. La trama, los personajes, los efectos, etc. Para mí nunca habrá una serie mejor que otra, todas tienen algo que aportar al entretenimiento. Decir que mi serie es la mejor es una mentira, decir que "tal serie" es mejor que otra es mentira. Hay miles de series y para todos los gustos. Y siempre habrá gente que prefiera una serie que otra. Por eso como dicen por ahí: "En la variedad está el placer" o también "Entre gustos no hay disgustos".

ENTREVISTAMOS AL REY DEL SUSPENSE SIM

UNAS PREGUNTAS PARA STIVEN

¿Tienes algún nuevo proyecto en mente?

Por el momento no. Como ya dije antes, al terminar Andrómeda dejaré un buen tiempo Los Sims. Quiero dedicarme a “descansar” un poquito de todo el mundo Sim. Con esto no quiero decir que lo dejaré para siempre. Simplemente todo tiene su ciclo y uno va creciendo y se va interesando en otras cosas. Nada es para siempre y cada día hay nuevas cosas que aprender, que mirar, y que conocer.

Espero que al terminar Andrómeda deje un gran legado a otras series sims y más gente se atreva a crear este tipo de historias de suspense. Porque realmente son pocas las series de misterio en la red. Esperemos que “alguien” por ahí en un rincón del planeta continúe haciendo este tipo de series y no se olviden que el género de suspense es uno de los mejores.

Esteban, nos alegra mucho que nos hayas concedido parte de tu tiempo para contestar a esta entrevista. Si quieres añadir algo más, ahora es tu momento. ¡Muchas gracias por todo!

Quiero invitar a los que no conozcan mi serie, a los que apenas se enteraron que existía, que vean la serie, les encantará: Tiene suspenso, drama, romance, acción, misterio y sobre todo buen humor.

Además pueden participar enviándome sus Sims o pueden interpretar a un personaje. Siempre estoy dispuesto que nuevos talentos lleguen a esta serie.

Por último gracias a todos los que han visto y/o participado en la serie Andrómeda y gracias a ustedes por concederme esta entrevista. Espero que sigan creciendo y que toda la comunidad Sim se siga informando mediante esta revista.

Conócele un poco más...

Si fuera un Sim sería... un adulto joven y disfrutaría del centro de la ciudad cada fin de semana.

Si fuera un Sim tendría aspiraciones... de conocimiento.

Si fuera un Sim tendría muchos puntos de habilidad en... mecánica.

Si fuera un Sim me pondría... ropa sport y me cortaría... el pelo de forma distinta cada semana.

Si fuera un Sim viviría en... Sunset Valley.

Si fuera un Sim mi mejor amigo/a sería... el chico del periódico.

Si fuera un Sim trabajaría en la profesión de... Informática.

Descubre Andrómeda en...

Si después de leer la entrevista te quedas con ganas de disfrutar de Andrómeda, la última serie creada por Esteban, puedes encontrarla publicada en el foro de ExtraSims (www.extrasims.es/foro) o en YouTube: www.youtube.com/AndromedaSerieSim.

Web oficial:

<http://andromedaseriesim.iespana.es>

Blog de curiosidades:

<http://andromedaseriesim.blogspot.com>





Historias ExtraSims

Guión y creación
por JaimePG



Sabemos que una de las características que tiene el juego de Los Sims es que puedes crear tus propias historias y decidir el destino de los personajes que tú mismo creas, pero esto no se tiene por qué quedar entre el ordenador y tú, ¡puedes compartirlo con el resto del mundo! Así es como muchos jugadores usan el juego para crear historietas y series a partir de fotos o vídeos que toman con la cámara del juego.

Y como no, en la Revista de ExtraSims tenemos una sección dedicada exclusivamente a que disfrutéis de una de estas historias. Si la del primer número estaba creada por Utópico con Los Sims 2, en este número os presentamos la primera historia de la revista hecha únicamente con Los Sims 3 por JaimePG.

Así que no te resistas y sumérgete en una historia de venganza con una pasarela de moda en medio. Con grandes toques de humor y un final inesperado, acompaña a Diego, Sonia y Sento a luchar contra Melania y sus ideas de quedarse con el restaurante que poseen para poder ampliar su tienda de moda. ¿Qué pasará al final? ¿Lograrán frustrar el objetivo de Melania? Descúbrelo leyendo "Pasarela Miami" en la Revista de ExtraSims.



La guerra se ha desatado en
Miami Style... ¿logrará una
pasarela calmar los ánimos?

¡Descúbrelo en "Pasarela Miami"!



INTRODUCCIÓN

La Plaza Sorolla siempre se había caracterizado por el buen ambiente y el gran trasiego de gente en busca de ofertas y oportunidades en alguna de las muchísimas tiendas que vendían allí sus productos. Desde ropa hasta electrodomésticos, pasando por muebles, juguetes, accesorios... Después de pasar una tarde de compras la gente solía sentarse en alguno de los bares y restaurantes de la zona a tomar algo antes de regresar a casa. Uno de ellos era el restaurante La Jungla, que estaba regentado por dos amigos (Diego y Sonia) que se conocían desde la infancia, aunque contaban con dos empleados contratados que les ayudaban a la hora de servir las mesas, cocinar, y llevar las cuentas (Nuria y Sento), pero que con el paso del tiempo los cuatro se habían convertido en una gran familia.

La Jungla siempre había sido un restaurante exitoso, pero desde la apertura de un nuevo centro comercial a poca distancia de la Plaza Sorolla, la afluencia de gente cada vez era menor y menos clientes acudían a comer allí. Lo mismo ocurría en el resto de tiendas, y muchas se habían encontrado con la situación de haber tenido que cerrar. La situación no era tan crítica en La Jungla, pero sí preocupante.





*Una buena mañana de Abril en la terraza del
Restaurante La Jungla en la Plaza Sorolla...*

Sento: Parece increíble que alguien se decida a abrir una nueva tienda en la Plaza cuando desde que está el centro comercial nuevo por aquí no aparece nadie ni de casualidad. Hagamos apuestas para ver en cuanto tiempo la cierran por falta de ventas, bueno, si llegamos a verlo porque a este ritmo Diego y Sonia tendrán que cerrar el restaurante...

Nuria: ¡No digas eso Sento! Esto tan sólo es un bache un poco más profundo de lo normal, pero ya verás como en cuanto se pase la moda del centro comercial la gente volverá a venir a la Plaza.

Sento: Mira, por aquí viene Diego.

Diego: ¡Hey! ¿Os habéis enterado de qué van a vender en la nueva tienda? Ropa para hombres y mujeres. He estado echando un vistazo y parece ser que la abren la semana que viene, aunque viendo cómo acabó la boutique de Doña Eugenia...

Nuria: ¿Por qué no vamos a darle la bienvenida a los dueños de la tienda? Quizás entre todos podamos darle un rumbo nuevo a la Plaza y recuperar los buenos tiempos.



*Dentro de la nueva tienda Miami Style,
aún no abierta al público.*

Diego: Buenos días. Me llamo Diego, soy el dueño del restaurante La Jungla, de aquí al lado. ¿Es usted la dueña de la tienda?

Melania: Así es. Yo y mi hermano César compramos este local para poder abrir un nuevo Miami Style en esta zona, que aún no tenía ninguno. No sé si habrán oído hablar de nosotros, pero somos una nueva cadena de establecimientos de moda que nos estamos instaurando por todo el país.





Diego: Pues creo que han venido al lugar menos indicado. Desde hace mucho tiempo que este lugar no se llena ni los sábados por la tarde, nosotros mismos creemos que vamos a tener que cerrar dentro de poco, ¡y eso que hace unos años siempre estábamos abarrotados!

Melania: ¿Ah, sí? Qué pena... Nosotros no creemos que vayamos a llegar a tal extremo. Casi siempre que abrimos una nueva tienda resulta ser todo un éxito. Pero podemos llegar a un trato... ¿Por cuánto estarías dispuesto a venderme tu negocio?

Diego: Co-co-co... ¿cómo dices? ¿Mi negocio?

Melania: Ehh... sí. Resulta que cuando adquirimos el local nos confundimos sobre cuantos metros cuadrados tenía y este no resulta ser lo suficientemente grande para colocar todos nuestros productos. No nos vendría mal tener otro local para poder colocar la moda infantil y juvenil. Ya que decís que pronto cerraréis, no lo veo una mala oferta.

Diego: Pero... no tenemos pensado cerrar. Me has dejado descolocado. Sí, no nos va tan bien como en épocas pasadas, pero le tenemos mucho cariño a nuestro restaurante y preferimos luchar hasta el final para reflotar el negocio.

Melania: Mi oferta es muy generosa. Yo me hago cargo de los trámites de gestión y que un perito evalúe el precio de vuestro negocio, aunque yo creo que viendo el estado en que os encontráis no será tampoco demasiado, ¿no creéis?

Diego: Lo siento, pero preferimos continuar como estábamos. Sólo espero que os vaya bien con vuestra tienda, pero de momento no vamos a vender nada.

Melania: Bueno, eso ya lo veremos. Todo a su tiempo.



Diego salió consternado de la tienda de Melania. Tan sólo había acudido para conocer a los dueños pero lo que se había encontrado no le gustaba nada. ¡Le proponía vender el restaurante! ¡Qué locura! Pero lo que más le inquietaba era la forma con la que lo había mencionado, parecía una de esas mujeres que consiguen todo lo que se proponen... ¡Pero no! ¡El restaurante no se iba a vender! Eso lo tenía bien claro.



En la puerta del restaurante después de que Diego regresara de hablar con Melania. Nùria y Diego lo habían escuchado todo desde fuera.



Nuria: ¿De verdad vas a vender el restaurante?

Diego: ¡Por supuesto que no! No sé que habrás pensado esa tal Melania, pero no nos vamos a marchar a no ser que la cosa esté muy cruda. No me gustaría tener que abandonar, este restaurante me costó mucho trabajo montarlo y no pienso rendirme y abandonar vendiéndolo. Además, somos una gran familia y no me gustaría dejarlos en la calle después de todo lo que habéis hecho por La Jungla.

Nuria: Gracias Diego, no sabes cuánto me tranquiliza oírte decir eso.

Sento: No te preocupes, que pronto volveremos a estar en la cresta de la ola. Gracias por confiar en nosotros.

Una semana más tarde...

Tania: ¡Mamaaaa! ¿¿Has entrado ya al nuevo Miami Style que han abierto?? ¡Creo que voy a pasarme todas las tardes ahí dentro!

Sonia: No, aún no he entrado, creo que mi fondo de armario aún no necesita una renovación, pero ya iré algún día. Teniéndolo enfrente del restaurante se puede ir en cualquier ratito.

Tania: ¡Siii! Voy a llamar a mis amigas inmediatamente. ¡Si es que no sabes lo mejor de todo!

Sonia: ¿Qué pasa? Te veo muy alterada. Tan sólo es una tienda que han abierto, como cualquier otra. Además, no te ilusiones tanto que no te voy a dejar que gastes todo tu dinero en ropa.

Tania: Bueno, eso ya lo discutiremos más tarde, pero ahora mira esto. ¿No es emocionante? ¡Un desfile de moda!

Sonia: ¡Es fantástico! Ya no lo digo por que vaya a acudir los mejores diseñadores de la región, ¡sino porque es una oportunidad perfecta para dar a conocer nuestro restaurante y volver a atraer nuevos clientes! Voy ahora mismo a avisar a Diego... Tenemos que darnos prisa, ¡es este fin de semana!



Miami Style te invita a la primera
Pasarela Miami, el próximo sábado
a las 20h en la Plaza Sorolla.

¡NO PUEDES FALTAR!



Al instante, Sonia salió corriendo hacia el restaurante, donde se encontraba Diego, para darle la noticia.

Sonia: ¡Diego! ¡Diego! ¡Te tengo que contar una cosa muy importante!

Diego: ¿Qué ocurre? Espero que sean buenas noticias...

Sonia: ¡Sí! ¡Lo son! Hace un rato han estado repartiendo folletos publicitarios por la zona para promocionar la nueva tienda de Miami Style y mi hija Tania ha cogido uno. ¡Y mira lo que pone! ¡Un desfile de modelos! ¡Este fin de semana! ¡Tenemos que prepararlo todo! ¡Esto se va a llenar de clientes!

Diego: Déjame ver el folleto... Uhm... No, no puede ser. ¿Una nueva apertura? ¡Imposible! ¡Si no firmamos nada! Sonia, mira lo que pone detrás.

Sonia: ¡Pero si donde sitúa la nueva tienda está el restaurante! Debe de ser un error.

Diego: Eso espero, porque la semana pasada me ofreció venderle el negocio para ampliar su tienda, pero ya le dejé bien claro que no estábamos dispuestos a hacerlo. Ahora mismo voy a pedirle explicaciones.



Sin dudarle ni un segundo, Diego salió corriendo del restaurante directo a aclarar unas cuentas cosillas con Melania en su tienda...

Diego: Disculpe, ¿sabe usted dónde está la dueña de la tienda?

César: Enfrente suyo. Llevamos el negocio entre los dos, así que puede hablar conmigo de igual manera.

Melania: ¿Qué sucede César? ¿Alguien me llamaba? Oh, Diego, si eres tú... Esta tarde vendrá mi perito a ponerle precio a tu restaurante. Habrá que acelerar los trámites. Dentro de un mes empieza la nueva temporada y tendríamos que tener funcionando los dos locales.

Diego: No entiendo qué significa para ti un no. Ya dejé claro que no tengo intención de dejar el restaurante, y no veo muy lógico empapelar toda la ciudad diciendo que La Jungla se convertirá en un Miami Style cuando no es cierto. Como esto continúe voy a tener que poner una denuncia.





Melania: Tranquilo Diego. No hace falta que te pongas así. Estáis arruinados y pronto os veréis obligados a cerrar. Yo tan sólo estoy poniendo las cosas más fáciles. Pero si no aceptas mi oferta simplemente las cosas sucederán como están condenadas a suceder

Diego: No tengo nada que pensar. La respuesta es un no rotundo.

Melania: Lo que tú desees entonces. ¡Ah! Por cierto, supongo que estarás al tanto de la pasarela que estoy organizando. Estoy buscando personas que nunca hayan desfilado ante el público para darle un toque más espontáneo y desenfadado. Ni que decir que estáis todos invitados. ¡Nos vemos entonces!



Muy enfadado, pero también asustado como nunca, Diego regresó al restaurante para exponer la situación

Sonia: ¿Qué te ha dicho?

Diego: Esto va de mal en peor. Está dispuesta a hacer lo que sea con tal de quedarse con el restaurante. Me da miedo. La veo capaz de hacer cualquier cosa para obligarnos a cerrar.

Sento: No nos podemos quedar quietos mientras vemos como sigue así. Ahora toda la ciudad cree que vamos a cerrar por culpa del maldito folleto. ¿Qué será lo próximo? Opino que debemos contraatacar. Esto es o ellos o nosotros, y no se vosotros pero yo tengo la respuesta muy clara. ¿Dices que todo el mundo puede apuntarse a ese desfile?

Diego: Sí, eso me ha dicho. Que estamos todos invitados.

Sento: ¡Pues de maravilla! Esta tipa no sabe con quién se las está viendo. Vamos a participar en esa pasarelita y vamos a conseguir que sea la peor de la historia. Es la única manera de que se marche de la Plaza y quedarnos tranquilos. ¿Quién está conmigo?





En la Revista de ExtraSims nos hemos propuesto dar un último repaso a todas las expansiones de Los Sims 2, ya que aunque Los Sims 3 han llegado a nuestros ordenadores hace poco y seguramente muchos no hayáis vuelto a jugar a Los Sims 2 desde entonces, a Los Sims 2 aún les quedan años y años para entretenernos. Y si aún no tenéis alguna de sus expansiones, ¡aún os queda mucho por descubrir y divertirlos! Así que podéis echarle un vistazo a la reviews de cada expansión y decidir por una de ellas ahora que EA las está bajando de precio, o simplemente aprovechad para esbozar con estas reviews alguna que otra sonrisa de nostalgia de las emociones de aquella época cuando salía a la venta cada expansión por probar todas las novedades. O quizás aún no hayas descubierto alguna de las características más importantes de alguna... ¡quién sabe!

Para esto y mucho más están estas reviews de Los Sims 2. Si en el primer número hicimos un repaso a Los Sims 2 Universitarios y a Los Sims 2 Noctámbulos, esta vez es el turno de las dos expansiones que les siguieron: Los Sims 2 Abren Negocios y Los Sims 2 Mascotas.

Los Sims 2 Abren Negocios

¡Es la hora de que tus Sims monten negocios!



Hace ya casi 4 años, el **2 de Marzo de 2006**, salía a la venta la tercera expansión para Los Sims 2, que ampliaba el mundo de los Sims permitiéndoles ahora convertirse en los mejores empresarios de SimCity adquiriendo un solar comunitario para montar un negocio y ganar dinero o abrir una tienda más modesta en sus propias casas, ¡y forrarse de billetes igualmente!

“Abren Negocios” añade más de **125 nuevos objetos**, un nuevo barrio comercial llamado Villazul del Agua, nuevas características para los Sims: **talentos** y **lealtad del cliente**, sistema de bloqueo de puertas, inventarios personales, nuevas formas para construir tejados en cúpula, cónicos u octogonales, personajes nuevos como el periodista o los **robots** ¡y por fin **ascensores**! Además de decenas de objetos artesanos que pueden fabricar tus Sims como flores, robots para la casa y nuevos juguetes.

En definitiva, una expansión muy divertida que ofrece grandes dosis de diversión, sobre todo a aquellos que les guste los videojuegos de estrategia que seguro que lo pasarán en gran elevando sus negocios al nivel 10.





ABRIR UN NEGOCIO

Al iniciar el juego, cualquier familia de las existentes en el barrio puede empezar su carrera empresarial, tan sólo efectuando una llamada telefónica o navegando por Internet. Si así se desea, el local de la susodicha familia se transformará en una **parcela comercial** (no visitable) y siempre que estén los propietarios, el negocio podrá mantenerse en marcha. Hecho esto, debemos adquirir enseres básicos de un comercio, tales como cajas registradoras, expositores, la mercancía, un cartel de abierto-cerrado, etc. Además también tendremos que contratar a **los empleados** que queramos a través del teléfono si con nosotros mismos o con los miembros de la familia dueña resulta insuficiente, a los cuales les tendremos que pagar un sueldo dependiendo de las habilidades que tengan y de las insignias ganadas.

También cabe la posibilidad de que deseemos obtener **un negocio en el barrio**. Para ello tendremos que acudir al teléfono o al ordenador y "adquirir un solar comunitario". Los negocios en estos solares son diferentes, ya que hasta que no deleguemos en un gerente, debemos visitarlos continuamente para que los mismos funcionen. Pero tienen la ventaja de que son visitables por el resto de vecinos, así que podrás acudir con otras familias del barrio eso sí, si los propietarios del negocio se encuentra en el solar, los demás vecinos del barrio no podrán acudir a ellos hasta que regresen a casa.



MULTITUD DE TIENDAS PARA EL BARRIO

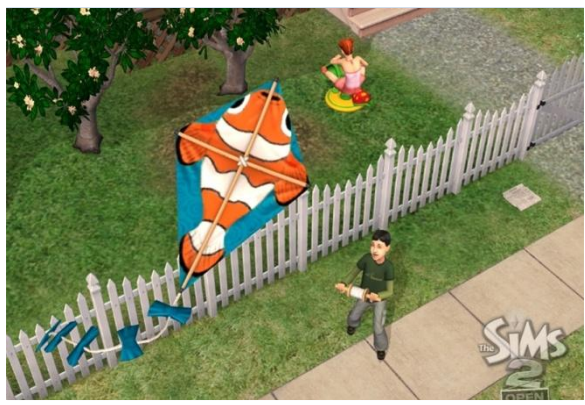
Los Sims pueden montar todo tipo de tiendas con esta expansión: **peluquerías**, **restaurantes**, **bazares**, **floristerías**, **jugueterías**, **supermercados**, **cafeterías**, **tiendas de moda**, y si tienes la expansión Los Sims 2 Mascotas incluso hasta una **tienda de animales**. Las tiendas más básicas son los bazares, en las que puedes vender todo tipo de objetos del catálogo del Modo Comprar ajustándole tú mismo el precio que desees o incluso fabricar objetos artesanales con los bancos de trabajo y venderlos igualmente. Si eres listo puedes comprar objetos "**al por mayor**" desde el menú de Negocio y así obtener mayores ganancias. También puedes especializarla en venta de muebles, de electrónica, de diversión y así crear pequeños establecimientos. Las tiendas especiales necesitan de algunos elementos para que puedan llevar a cabo su función:

- **Peluquerías o salones de belleza:** No requieren más que una silla de estética, para que nuestros sims puedan efectuar en ellas los "looks" y cortes de pelo que nos plazcan. Eso sí, si no se dispone del suficiente talento en cosmética, nuestra creación puede acabar en desastre...



- **Restaurantes:** Sólo están disponibles en los solares comunitarios. Para hacer un restaurante, tendremos que encargarnos de disponer de una cocina para chefs, un estrado para el maître y mesas con sillas para servir a nuestros comensales. El restaurante exige una gran preparación, mucho talento culinario y personal cualificado; de lo contrario, la jugada devendrá contraproducente. Hay al menos 6 platos nuevos para cocinar en exclusiva. También podemos crear cafeterías.

- **Comercios tarifados por tiempo:** Al obtener un poste expendedor de tickets, el negocio contará por tiempo. Si nuestros clientes se deciden a entrar, el tiempo que permanezcan en nuestro solar será nuestra ganancia. Entonces nos interesa que el comercio esté lo mejor acondicionado posible y que los visitantes no quieran marcharse. Este tipo de negocios puede incluir cyber-cafés, salones de juegos, bibliotecas, museos, balnearios...



Dependiendo de si estemos en casa o no, dispondremos de diferentes tipos de objetos. Por ejemplo, no se puede vender ropa ni videojuegos en una casa, así como tampoco montar un restaurante.

TENER UN NEGOCIO CON ÉXITO

El éxito que tengamos dependerá de contentar a todos nuestros clientes. Si lo conseguimos, éstos pueden ganar estrellas de fidelidad y visitarán nuestro negocio con más asiduidad. Las **estrellas de fidelidad** nos permitirán avanzar el nivel de nuestro negocio: puede ir del nivel 0 al 10, aunque también hay un estrato negativo. Será difícil avanzar con el paso del tiempo, pero tendrá sus recompensas: **extras de negocio**. Hay cinco clases de bonificaciones, que nos serán muy útiles. Pueden ir desde cantidades de dinero a una mejora con el trato del personal y de la clientela, o ventajas para el Sim como mejorar sus relaciones de amistad, manipular a otros Sims, etc. Si nuestro comercio se hace famoso (ocurrirá si tienes muchos clientes fieles), puede darse el caso de que un **periodista** nos visite para elaborar una crítica del local. Tendremos que esforzarnos al máximo por complacerle y que se lleve una buena impresión. Si es así, ganaremos una crítica positiva en el periódico, y una mayor oleada de consumidores. Lo contrario también es posible. También puede ser que recibamos algún **premio por nuestro primer simoleón ganado** o por la calidad de nuestros productos, que podremos colgar en la pared en forma de marco para que reluzca ante todos.



LAS INSIGNIAS DE TALENTO

Una de las novedades que incluye “Abren Negocios” son unas nuevas insignias que se atribuyen a los Sims dependiendo de su capacidad a la hora de realizar una actividad: **caja registradora**, **reabastecimiento**, **ventas**, **cosmética**, **floristería**, **fabricación de juguetes** y **robótica**. Cada una puede ser de **bronce**, **plata** u **oro** dependiendo del grado de talento que posea. Éste se gana realizando actividades que estén relacionadas con él, por ejemplo, para ganar puntos de talento en robótica y poder conseguir una insignia el Sim tendrá que trabajar en el taller de robots.

LOS NUEVOS OBJETOS ARTESANALES

Entre los nuevos objetos como los ascensores, expositores, y demás artilugios para un negocio, se encuentran los objetos artesanales, que no se pueden adquirir desde el Modo Comprar sino que tienen que ser fabricados por un Sim en una las nuevas mesas de trabajo o comprados en cualquiera de las nuevas tiendas del barrio. Se incluyen tres tipos de mesas de trabajo distintas: una para **fabricar flores**, otra para **robots** y una tercera de **juguetes**. Dependiendo del talento de un Sim en alguna de esas áreas podrá fabricar o no determinados objetos y lo hará con mayor o menos probabilidad de fallo, ya que si coincide que se encuentra en un estado de ánimo bajo puede llegar a fabricar un objeto maligno que producirá divertidas consecuencias negativas a los Sims que los utilicen. Robots que limpian la casa, que traen comida o que riegan el césped, juguetes como una cometa, un divertido aspersor infantil, un camión de bomberos, y nuevos tipos de ramos de flores, etc.

UN NUEVO TIPO DE SIM: ¡LOS ROBOTS SERVO!

Si nuestros Sims tienen la insignia de oro en robótica serán capaces de fabricar un **robot jugable** para la familia en el Centro de creación de robots, aunque también puede comprar uno en alguna tienda. Se trata de un nuevo tipo de Sim que una vez activado adquiere la misma personalidad que su dueño pero que cuenta con algunas ventajas como que tiene la habilidad máxima en **Cocina**, **Limpieza** y **Mecánica**, y que tan sólo tienen cuatro necesidades: **Energía**, **Entorno**, **Diversión** y **Social**, ¡por lo que olvídate de comer o ir al baño! Eso sí, ¡procura que no se bañe en la piscina o atente a las consecuencias!



Los Sims 2 Mascotas

Reviews



Las mascotas llegan para revolucionar la vida de tus Sims... ¡y el barrio completo!



ADOPTA UNA MASCOTA

Al instalar la expansión el barrio se llena de animales por doquier. Aunque a tu Sim no le gusten los bichejos será inevitable que alguno de los cientos de perros y gatos salvajes, con dueño, o perdidos se paseen por de delante de tu jardín o incluso entren a él. Si tras verlos te entran unas ganas enormes de tener uno puedes adoptarlo, comprar uno en una tienda o llamar al Servicio de Mascotas. Los **perros** y los **gatos** son las mascotas estrella de la expansión, aunque también podemos tener **loros** y **hámsteres** (conejiños de india). Cuando un perro o un gato se une a tu familia podrás ver sus necesidades, estado de ánimo, entre otros datos como su empleo, etc, pero no podrás controlarla en primera persona a no ser que utilices el truco "**boolProp controlpets on/off**", sino mediante órdenes como en la vida real, o simplemente ocúpate de que tengan el bol de comida siempre lleno y los objetos necesarios, ¡y deja que vivan su propia vida!

Poco más de medio año después de la salida de Abren Negocios llegó a nuestros ordenadores el **18 de Octubre de 2006** la cuarta y tan esperada expansión gracias a la cual por fin nuestros Sims podían **adoptar una mascota** y atender sus cuidados, además de ganarse unos cuantos simoleones si se le buscaba un empleo. Junto con las mascotas también se incluyeron más de **125 nuevos objetos** para poder satisfacer todas sus necesidades como casetas para perros, cajas de arena para gatos, juguetes, rascadores, etc. También se incluía varias colecciones inspiradas en la vida animal con motivos de pisadas de animal o pieles de cebra o tigre. No obstante la expansión fue muy criticada por los fans porque no llegó a cumplir las expectativas que se esperaban de ella. A pesar de que el tema de las mascotas era uno de los más demandados por los fans, el que tan sólo se centraran en **perros y gatos**, y secundariamente **en hámsteres y loros**, y no incluir ninguna animal jugable más disgustó a gran parte de los jugadores que consideraban que aparte de estas dos especies el juego "ya no tenía más". Pero hay que destacar el gran realismo conseguido con las mascotas y la potencia del Creador con el que podemos crear todo tipo de razas.

En las siguientes páginas os contaremos un poco por encima las novedades y características más destacables de esta expansión de Los Sims 2. ¿Nos acompañas?





Para tener un **hámster** o un **loro** debes de comprar una jaula en el Modo Comprar, hacer clic en ella y añadir la mascota que quieras eligiendo la raza y un nombre para ella. A estos animales tan sólo debes alimentarlos cada poco tiempo llenándoles el recipiente de comida. No requieren de ningún cuidado más, a excepción **de limpiarles la jaula**, ya que no tienen necesidades, pero tus Sims pueden jugar con ellos y entretenerse. Eso sí, si tienes un perro en casa o sobretodo la jaula en el jardín debes de estar alerta porque cualquier perro callejero puede acercarse y asustar a tu mascota. Si no lo espantas el animal sufrirá y puede acabar muriendo. Y si por alguna razón a tus Sims se les pasa el capricho y se cansan de su loro o su hámster no hace falta que llames al Servicio de adopción, simplemente, ¡libéralo!

EL CREADOR DE MASCOTAS

Al igual que los Sims tienen su propio creador de personajes, las mascotas no podían ser menos. Con **Los Sims 2 Mascotas** se incluye un nuevo creador mediante el cual podemos crear perros y gatos de distintas razas con ayuda de las herramientas. Podemos elegir el color del pelaje en distintas capas y zonas del cuerpo, añadir manchas para crear perros dálmatas o gatos tigres y de otros muchos estilos, elegir el tipo de orejas, de cola... Además todas estas características se pueden modificar gracias a unos **deslizadores** por lo que las posibilidades son infinitas y se pueden llegar a crear todo tipo de razas, ¡incluso perros con apariencia de caballo o gatos que se parecen más a una oveja!

En el creador también podrás elegir la **personalidad** de tu mascota. Dependiendo de cómo la ajustes se relacionará mejor o peor con los animales de su alrededor, será más solitario, más juguetón, valiente, cobarde...

ENTRENAMIENTO DE MASCOTAS

Como en la vida misma, los perros y gatos no van a comportarse correctamente y a obedecerte desde el primer día. Tu Sim deberá entrenarlos y domar sus conductas para que aprendan cómo comportarse. Cada vez que tu mascota realice una **acción de conducta** aparecerá un





símbolo junto a su cara en la interfaz del juego que indica que está aprendiendo algo. Si por ejemplo está durmiendo encima de la cama de tu Sim y consideras que no lo debe hacer, regáñalo y así cada vez lo hará menos hasta que aprenda a comportarse. Lo mismo si cava en el jardín, ladra a la gente que pasa por la calle, si destruye los muebles, etc. Pero también es bueno que le recompenses cada vez que hace una acción de conducta positiva, o si lo prefieres incluso cuando hace una acción negativa... ¡todo depende de cómo quieras que se comporte!

Las mascotas también pueden aprender **trucos** que les vendrán bien para trabajar o para sorprender y divertir a otros Sims. Enseñarles trucos requiere bastante tiempo y dedicación, pero si tu Sim es paciente al poco tiempo podrán saber hacer un montón de cosas como **hacerse el muerto**, **dar la patita**, **revolcarse**, **usar el inodoro**, **hablar**, **sentarse firme** o **acudir cuando le llamen**. Cualquier miembro de la familia puede enseñarle trucos pero si lo prefieres puedes llamar al Adiestrador de obediencia quien por una suma de dinero pasará todo el tiempo que necesite hasta que tu mascota termine aprendiendo la orden que le indiques.

MASCOTAS TRABAJADORAS

Tener una mascota no tiene por qué ser síntoma de un gasto más para tus Sims, ¡también pueden aprovecharse de ella y mandarla a trabajar! Hay **3 carreras distintas** a las que se pueden unir desde el teléfono o el ordenador: **servicios**, **seguridad** y **espectáculo**, cada una con **cuatro niveles**. Para ascender los perros y los gatos deberán de aprender las órdenes que requiera su carrera. Si acuden al trabajo con un estado de ánimo alto y los requisitos cumplidos obtendrán un ascenso y además **desbloqueará un premio** que después podrá usar en el Creador de mascotas como nuevos collares, marcas de pelaje, etc, que además podrás compartir con los amigos que tengan la versión de PS2 e irlos desbloqueando juntos. Si estás más interesado, en el primer número de la Revista de ExtraSims publicamos la lista completa de códigos para desbloquear estos extras de los que te hablamos. Como todo ser vivo, las mascotas crecen y llegan a la vejez. Cuando cambien de ciclo y se conviertan en mascotas ancianas puedes jubilarlas ¡y seguirás cobrando el 50% del sueldo que recibían! Está claro que las mascotas están para divertirse y pasarlo bien con ellas, ¿pero no está mejor obtener un dinerillo extra a costa suya? Pero no te emociones, tan sólo pueden buscar trabajo los perros y los gatos. Los loros y los hámsteres tienen más suerte: pasarán el día tranquilitos en sus jaulas.





LICANTROPÍA Y LOBOS

Como en cada expansión, EA siempre añade algún tipo de Sim especial. En Los Sims 2 Mascotas cualquier Sim (hombre o mujer) puede sufrir una mutación y convertirse ¡en hombre lobo! Para ello se necesita que el lobo **líder de la manada** muerda a tu Sim, pero conseguirlo no es nada fácil. Primero deberás de trabar amistad con él para lo que necesitas que aparezca por tu casa. Tan sólo se deja ver durante la noche entre las 23h y las 6h, y hay más posibilidades de que aparezca si eres amigo de otros lobos que viven por el barrio. Una vez conseguido terminará por morderle y le contagiará la **licantropía**. Desde entonces por el día tu Sim será como cualquier otro, pero al caer la noche sufrirá una transformación en hombre lobo hasta la mañana del día siguiente, pero hay un remedio: puede comprarle una pócima de **Licantrópico-B** al adiestrador de obediencia y al tomársela dejará de sufrir los efectos de la licantropía.

El líder de la manada se reconoce fácilmente porque en los ojos le destella una luz amarilla y no puede ser adoptado. En cambio, el resto de lobos sí que pueden convertirse en la mascota de tu Sim si trabas una buena relación con ellos. Prácticamente se comportan como cualquier otro perro de personalidad **Genio**, **Agresivo**, **Independiente** y **Cochino**, pero tiene algunas características como que por la noche suelen aullar llegando a despertar a toda la casa. Ventaja o inconveniente, la elección la tiene siempre tu Sim.



Y MUCHÍSIMAS OTRAS COSAS

Te hemos relatado las principales novedades con respecto a las mascotas en esta expansión, pero como cualquier otra incluye muchísimos más secretos que puedes descubrir en nuestra sección de trucos o jugando. Aquí tienes un resumen de todas las novedades que no hemos nombrado anteriormente:

- ▶ 77 razas de perros y 31 razas de gatos
- ▶ 6 variedades de loros y 6 de hámsteres
- ▶ Una nueva variedad de peces tropicales
- ▶ Cuatro nuevas herramientas de construcción: aplanar terreno, mazo, baldosas avanzadas, paredes diagonales y octogonales.
- ▶ Gestión mejorada del catálogo de ropa y objetos
- ▶ Familias más grandes de hasta 10 miembros, con un máximo de 8 Sims y 6 mascotas.
- ▶ Nueva enciclopedia de consejos del juego
- ▶ Nuevo objeto de aspiración: Pienso Vida
- ▶ Nuevo catálogo: colección atómica
- ▶ Invitaciones de Sims personalizadas

LA SECCIÓN DE DECORACIÓN DE LA REVISTA

IDEAS PARA DECORAR

Muchos estabais esperando una sección cómo está en la Revista de ExtraSims, así que aquí ha llegado. Una de las cosas por las que el videojuego de Los Sims ha tenido más éxito es que te permite construir tu propia casa para que luego la disfruten tus Sims, y esto incluye distribuir las habitaciones, colocar las puertas, pintar las paredes, y como no, colocar los muebles y decorarla a tu gusto. En ExtraSims no somos unos expertos decoradores, pero sí que nos gustaría darte unas cuantas ideas que te puedan inspirar en tus próximas creaciones.

En cada número construiremos una estancia de la casa que siempre tendrá algo peculiar hasta completar toda la casa. En esta primera entrega os vamos a enseñar cómo diseñamos el dormitorio de un apartamento en el que viven muchos compañeros de piso. Le hemos querido dar un toque moderno y llamativo, y éste ha sido el resultado. Te enseñamos as ideas que hemos usado a continuación:

Sección creada por
Carlos Gutiérrez

Bienvenido a esta nueva sección de la Revista de ExtraSims. Durante los siguientes números os iré presentando ideas de decoración para que algún día vuestras casas puedan salir en el periódico de Sunset Valley. Comenzamos con una casa donde habitan una familia numerosa y para ello necesitaran un buen dormitorio, ¿no crees?



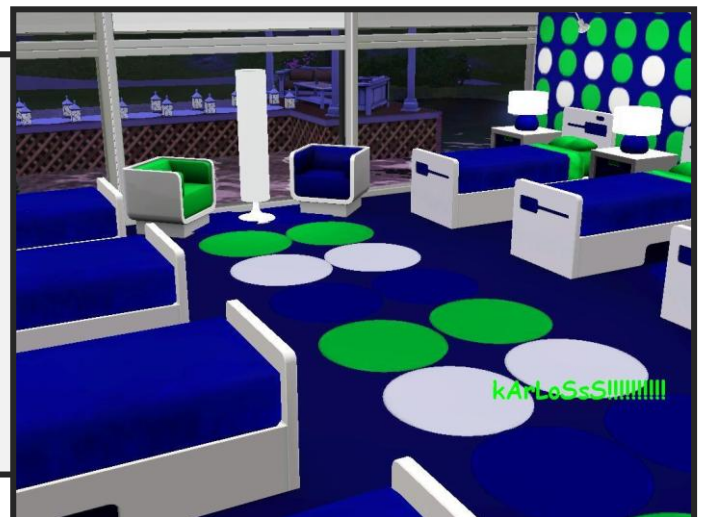
Como veis nada más entrar tenemos una cómoda donde poder guardar toda la ropa, eso sí, ¡bien ordenada! Si encima de esta no pusiéramos nada quedaría sin gracia y añadí unas divertidas figuras de unos dragones en distintos colores. También encima de la cómoda tenemos un divertido espejo en forma de puzle y justo al lado otro vertical para vernos de cuerpo entero una vez vestidos.

LA SECCIÓN DE DECORACIÓN DE LA REVISTA IDEAS PARA DECORAR



Ahora pasemos a las camas. Después de mucho pensar cuál sería la adecuada elegí estas camas sin somier de láminas para no dañar la espalda (mejor dormir sobre una superficie dura para la columna de nuestros sims que no una blanda). A cada lado de la cama hay una mesita con su lámpara, muy típico en todas las habitaciones, aunque si la luz de la mesita molesta a tu compañero siempre está bien la lámpara de pared individual así podrá tu Sim leer un libro tranquilamente...

Finalmente pasemos al pasillo central, donde hemos añadido unas divertidas alfombras haciendo juego con la pared, al final de este pasillo hemos colocado unas sillas y una lámpara donde, aparte de poner hay la ropa y no colocarla en el armario, también nos servirán como zona de descanso.



Espero que os haya gustado esta sección, en el próximo número iremos con una parte importante de la casa: el jardín, que lo podéis ver un poco a través de esa ventana. Un bonito lago y una piscina junto con todo lo imprescindible en el jardín será la envidia de los vecinos, ¡os esperamos en la sección de decoración de la Revista de ExtraSims! Un saludo y que os queden de lo más preciosas vuestras casas.

Publicidad



NATURALEZA PURA DONDE QUIERAS

CREA UNA CASCADA

Este tutorial sirve perfectamente para Los Sims 2, por lo que siguiendo los pasos equivalentes puedes conseguir crear una cascada también, ya que el truco funciona exactamente igual.



En el segundo número de la Revista de ExtraSims nos hemos puesto las pilas en cuestión de tutoriales. Si ya has leído el correspondiente a la creación de sótanos, aprende ahora a construir una bonita cascada en Los Sims 3 que quedará perfecta para cualquier solar, escenario o jardín.

Paso 1

Lo primero de todo para empezar a construir la cascada es elegir un lugar bonito donde luzca. Está claro que cualquier solar es apto para su creación, pero quedará más realista si se encuentra rodeada de árboles y en plena naturaleza.

Una vez escogido el sitio (puedes cambiar el solar activo en la pantalla de Editar Ciudad) procede a cubrir el suelo con césped para darle un toque más natural al lugar. Puedes mezclar diferentes tonalidades si lo prefieres.



Paso 2

A continuación levanta una hilera de terreno, con la herramienta de nivelación y la forma de pincel cuadrada, tanto como altura desees que tenga la cascada, de la manera en la que se muestra en la siguiente imagen:

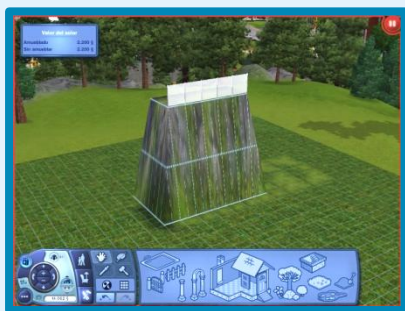


NATURALEZA PURA DONDE QUIERAS CREA UNA CASCADA

Paso 3

Una vez hecho lo anterior, entra en el catálogo de vallas del Modo Contruir y coloca una hilera en lo más alto del montículo exactamente donde quieras que caiga el agua de la cascada ya que son el elemento que “confunde” al juego y hace que se produzca el efecto de la cascada.

Hazlo como puedes ver en la siguiente imagen:



Paso 4

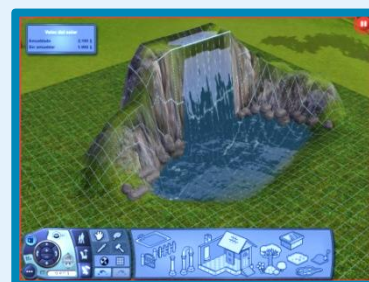
Ahora viene en paso clave de la cascada: el truco que simula la caída del agua. Selecciona la herramienta para crear lagos y crea uno pequeñito (o del tamaño que quieras) a los pies de la elevación.

A continuación, con la misma herramienta intenta crear un lago encima de la valla. Sé un poco paciente, quizás no resulte a la primera ¡pero de repente aparecerá una bonita cascada de agua!



Paso 5

Vale, la cascada está creada, ¿pero realmente parece una cascada? Yo creo que no, así que vamos a retocarla para que dé el pego. Con la herramienta de elevación crea mini-montañitas alrededor y suavízalas con la herramienta correspondiente. Rebaja las esquinas del montículo que creamos primero para que no sean tan punteadas, y cuando te guste el resultado, pasa al siguiente paso.



Paso 6

Por último, y para terminar, coloca unas cuantas rocas en la orilla del lago y a la bajada de la cascada. Pon también unos cuantos árboles y arbustos para darle un toque de naturaleza salvaje y coloca unos nenúfares en el agua.

Luego si lo deseas puedes colocar unos banquitos para que se sienten los Sims y... ¡a disfrutar de tu magnífica creación!



UNA VISIÓN PROFUNDA DE LA EXPANSIÓN

LOS SIMS 3 TROTAMUNDOS ANALIZADOS A FONDO



Pocos meses después de la salida de la tercera secuela de la saga más vendida, Los Sims, surge la primera de las futuras muchas expansiones. Como se había anunciado por Electronic Arts tiempo atrás, en esta ocasión querían ir un poco más allá con el concepto de expansión. Si nos remontamos a los orígenes, en Los Sims 1 las primeras expansiones solo se limitaban a agregar contenidos, como objetos o pieles, pero no mejoraban la experiencia de juego. Posteriormente, y en gran medida también en Los Sims 2, comenzaron a ampliar la jugabilidad agregando distintas temáticas, siendo las más comunes mascotas y citas. Sin embargo, dado que en Los Sims 3 existen las microtransacciones, no parecía realmente útil la creación de una expansión que solo agregara contenidos, sin ofrecer nada realmente importante al jugador. Es ahí donde Trotamundos se convierte en la expansión más innovadora hasta la fecha. Aunque a primera vista pueda parecer el remake de dos expansiones de Los Sims, “De Vacaciones” y “Bon Voyage” a medida que comencemos a explorar su verdadero contenido nos daremos cuenta del error de considerarla una expansión clásica. Por primera vez, el concepto de expandir se lleva al máximo, consiguiendo una nueva experiencia jugable que aleja levemente el juego de ser un simulador y le permite experimentar condimentos de otros géneros. Es así como Trotamundos nos da la pauta de lo que realmente nos espera.





Jugabilidad

El juego cambia drásticamente con esta expansión. Ya no nos limitaremos solo a tareas de la vida diaria, sino que podremos descubrir nuevos horizontes y hacer que nuestros Sims vivan experiencias nuevas, enriquecedoras, y gratificantes, al mismo tiempo que nosotros jugamos de una forma diferente. Para empezar, podremos elegir un Sim ya establecido, o crear uno nuevo, pudiendo de esta forma optar por algunos de los nuevos rasgos: Aventurero, Ojo para las Fotos, y Disciplinado. También encontraremos nuevas vestimentas y cabellos. Una vez creado el Sim deberemos aventurarnos en alguna de las tres nuevas regiones, ambientadas en lugares de la vida real: Shang Simla, China; Champs Les Sims, Francia; y Al Simhara, Egipto. Las experiencias jugables en estos tres lugares son bastante diferentes, y nos darán la oportunidad de adquirir habilidades únicas y vivir experiencias muy distintas, aunque la exploración de tumbas y monumentos será común en las tres.

El tiempo que permanezcamos en el sitio inicialmente será corto, en proporción con la cantidad de actividades por hacer. Para poder estar durante una estancia más prolongada, deberemos adquirir un mayor nivel de visado. El visado es, básicamente, un sistema de puntuación que determina muchas cosas, como la cantidad de recompensas que podemos comprar al mercader secreto, o el tiempo que podremos permanecer en un lugar. Para aumentar el visado deberemos completar las tareas de cada una de las regiones. Estas tareas serán accesibles mediante un tablero de anuncio en el campamento base. Este campamento, a diferencia de los hoteles de Bon Voyage, puede ser simplemente un sitio donde hay carpas, en Egipto, o una residencia

comunal, en Francia. No contaremos con lujos como servicios a la habitación, pero sí podremos apoyar la cabeza entre aventura y aventura. Hay que entender que el perfil ha cambiado. El Sim no busca descanso en Trotamundos, sino que busca nuevos retos. Estas misiones encierran determinados argumentos interesantes, intrigas políticas, y robos y traiciones.

Todo esto hace que la jugabilidad se amplíe considerablemente, pudiendo establecer un argumento a Los Sims y seguirlo a través de las tareas. Muchas de estas serán de exploración de edificios o tumbas, entre ellos La Gran Pirámide, y un museo similar al Louvre, pero también habrá otras que nos pedirán que nos colemos en ciertos lugares y obtengamos objetos, o bien que encontremos escondrijos ocultos.

Las tumbas serán el mayor atractivo de la expansión. Aquí nos enfrentaremos a una gran cantidad de trampas, habitaciones secretas, caminos bloqueados, mecanismos ocultos, fuentes que no se sabe a dónde llevan al nadarlas, y muchas otras cosas más que harán que nos mantengamos muy atentos al juego. También podremos encontrar una gran cantidad de objetos especiales para llevarnos a nuestra casa, o bien monedas con las que podremos comerciar con el mercader secreto. Por supuesto, será vital que antes de adentrarnos en una tumba nos equipemos como es debido. Para ello habrá que visitar al mercader local y solicitarle cosas como lucha en lata, comida deshidrata, o una tienda que se puede montar y desmontar a nuestro antojo. Aquí también



se hace presente otro cambio muy pedido por los usuarios, que era poder ver el interior de los edificios de compra. Aunque en Sunset Valley y Riverview, los mundos originales, siguen siendo “Solares Madrigueras”, en las zonas exóticas son edificios a los que se puede entrar y comprar directamente al dependiente. También existe una suerte de restaurante, aunque no es tal, ya que no hay más servicio que un vendedor de comida. Durante todo el viaje, e incluso en el hogar, tendremos la opción de realizar fotografías de cosas, para de esa forma completar distintos álbumes de fotos con temáticas que van desde “La Esfinge” a “Un amigo”, algo muy divertido para complementar las colecciones de joyas, bichos, y piedras del juego original.



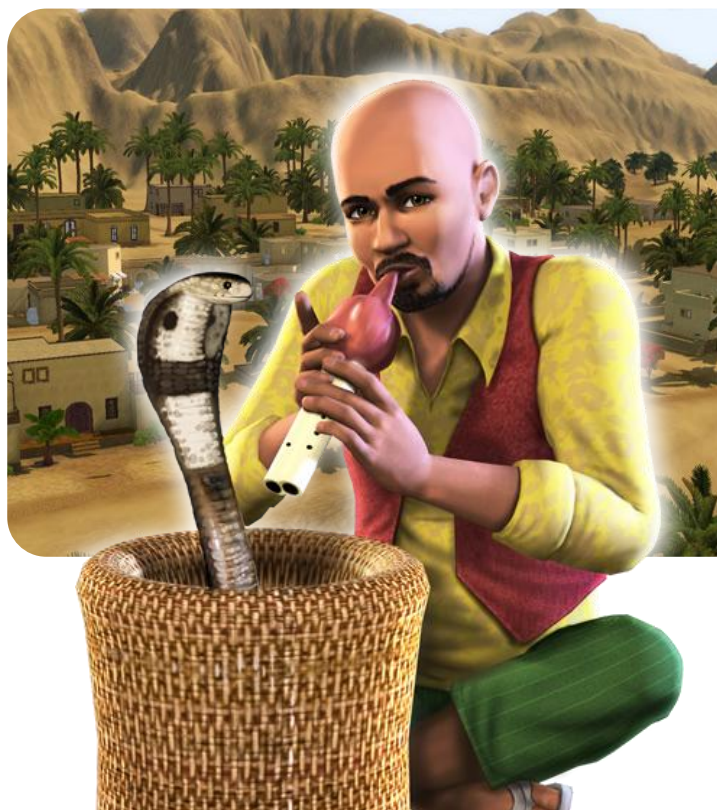
Durante nuestro viaje a Egipto, además de poder encantar serpientes o visitar la aldea, tendremos que explorar monumentos emblemáticos y muy conocidos del lugar. Entre ellos tendremos un gran número de pirámides, templos, Abu Simbel, y la Gran Esfinge. No obstante, no solamente habrá que cuidarse de las trampas en estos lugares. En ciertos sarcófagos nos podremos encontrar con terribles momias, sedientas de pelea. Nuestro Sim deberá combatir contra ellas por su vida, y si es derrotado, en ocasiones, deberá enfrentarse a la terrible realidad de ser maldecidos por los infames seres. Estando malditos, cargaremos con una cuenta atrás que, tras muchos días, desembocará en la muerte del Sim. Para escapar de tan aciago destino, será necesario recurrir a la Gran Esfinge. Aunque, es necesario aclarar, ella no podrá ayudarnos en caso de que, por dormir en un sarcófago especial, acabemos transformados en momias nosotros. Quizás, el sarcófago no maldito revierta la situación, aunque no puedo agregar más al respecto.

En Francia, también nos encontraremos una actividad interesante, que es la creación de néctar. Este proceso nos permitirá realizar una bebida no alcohólica con una gran extensa variedad de posibilidades dependiendo de las frutas utilizadas, del tiempo de añejamiento, y de las habilidades en cocina y jardinería del Sim. Mediante una máquina que podremos comprar en Francia, trasladaremos esta actividad a los hogares.



En China, a su vez, podremos sumergirnos con toda la cultura oriental y, principalmente, iniciarnos en las Artes Marciales. Esta nueva habilidad permite al Sim enfrentarse en duelos, y realizar diversas actividades como meditación o partir un bloque. A medida que avancemos podremos acceder a nuevas actividades, y también participar en torneos locales, teniendo la posibilidad de probar nuestra pericia a nivel profesional. Comprando ciertos elementos, estaremos preparados para continuar las prácticas en el hogar del Sim, una vez que su tiempo en China haya acabado.

Básicamente estas son las cosas que podremos vivir durante nuestro juego en Trotamundos, que nos permitirán disfrutar de un nuevo enfoque nunca antes visto en la franquicia. Esperemos que las futuras expansiones también se caractericen por eso.





Sonido

Una de las mejores de la saga. La música está compuesta con la intención de ambientarnos por completo en cada una de las tres regiones. Cada pieza musical está hecha con mucho esmero y notaremos que desde las flautas en Egipto hasta los tambores en China toman un verdadero protagonismo para seguirnos en cada acción. También han añadido una nueva serie de sonidos destinados a las nuevas actividades, y se nota que todo el mundo es rico y abundante gracias a la gran cantidad de efectos agregados. Otra cosa a destacar, es la diversidad de voces que ahora se hace más evidente. Aunque a primera vista no parezca, los habitantes de diferentes regiones tienen una suerte de acento al hablar con nuestros personajes en Simlish. Hubiera sido genial que se hubiesen inventado otros idiomas como el mencionado, para generar esa atmosfera que hace al juego tan particular, y que lo hace pertenecer a nuestro mundo, pero también parecer que es parte de un mundo propio. La banda sonora es complementada con nuevas estaciones compuestas por la música de cada una de estas tres regiones. Como nota personal, la canción "Impressions Du Désert" es la música ideal para la exploración de las tumbas egipcias, por sus matices entre lo oscuro y lo misterioso que la hacen tan cautivante y emblemática. Así que en general puedo destacar que la música creada por el compositor Steve Jablonsky para esta expansión es de lo más acertada.

Complejidad y estrategia

Aunque a simple vista no lo parezca es una expansión muy larga y compleja. No solo disfrutaremos con todos los contenidos agregados, entre ellos muchos objetos, cabellos, y ropa, sino también con las tres nuevas actividades, la casi inagotable exploración de tumbas y misiones que se nos ofrecen, y para aquellos que les guste el diseño y la "programación" a nivel básico, podrán divertirse creando sus propias tumbas y ofreciéndolas en el intercambio. No solo enriquece el juego original con muchos contenidos, sino que además permite una nueva forma de juego, que se acerca a una aventura gráfica o rol, más que al simulador que nos tiene acostumbrados. Las herramientas de construcción nuevas, como lo sótanos de varios niveles y los techos de pagoda, también son un aditamento para aquellos que se divierten más construyendo que jugando. Y por supuesto, para aquellos que adoran la personalización, encontrarán en las herramientas para modificar vallas algo fresco para aplicar a las residencias.

Ahora bien, en cuanto a la estrategia, siendo un juego en esencia que no tiene fin, verán que pueden obtener resultados muy rápido con solo seguir las sencillas instrucciones de cada uno de los objetivos. No hay una estrategia propiamente dicha, ya que el juego te indica absolutamente todo: a dónde ir, con quién hablar y qué hacer. Por supuesto en las tumbas esto varía levemente, ya que hay que encontrar la salida intentando evitar peligros, y descubriendo las trampas o interruptores ocultos. Mención especial se merece el acertijo de los mosaicos de color, que abren una serie de paredes en línea horizontal, que encontremos en una base científica en Egipto, que es quizás uno de los más entretenidos y complejos. Por supuesto, si lo deseamos, podemos esforzarnos en crear una tumba extremadamente compleja con cientos de interruptores y cosas por hacer, ya que las herramientas están, pero no habrá retos imposibles en el contenido incluida en el juego.



CHINA EGIPTO FRANCIA



A destacar

Los Sims 3 Trotamundos tiene muchas cosas que destacan entre el resto de características y que el equipo ha sabido desarrollarlas de la mejor forma.

- Las diferencias entre las culturas, en su arquitectura, vestimenta y comportamiento.
- La gran cantidad de actividades para hacer en cada uno de los sitios.
- La exploración de tumbas, resolución de puzzles, y la búsqueda de tesoros.
- La nueva experiencia jugable con elementos de rol y aventura.
- La banda sonora, siendo muy diferente en cada región. La mejor de la saga.
- La posibilidad de hacer tumbas y aumentar la diversión del juego.

Para olvidar

Pero no todo son alabanzas, también ha habido cosas que consideramos que podían haberlas mejorado o incluido en la expansión.

- Los gráficos, bastante antiguos y sucios para la época actual.
- Las animaciones ausentes que siguen sin aparecer una vez más.
- Aunque hay buena cantidad contenido en muebles y vestimentas, se extrañan una vez más ciertos objetos emblemáticos, como el piano o la bañera de hidromasajes.

Nota final:

Notable
8'5

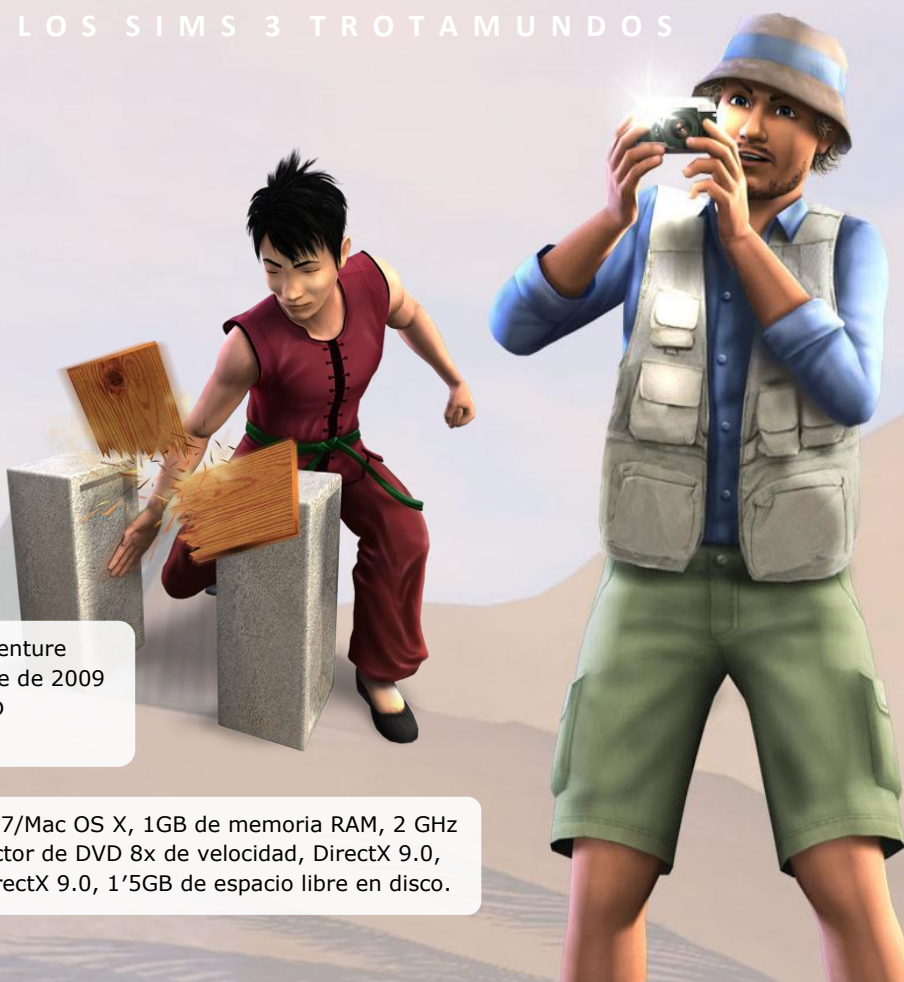
¡Esperemos que se animen a mejorar estos pequeños detalles en futuras expansiones, packs o actualizaciones gratuitas para el juego!



Nombre original: The Sims 3 World Adventure
Fecha de lanzamiento: 16 de Noviembre de 2009
Formato de la instalación: PC-Mac-DVD
Precio original: 34'95€

Requisitos mínimos: Windows XP/Vista/7/Mac OS X, 1GB de memoria RAM, 2 GHz CPU, tarjeta gráfica de 32MB con TGL, lector de DVD 8x de velocidad, DirectX 9.0, ratón y teclado, sonido compatible con DirectX 9.0, 1'5GB de espacio libre en disco.

LOS SIMS 3 TROTAMUNDOS



Segunda Parte



Si te leíste la historia del primer número de la Revista sabrás que solemos partirlas en dos para que no se hagan tan extensas y poder distribuirlas mejor entre las distintas secciones que componen la revista. Pues bien, después de este intervalo de contenidos regresamos con la segunda parte de “Pasarela Miami”, una historia creada por JaimePG con Los Sims 3. Si te saltaste por alguna casualidad la primera parte, vuelve unas cuantas páginas atrás y empieza a leerla desde el principio. ¡No te la pierdas!

¿Se quedó interesante la primera parte de “Pasarela Miami”? Pues desde aquí en adelante puedes disfrutar del resto de la historia sin cortes, sin páginas entre medias. ¿Qué ocurrirá al final con el restaurante? ¿Y la pasarela? Siguen las emociones en la historia de la Revista de ExtraSims...

La noche siguiente al instante donde dejamos a nuestros protagonistas en la primera parte de esta historia fue muy dura para cada uno de ellos. Al final, la mañana siguiente tomaron una decisión que cambiaría el rumbo de las cosas...

Sento: ¿Melania? ¡Hola! Resulta que lo hemos estado pensando y hemos decidido participar en la pasarela del sábado porque creemos que de alguna manera u otra también beneficiará a nuestro restaurante y queremos que todo vaya bien para que la Plaza vuelva a ser la zona de compras de moda.

Melania: Ah, pues me parece bien, si seguís todas mis órdenes conseguiré que el desfile sea todo un éxito. Y con respecto a lo de la venta del restaurante, ¿aún no habéis decidido nada? Qué lástima que una cosa sí y otra no, en fin... Pero bueno, si vais a participar hablemos del desfile. ¿Quiénes están dispuestos?

Sento: Pues Nuria, Sonia y yo. Diego se quedará al cargo del restaurante. De todos modos no podremos estar mucho rato porque también tendremos que ocuparnos de atender a los clientes. Podemos desfilan los primeros y luego ya que salgan los profesionales, ¿no te parece?

Melania: Si es la única posibilidad... Pero eso sí, mis desfiles siempre son todo un gran acontecimiento y no me gustaría que este fuese menos. Una tiene que mantener alta su reputación, así que esta tarde mismo os enseñaré lo básico que tendréis que aprender, ¿de acuerdo?





Y por fin llegó el día crucial del desfile. Melania no lo sabía, pero no se podía imaginar lo que sus supuestos cómplices estaban dispuestos a hacer con tal de ganar la batalla.

En el backstage pocas horas antes del desfile...

Sento: ¿Entonces está todo claro? A ver, repasemos. La primera vez que desfilemos lo haremos tal y como nos dijo Melania: yo desfilaré en traje de etiqueta, tú Sonia desfilarás en traje de baño y Nuria, tú lo harás con el vestido estrella de la colección. ¿Hasta aquí está claro?

Sonia: Sí, perfecto, todo entendido. ¿Y luego será cuando demos el cambiao?

Sento: Así es. Cuando todos terminemos de desfilas volveremos al backstage donde Diego nos estará esperando con los nuevos trajes. Melania estará ocupada buscando a las modelos profesionales que previamente Diego habrá confundido de lugar, así que tendremos vía libre para montar nuestro propio espectáculo. ¡Esto va a salir de perlas!

Nuria: No sé, no se... al menos lo intentaremos, pero si no sale como está planeado tendremos demasiados problemas, espero que no sea el caso...



Y mientras, en el otro lado de la Plaza, el plan comenzaba a desarrollarse.



Diego: ¿Es la academia de modelos Spincer? Veran, les llamo desde la Pasarela Miami. Soy César Cruncho, uno de los organizadores del desfile. Resulta que les dimos mal los datos de donde se iba a organizar el desfile. No es en la Plaza Sorolla, sino en la Plaza Picasso. Ajá. Sí, es que recién hemos empezado a trabajar en esta zona y los nombres todavía nos causan confusiones. Espero que no haya ningún problema. En efecto, Plaza Picasso a las ocho de la noche. Nos vemos. Chao.

Diego: ¿Es el Canal 8 de noticias? [...] ¿Hablo con el periódico New Times? [...] ¿Revista Modern Look? [...] Buenas tardes, ¿estoy llamando a la redacción de 20 Segundos? Sí, verá, me gustaría informarles de un evento que tendrá lugar esta noche en la ciudad: la Pasarela Miami. Está organizada por Melania Cruncho, la dueña de la tienda de Miami Style que han abierto en la Plaza esta semana. Ummm... Sí, ya sé que es un desfile promocional pero va a dar mucho que hablar... me atrevería incluso a decir que mañana saldrá en los titulares de todos los medios de la región. ¿Qué cómo puedo estar tan seguro? Bueno, ustedes vengán y ya verán...



Pasó el resto de la tarde entre nerviosismo y desesperación hasta que llegó la hora del desfile. Melania salió radiante al escenario para presentar la gala.



Melania: ¡Señoras y señores! Muy buenas noches y bienvenidos a la primera pasarela Miami, un desfile lleno de estilo donde podrán conocer las propuestas de nuestra tienda Miami Style para la próxima primavera-verano. Estoy segura de que les encantarán todos nuestros diseños y que después querrán pasarse por la tienda para adquirir alguno al mejor precio, pero de momento esta noche estamos aquí para que pasen un buen rato, se diviertan y disfruten de la colección que les tenemos preparada.



César: Y además hoy le hemos querido dar un nuevo estilo más espontáneo, más directo, más innovador, ya que parte de nuestros modelos son nóveles y nos demostrarán que cualquiera puede lucir radiante con la moda de Miami Style.

Melania: Tras esta presentación, tan sólo nos queda desearles que pasen una buena velada y que se diviertan. Sin más dilación, ¡que comience el desfile!

Tras unos segundos de aplausos por parte del público, las luces cambiaron de intensidad y tono y dio comienzo el desfile. Al ritmo de música Chill Out fueron desfilando Sonia, Sento, Núria y algunas personas más que también se habían presentado para poder participar. La pasarela marchaba correctamente y el público se mostraba en un ambiente agradable e interesados en los conjuntos que iban mostrándoles. Tacón, pie, tacón, punta, tacón... a ritmo de salsa Núria y Sonia desfilaban a la vez con unos bonitos zapatos de tacón, pero sin problema alguno. Sento de igual manera era la primera vez que desfilaba. Pero de momento se podían alegrar: todo marchaba como habían previsto.



Pero igual de bien no se lo estaban pasando los propios organizadores del evento. Melania estaba que se subía por las paredes mientras César intentaba buscar una solución al imprevisto.



César: Primero de todo tranquilízate, seguro que han tenido algún contratiempo pero enseguida aparecerán. Esto sucede muchas veces en el mundo del espectáculo.

Melania: ¿Cómo quieres que me tranquilice? La primera parte del desfile está a punto de terminar, ¡y se supone que las modelos de la academia Spincer tendrían que estar ya vestidas y maquilladas para que puedan salir en condiciones a la pasarela!

César: Espera, que me suena el teléfono. ¿Aló? ¡Aleluya! ¡Son ellas! Sí, estamos esperándoos... ¿Cómo que no hay nadie? ¿Dónde estáis? ¿Plaza Picasso? ¡Era la Plaza Sorolla, no Picasso! ¡Dios sálvame! Eso está al otro lado de la ciudad, ¡no podrán llegar a tiempo! Por favor, dense toda la prisa que pueda, ¡y empiecen a maquillarse y a prepararse por el camino!

Melania: César, vamos a tener que hacer algo. ¡El desfile no se puede parar! ¿Qué dirán de mí?



Entonces fue cuando Melania salió corriendo, sin importarle los 10 centímetros de tacón que llevaba, hacia el backstage para inventar una especie de plan de emergencia y poder salvar el espectáculo.

Melania: ¡Chicos! ¡Chicos! Hemos tenido un problema, para la segunda parte iban a acudir unas modelos de una academia profesional pero ha habido una confusión, no están, se han perdido, y no van a poder llegar a tiempo... y... y... pues que vais a tener que entretener al público un poco más, ¡el desfile no se puede parar así como así!

Sonia: Pero nosotros ya quedamos en que tan sólo podíamos participar durante la primera parte, ahora mismo nos tenemos que marchar a ocuparnos del restaurante, que tan sólo está Diego al cargo y dentro de poco empezarán a llegar clientes que han venido al desfile y tenemos que causar una buena impresión.

Melania: Lo siento, pero si os habéis comprometido con la pasarela ahora hay que salvar cualquier imprevisto como este. Además el desfile lo organicé yo y si no fuera por mí ahora mismo no tendríais ningún cliente a quien servir. Y lo más importante de todo es que yo, Melania Crunch, no pienso permitir que mi reputación como diseñadora de moda y gestora de la tienda Miami Style se vea ensuciada por un desfile de tres al cuarto, así que si os tengo que sacar a rastras al escenario con tal de que no se pare el desfile, ¡lo haré! ¡Y me da igual cómo desfiléis! ¡Como si lo queréis hacer en paños menores! ¡Pero este espectáculo no se va a echar a perder! ¡Id a la tienda, coged alguna prenda y salir al escenario!





Melania salió toda aireada del backstage y fue en búsqueda de su hermano. Entonces, una vez no hubo moros en la costa, Diego entró para dar pistoletazo de salida a la acción.

Diego: ¿Todo listo? No os lo podéis imaginar... está ahí fuera toda la prensa, expectante... ¡Esto va a ser la bomba! Además tengo preparada una última sorpresa que va a terminar de apuntillar la noche, ya veréis, ya... Os vais a quedar con la boca abierta, bueno, vosotros y nuestra queridísima amiga Melania. Si hoy no acaba en urgencias es de puro milagro.



Y de nuevo en el escenario, Melania anunció ante todos los espectadores ¡que el show continuaba!

Melania: Bueno, señoras y señores. Espero que estén pasando un rato agradable. Acabamos de ver desfilan nuestros modelos nóveles que no lo han hecho nada mal a pesar de haberse subido por primera vez a una pasarela de moda... Ahora les teníamos preparado un desfile de las modelos de la prestigiosa academia Spincer, pero se van a retrasar un poquito ¡por lo que nuestros chicos y chicas se merecen volver a pisar la pasarela por lo bien que lo han hecho!



Melania bajó del escenario y fue a reunirse con su hermano que traía las buenas noticias de que las modelos de la academia Spincer llegarían en seguida. Mientras, volvió a sonar la música en la Plaza y los focos volvieron a apuntar sobre la pasarela. Allí volvieron a aparecer Sonia y Nuria, más vistosas que nunca, y es que el cambiazio de Diego había tenido lugar y ahora lucían los vestidos más horripilantes, que nadie, ni siquiera la más hortera de toda la ciudad, se pondría.



Melania: ¿¿Pero qué es eso?? ¿¿De dónde lo han sacado?? Ay César... le gente se está empezando a reír... que bochorno... ¡tierra trágame! Van a pensar que esos vestidos son de mi colección, ¡y no sé donde han encontrado esos diseños si se les puede llamar así! César... creo que me voy a desmayar...

César: Pues todavía no lo hagas... esto no te lo vas a creer.

De repente, entre las risas y el bochorno general que impregnaba el ambiente de la Plaza por los nuevos diseños que se estaban presentando en la Pasarela Miami, se empezaron a oír unos cuantos chillidos de mujeres alteradas entremezclados con unos "cuac-cuac" muy característicos.



Melania: ¿¿Patos?? ¿¿Qué hacen patos en mi pasarela?? ¡César! ¡César! ¡Quiero morirme! No... no... ¡Agggghhh! ¡Agggghhh! ¡Que se acerca! ¡Que se acerca! ¡César! ¡Apártalo! ¡Agggghhhh!

César: Eso intento... ¡Quita! ¡Quita! ¡Fuera pato malo!

Y mientras, en el backstage, Núria, Diego y Sento, ajenos al pánico exterior charlaban y reían entre ellos...

Núria: Diego, ¿estos patos los has traído tú? ¿De dónde los has sacado?

Diego: Tengo... mi propio zoológico en casa, por así decirlo, jajajaja. Pero ha sido lo mejor de la noche. Melania casi se desmaya en cuanto los ha visto, ¡tendríais que haber visto su cara!

Núria: No hace falta que lo digas, de veras que ha merecido la pena organizar todo este plan, sólo por ver su cara... estoy deseando ver las portadas de los periódicos de la edición de mañana. ¡Esto va a ser la bomba en internet!

Diego: Hemos tenido suerte. ¡No ha fallado nada de nada! Jajaja... ¡Todo como queríamos que ocurriese!





Sonia: ¡Sento! ¿¿Qué haces??

Sento: Pues simplemente atornillar la locura de esta noche. ¿No decía Melania que desfiláramos como quisiésemos, que lo más importante era desfilan, aunque lo hiciésemos en paños menores? Pues Sonia, no sé tú, pero a mí me gusta cumplir con todo lo que me ordenan, y si me han dicho esto... ¡pues que se le va a hacer! Habrá que hacerlo, ¿no? Jajaja... Por favor Diego, graba en vídeo su cara cuando me vea, jajajaja.



Así, sin dudarle ni un instante y a paso firme, Sento salió a la pasarela como Dios te trajo al mundo. Desde el principio hasta llegar al final, media vuelta, saludo y a paso decidido hacia por donde entró. Toda la gente se quedó atónita y por un momento hasta se olvidaron de los patos que inundaban los asientos del público. Melania, como no, se quedó petrificada, ya no podía pasarle nada más en su desfile... tan sólo quería despertar de ese maldito sueño, porque ella quería creer que eso no le estaba sucediendo.



Los periodistas que habían acudido de todas las partes de la ciudad para recoger todos los detalles de la pasarela no paraban ni un instante de capturar todos los rincones de tal panorama: Núria y Sonia vestidas con unos diseños que menos llamativos es imposible, decenas de patos correteando y dando alazos a la gente que intentaba huir de ellos, Sento en medio del escenario sin ningún pudor, y César intentando sujetar a Melania que estaba que se desmayaba de un momento a otro.

La noche no podía ir a peor. Bueno, sí. Resulta que algún vecino de la zona que no sabía nada del desastre que se había montado en el desfile, había oído demasiado barullo y gritos procedentes de la Plaza y había llamado a la policía pensando que había un atraco, secuestro o algo por el estilo. Sus buenas intenciones tan sólo hicieron que un cuerpo de patrulla se acabara presentando en medio del alboroto. Alucinados en un primer instante y sin saber qué hacer, al final intentaron poner algo de orden, y aunque los patos se hicieron un poco difíciles de atrapar, tras dos horas se pudo tranquilizar el lugar.





El resto de la noche la pasaron, Melania en el hospital con un ataque de ansiedad junto con su hermano, Sento en comisaría acusado de exhibicionismo, Diego escondido en el restaurante porque el propietario de una granja cercana estaba muy intrigado sobre cómo habían escapado los patos si no puede volar, y Sonia y Nuria destruyendo todo rastro de esos vestidos horripilis que habían lucido horas antes.

A la mañana siguiente de los acontecimientos...

Diego: ¡Por fin estás aquí! ¿Al final que ha pasado? ¿Qué te han dicho?

Sento: Nada, he estado la mayor parte de la noche esperando y hasta primera hora de la mañana no me han entrevistado los agentes. Al final como no soy reincidente y les he metido la historia de que Melania me lo había dicho, ¡que en realidad es cierto!, me han dejado libre y sin cargos. Eso sí, he tenido que pagar una multa de 300€... ¿Esto me lo sumas al suelo, verdad? Jajaja...

Diego: Ehh, bueno bueno, ya veremos... Me alegro de que estés bien entonces.

Tania: Sento, no sabía yo que estuvieses en tan buena forma... Eres portada en todos los periódicos de la ciudad. Mis amigas están deseando que te las presente, ¡hoy he sido la reina de la clase! Nadie habla de otra cosa.

Sento: Pues vaya si está teniendo éxito mi foto. ¡Al menos espero que esto me haga ligar más con las chicas! Pero es que claro, con este cuerpazo que tengo...

Diego: Menos cháchara, musculitos, que hoy tenemos mucha faena. Desde lo de anoche no para de venir más y más gente a la Plaza a comprar, y al restaurante ni te cuento. No sé si sabrán que "el tío de la pasarela" trabaja aquí o qué, pero esto está como nunca. ¡Ah! Y mejores noticias aún. Hace nada acaban de colocar un cartel de "Se Vende" en el local de Miami Style. Parece que nuestra querida Melania no tiene nada de ganas de volver a aparecer por aquí...

Sento: Somos unos cracks, ¡ya sabía yo que íbamos a ganar la guerra! Yo creo que le hemos dado una buena lección de que no siempre se consigue lo que quiere. Este restaurante será nuestro por los siglos de los siglos.

Tania: ¡Y que lo digas!



FIN

OLVÍDATE DEL APARCAR EN SIMCITY

CONSTRUIR UN GARAJE SUBTERRÁNEO



Continuamos la revista con otro tutorial más, pero esta vez para Los Sims 2, aunque también sirve para Los Sims 3.

Ahora te enseñamos a construir un fantástico garaje en el sótano de la casa de tus Sim para que ahorrar un poco de espacio y guardar el coche allí cuando no lo necesitemos.

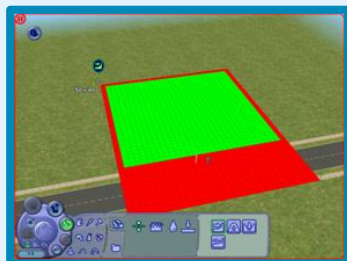


Paso 1

Vamos a construir un garaje en el sótano de las casas de nuestros Sims. Necesitaremos el pack de expansión Los Sims 2 Noctámbulos para poder realizar el tutorial.

Lo primero es lo primero. Cargamos el juego y seleccionamos un barrio. Una vez cargado, elegimos un solar de tamaño 3x3 como mínimo.

Deberemos aplanarlo totalmente para trabajar sin problemas. Podemos usar la herramienta de aplanar terreno para nivelarlo de una pasada. Si no la tenéis podéis usar la herramienta nivelar terreno y aplanar desde la esquina de la carretera.



Este mismo tutorial lo puedes hacer servir con Los Sims 3. El método es el mismo, ¡así que inténtalo!

Paso 2

Ahora vamos a proceder a la construcción del garaje subterráneo. Debemos entrar en el catálogo "Garaje" del Modo Construir e instalar una calzada y su extensión a una distancia del límite del solar de unos 3 cuadrados mínimos.

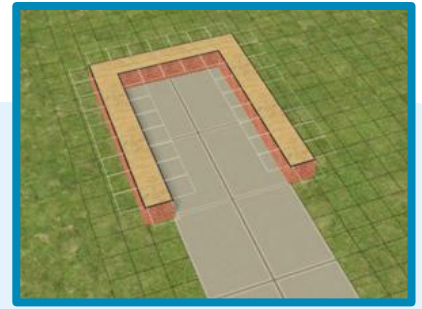


OLVÍDATE DEL APARCAR

CONSTRUYE UN GARAJE SUBTERRÁNEO

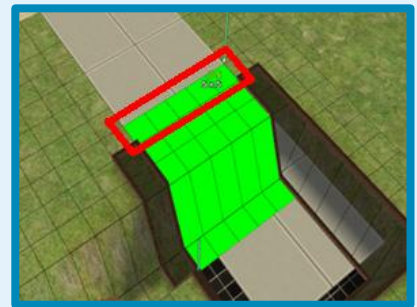
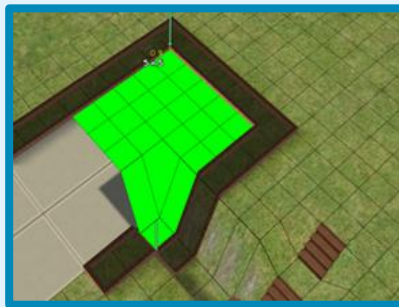
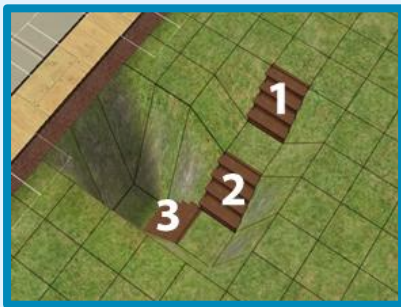
Paso 3

A continuación, debemos abrir la consola de trucos (Ctrl+Shift+C) e introducir el truco **boolprop constrainfloorelevation false**. Una vez introducido, rodeamos la extensión de la calzada con cimientos y cubrimos la superficie de ambas con una baldosa de suelo.



Paso 4

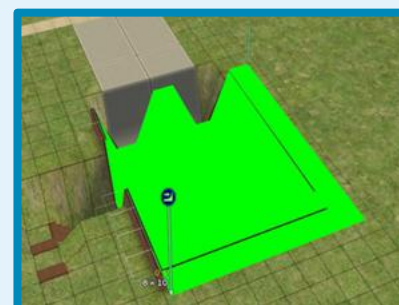
Ahora debemos colocar seguidas 3 escaleras de conexión, eliminarlas con Ctrl y aplanar desde el punto más bajo del terreno toda la calzada. Hay que aplanar un poco más de la extensión para poder colocar la puerta del garaje. Seguidamente hay que borrar la extensión haciendo clic en ella y pulsando "Supr". Después, pulsamos Ctrl+Z sin soltarlas y aparecerá en el suelo totalmente lista.



Paso 5

Ahora tenemos que borrar la extensión de la calzada. Acto seguido, pulsamos Ctrl+Z sin soltarlas y aparecerá en el suelo otra vez, pero totalmente lista. Si subimos un piso veremos que los cimientos han quedado un poco raros, pero no hay motivo para preocuparse ni asustarse, simplemente es algo que se puede solucionar.

Para arreglar este problema simplemente hay que aplanar el terreno desde los cimientos, como se ve en la imagen. Después de esto, ya estamos listos para colocar la puerta de garaje.



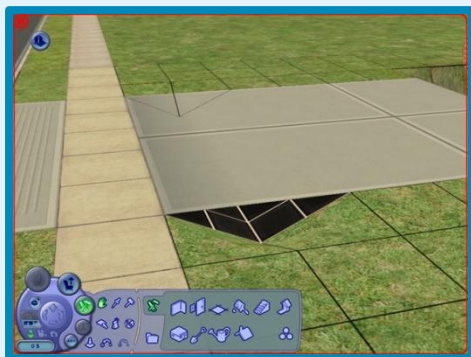
OLVÍDATE DEL APARCAR

CONSTRUYE UN GARAJE SUBTERRÁNEO

Paso 6

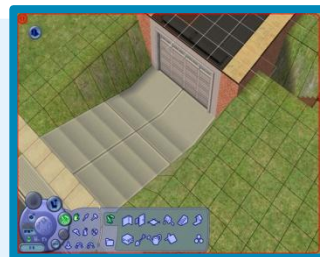
Ahora llega la parte más complicada y cuidadosa, pero con tranquilidad saldrá muy bien. Hay que aplanar la calzada para que sea una rampa.

Tenemos que irnos al principio de la calzada y nivelar dos clics la primera fila de la calzada, como se ve en la imagen. Es decir, con la herramienta de rebajar el nivel del terreno hacemos dos clics en la primera fila de la cuadrícula. La siguiente fila se nivelará a 4 clics. En la tercera deberemos hacer 6 clics para rebajar el terreno. La cuarta serán 8 clics, 10 clics la siguiente, y la última 12 clics. De esta forma vemos como el terreno adquiere la forma de una rampa.



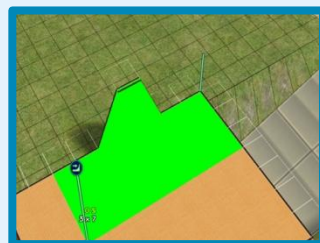
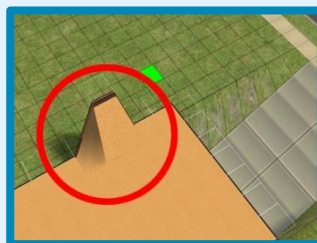
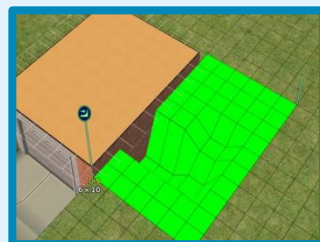
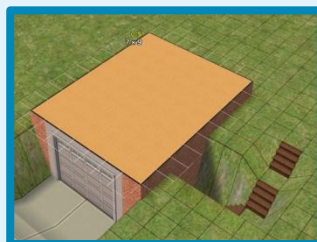
Paso 7

Para que todo quede bien, borramos la calzada y pulsamos Ctrl+Z sin soltarlas, como en el paso 4.



Paso 8

Cubrimos el garaje con un suelo cualquiera y eliminamos las escaleras de conexión. Al aplanar el terreno, los cimientos cambiarán de aspecto. Con nivelar esa irregularidad desde un cimiento al nivel correcto es suficiente.



Paso 9

El garaje en sí ya está listo y terminado, pero hay que buscar una forma de colocar una entrada para que puedan pasar los Sims a coger el coche. Tenemos que quitar un cuadrado de cimientos y colocar una pared para poder colocar una puerta para acceder al garaje.



Paso 10

A continuación podemos pintar y decorar un poco el garaje que hemos creado con señales de tráfico, herramientas, etc, que podéis encontrar en el catálogo del Modo Comprar. Pinta también las paredes como más te guste.



OLVÍDATE DEL APARCAR

CONSTRUYE UN GARAJE SUBTERRÁNEO

Paso 11

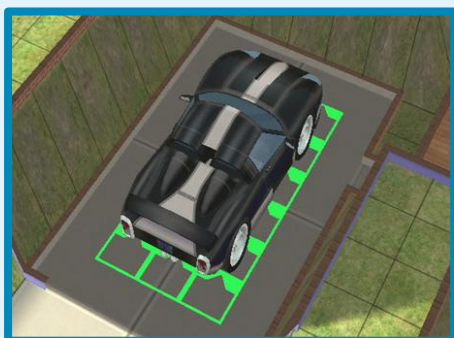
Ahora nivelamos el terreno para construir un sótano al que podremos acceder desde la casa con ayuda de la herramienta de nivelación arrastrando desde la zona del garaje al resto del solar. Después cubrimos ese terreno nivelado con paredes, colocamos cimientos que bordeen todo el sótano y cubrimos con suelo. Colocamos una escalera, ya sea normal, de caracol o de conexión. Pintamos las paredes y ya podemos edificar la casa con garaje subterráneo.



Paso 12

Por último, vamos a colocar el coche. Para que funcione debe estar DENTRO del garaje, si no, no lo podrán usar. Como no existen animaciones de inclinación del coche, al bajar por la rampa se verá muy raro y no como todos nos imaginamos, pero funcionará perfectamente y ahorraremos mucho espacio en la casa de nuestros Sims.

Construir un garaje en un sótano es una idea perfecta para casas pequeñas que no tienen espacio para un garaje convencional, y además es muy bonito estéticamente.



Paso 13

¡Y listo! Si has seguido todos los pasos y los has realizado a la perfección, el resultado que obtendrás será muy parecido al que nosotros te mostramos. ¡Ahora muda a cualquier familia al solar para que disfruten de su nueva casa y se olviden de coger el coche compartido para ir al trabajo!

Tutorial enviado por:
xXJuAnJi05Xx

LOS SIMS CUMPLEN 10 AÑOS

UNA DÉCADA DE SIMS



Hace ya unos meses de la llegada del año 2010, un año que nos depara muchas novedades en el mundo Sim: nuevas expansiones y packs, la versión de consola de Los Sims 3, nuevos títulos de MySims, y seguro que alguna que otra sorpresa que no esperamos... Pero lo que no sé si te habías dado cuenta de que al pasar al 2010 hemos estrenado década. ¡Atrás quedaron los años 2000! Si echamos la mirada al pasado nos daremos cuenta del montón de cosas que han sucedido en 10 años, pero hay algo de lo que quizás no te has percatado: hemos estado toda esta década jugando a Los Sims, porque, atención señoras y señores, ¡Los Sims cumplen la friolera de 10 añazos!

Parece que fue ayer cuando vimos cómo llegaba a las tiendas las primeras copias de un tal Los Sims del que nadie se podía imaginar nada más allá de un videojuego normalito. Pero ha llovido bastante desde aquel 20 de Febrero del año 2000 y hoy, más de 10 años después, Los Sims se han convertido en el videojuego de PC más vendido de toda la historia con más de 100 millones de copias vendidas y en un fenómeno de masas brutal. Ha sido traducido a más de 22 idiomas y está a la venta en más de 60 países del mundo. Cada día se suben a la web oficial miles de creaciones de los fans, llegándose a colgar en la red más de 300 contenido personalizado al minuto ¡y actualmente hay casi 100 millones de descargas! Pero el fenómeno no sólo se queda ahí: en internet hay miles de websites dedicados íntegramente al videojuego (como ExtraSims, por ejemplo), y montón de personas más que siguen a Los Sims en las redes sociales para estar al tanto de todo. Aunque no es de extrañar todo esto, ¡ya que hay a la venta más de 40 títulos de la saga entre expansiones, packs y spin-offs! Y marcando una novedad en el sector de los videojuegos, ha logrado atraer a gran parte del público femenino en comparación con otras sagas. Y es que Los Sims da igual si eres chico o chica, niño o abuelo, de Japón o de Egipto, o que hables ruso en vez de inglés, ¡es un juego que ha triunfado de forma espectacular alrededor de todo el mundo y que tiene fans de todas las edades, sexos y religiones!

¿Y dónde está la clave del éxito? Vamos a intentar encontrarla en el reportaje que hemos preparado para este número mientras repasamos la historia del videojuego en estos 10 años de la mano de su creador. Will Wright.

LOS SIMS CUMPLEN 10 AÑOS

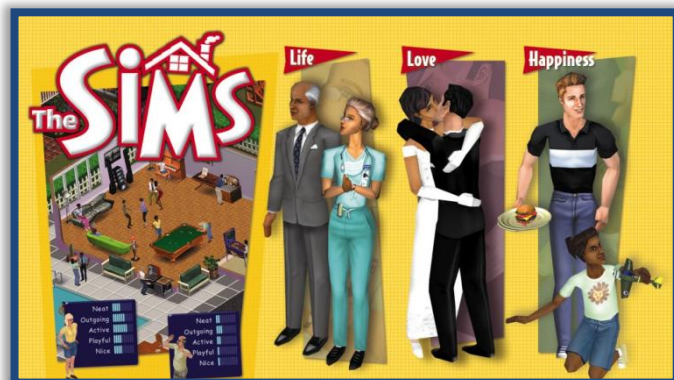
UNA DÉCADA DE SIMS

Para mucha gente, los videojuegos es una vía de escape que les permite evadirse de la vida normal y experimentar algo fantástico. Un juego sobre construir casas, comprar muebles, e ir a trabajar difícilmente parece un juego. Aún así, Los Sims demostró sólo viable, sino que se convirtió en la receta para crear la ron que esta fórmula nada convencional no era tan franquicia de videojuegos para PC más vendida de la historia. Ahora, Los Sims celebran su décimo aniversario. Toda una década en la que han logrado enganchar a millones de jugadores de todo el mundo, y de cualquier edad y género.

En 1997 nadie habría pensado que Maxis crearía la franquicia de PC más popular de todos los tiempos. Fundada por Will Wright y Jeff Braun, el estudio de videojuegos ya hubo recibido una gran ovación por la saga SimCity, pero los títulos que le siguieron fueron menos exitosos y esto hizo que Maxis entrara en una difícil situación financiera. Este hecho condujo a que el estudio fuera adquirido por Electronic Arts, lo que dio lugar al comienzo de una nueva era para Maxis y los videojuegos de PC en su conjunto. En el año 2000, después de que se les permitiera una libertad creativa sin precedentes dentro de EA, Maxis publicó Los Sims.

Desde su lanzamiento, Los Sims se han convertido en un gigantesco monstruo de ventas y en un fenómeno cultural en toda regla. Pero durante su desarrollo, el equipo en Maxis simplemente intentaba crear un divertido simulador que permitiera a la gente vivir vidas virtuales. "Mientras creábamos el juego original de Los Sims nadie en el equipo realmente pensaba en qué tipo de fenómeno se iba a convertir" dice Will Wright. "No se puede predecir un fenómeno, pero puedes tener la esperanza".

La mayoría de los desarrolladores no se atreverían a esperar la clase de éxito que Los Sims han logrado durante sus 10 años de vida. La franquicia ha vendido más de 100 millones de copias, y recaudado más de 1'6 billones de dólares. Esto lo sitúa apenas por debajo de la película de James Cameron "Titanic", que recaudó 1'8 billones de dólares en taquillas.



Los Sims también celebraron hace tiempo las 100 millones de copias vendidas de los juegos de la saga



LOS SIMS CUMPLEN 10 AÑOS

UNA DÉCADA DE SIMS



Mientras la saga ha sido un éxito constante, el equipo de desarrollo ha intentado crear nuevos itinerarios a partir del concepto básico. Sí, encontrarás montones de discos de expansión llenos de nuevos objetos, pero cada juego base en la saga mueve el género de la simulación hacia nuevos caminos. "Cuando el primer juego salió a la venta, realmente empezamos a entender que este era un género de juegos completamente nuevo", explica Will Wright. "Habían muchas cosas en el juego original que nunca habían sido hechas. No había ningún modelo de negocio hacia dónde mirar. Cada paso de Los Sims ha sido de una magnitud similar. Los Sims 2 añadieron el crecimiento y unos gráficos para el juego al 3D. Con Los Sims 3 llevamos a tus Sims fuera de la casa dentro de una ciudad y les dimos rasgos, personalidad propia y deseos vitales".

Nuevas características y opciones son perfectos añadidos para los fans de la saga, pero la clave del éxito de Los Sims no está en su mecánica. Está en el concepto, el cual es muy familiar y fácil de relatar a cualquiera sin importar si son jugadores del juego o no. "Los Sims es único en aquello que es universal. Representa vida", nos cuenta Will Wright. "Puedes ir a cualquier país en el mundo y verás que la gente juega a Los Sims y se identifican en él. Es un juego que traspasa fronteras, demografía y género". Este gran atractivo es un factor importante en el éxito de la saga; a pesar de su extenso uso de pistas gráficas y un diseño intuitivo de la interfaz, Los Sims aseguran que los jugadores puedan fácilmente navegar e interactuar con el mundo. Aunque no tengas una amplia experiencia con los videojuegos, puedes perfectamente coger Los Sims y dibujar en ellos tu propia experiencia de vida virtual.



Los Sims es el videojuego más vendido de PC de la historia, ¿pero sabías que es el tercero del total de videojuegos en todas las consolas? ¡Sólo es superado por Mario Bros y Pokémon!



LOS SIMS CUMPLEN 10 AÑOS

UNA DÉCADA DE SIMS

En el mundo de los videojuegos que una franquicia funcione durante 10 años es raro. Los Sims han sobrepasado este hito, pero, ¿tienen todavía 10 años más por delante? Esto depende de la habilidad del equipo para seguir creando formas irresistibles para los jugadores de interactuar con este universo virtual que cada uno posee en el juego. De acuerdo con Will Wright, eso no supondrá ningún problema: "En los últimos 10 años Los Sims han crecido tanto como un juego como una experiencia creativa. En toda la historia de la franquicia, el equipo ha intentado introducir nuevos conceptos y contenido que permita más y más parecerse al día a día de las personas de igual modo que se puedan ver reflejadas sus fantasías. Han intentado permanecer a la par del paso del tiempo, y de igual forma que tanto nosotros como la gente seguimos evolucionando, también lo harán Los Sims".

¿QUÉ ESTAN DICIENDO?

El incomprensible idioma que hablan los Sims se llama Simlish. Mientras que está inspirado en varios idiomas actuales (como el Navajo, el Ucraniano o el Tagalo), el alfabeto y la gramática no siguen ninguna fuente única. Se puede reconocer algunas frases aquí y allá, pero el Simlish es básicamente intraducible.

¿SABÍAS QUE...?

El primer objeto creado para Los Sims fue un retrete para el prototipo de juego de 1993. Se podía hasta interactuar con él de diversas maneras, hasta limpiándolo. Y era el único objeto del juego original que los diferentes generos usaban de formas distintas: ¡los hombres tendían a tejarse la tapa levantada!

Will Wright introdujo un virus misterioso en Los Sims que a medida que la infección se extendía en el juego fue siendo investigado por los fans en los foros. Al final, los jugadores descubrieron que el origen de la enfermedad estaba en las mascotas cobayas e intercambiaron trucos para combatirlo... ¡Menos mal!



2000



LOS SIMS / LOS SIMS MÁS VIVOS QUE NUNCA

2001



LOS SIMS HOUSE PARTY / LOS SIMS PRIMERA CITA

2002

LOS SIMS DE VACACIONES / LOS SIMS DELUXE /
LOS SIMS ANIMALES A RAUDALES / LOS SIMS ONLINE

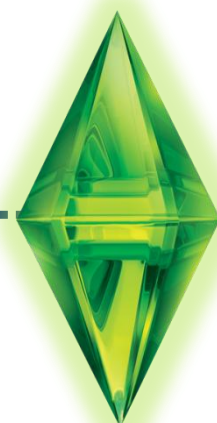
2003

LOS SIMS (consola) / LOS SIMS SUPERSTAR / LOS
SIMS MAGIA POTAGIA / LOS SIMS TOMAN LA CALLE

2004



LOS SIMS 2



LOS SIMS CUMPLEN 10 AÑOS

UNA DÉCADA DE SIMS

FORMAS DE CONVERTIR A TU SIM EN UN MISERABLE

Una de las cosas más divertidas de Los Sims es jugar a arruinar sus vidas, ¡aquí tienes las mejores formas!

► **Zoos humanos (Los Sims 1, 2 y 3):**

Atrae a tus vecinos a una habitación 2x2 invitándolos a sentarse en un sofá contigo. Tan pronto como lo hagan, levántate y abandona la sala, después elimina la puerta. Una vez que tu captura se levante, elimina el sofá. Instala ventanas en las paredes de la celda ¡y mira y diviértete!

► **Sim-perezoso-ping-pong (Los Sims 1):**

Construye dos habitaciones, cada una con un aparato de música. Deja un sim perezoso en libre albedrío, y eventualmente intentará dormir acudiendo a una de las habitaciones. La música lo despertará al instante, pero será tan perezoso y vago que no apagará la música. En vez de eso, intentará dormir en la segunda habitación, descansando durante unos pocos segundos para volverse a levantar a protestar por el elevado ruido. Entonces volverá a la primera habitación, donde el proceso se repite hasta que caiga rendido de sueño. Pero tendrás tu propio Sim ping-pong, ¡todo el día de un lado a otro!

► **El misántropo (Los Sims 3):**

Crea un Sim con una pésima personalidad, a continuación haz acto de presencia ante todo aquel con quien te encuentres. Entra en casas, grita, empieza peleas, roba comida, y duerme en la cama de otras personas. Además, nunca duches al Sim. ¡Podrás ver el disgusto en la cara de tus vecinos cada vez que te acerques!

2005



LOS SIMS 2 UNIVERSITARIOS / LOS SIMS 2 NOCTÁMBULOS / LOS SIMS 2 (consola) / LOS SIMS 2 EDICIÓN NAVIDEÑA

2006



LOS SIMS 2 ABREN NEGOCIOS / LOS SIMS 2 MASCOTAS / LOS SIMS 2 DECORA TU FAMILIA ACCESORIOS / LOS SIMS 2 TODO GLAMOUR ACCESORIOS / LOS SIMS 2 MASCOTAS (consolas) / LOS SIMS 2 NAVIDAD ACCESORIOS

2007



LOS SIMS 2 Y LAS CUATRO ESTACIONES / LOS SIMS 2 DE FIESTA ACCESORIOS / LOS SIMS 2 DELUXE / LOS SIMS 2 H&M MODA ACCESORIOS / LOS SIMS 2 BON VOYAGE / LOS SIMS 2 NAÚFRAGOS / LOS SIMS 2 JÓVENES URBANOS / LOS SIMS HISTORIAS DE LA VIDA / LOS SIMS HISTORIAS DE MASCOTAS

2008



LOS SIMS 2 Y SUS HOBBIES / LOS SIMS 2 MEGALUXE / LOS SIMS 2 COCINA Y BAÑO ACCESORIOS / LOS SIMS 2 IKEA ACCESORIOS PARA EL HOGAR / LOS SIMS 2 COMPARTEN PISO / LOS SIMS 2 VECINOS Y MASCOTAS / LOS SIMS 2 MANSIONES Y JARDINES ACCESORIOS / LOS SIMS HISTORIAS DE NAÚFRAGOS

2009



LOS SIMS 3 / LOS SIMS 3 TROTAMUNDOS

2010



LOS SIMS 3 DISEÑO Y TECNOLOGÍA ACCESORIOS / LOS SIMS 3 TRIUNFADORES

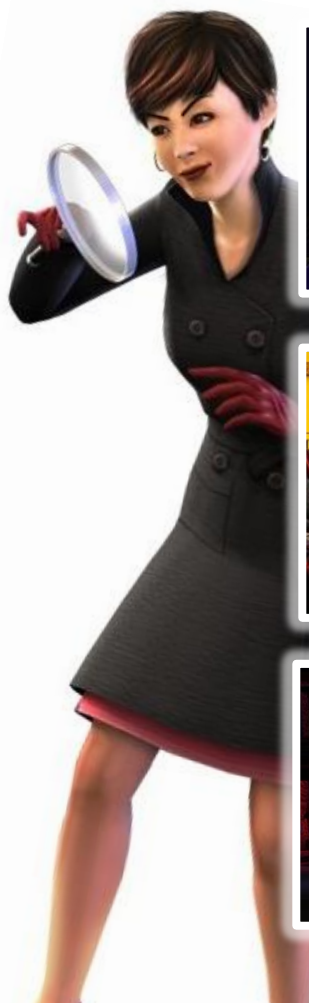


ANALIZAMOS LA NUEVA EXPANSIÓN

AL DETALLE CON LOS SIMS 3 TRIUNFADORES



La segunda expansión de Los Sims 3 propone una gran renovación que los jugadores venían esperando desde que la saga comenzó, allá por el año 2000. Quizás, junto con el clima, lo que más se solicita es que finalmente se pueda ver los que los Sims hacen mientras están trabajando. Electronic Arts ha escuchado estas peticiones y finalmente ha tomado la decisión de hacer una expansión con esta temática. Con esta nueva edición queda más claro el nuevo curso que está tomando la saga. En Trotamundos se podía ver, mediante las Oportunidades, que el juego se está fusionando con otros géneros y su jugabilidad se está modificando. Aunque para muchos esto puede ser bueno, otra gran cantidad de personas pueden sentir que se está modificando demasiado la estructura de lo que hace a esta saga tan diferente a otras. A lo largo de este análisis descubriremos las nuevas características de esta expansión y comprenderemos por qué la idea final no llegó a ser lo que muchos jugadores esperaban, y solo se quedó en promesas.





Jugabilidad

Triunfadores es una expansión centrada en las actividades laborales y, en menor medida, en los negocios. En este último caso nos encontraremos con un nuevo edificio, la Tienda de Segunda Mano, que nos permitirá vender y comprar objetos, generalmente, a un mayor precio del que conseguimos con una venta directa a través del modo Comprar. Adicionalmente, podremos adquirir objetos especiales, como la nueva Máquina del Tiempo. También contaremos con la posibilidad de comprar solares comunitarios, aunque no nos permitirán llevar adelante un negocio como podíamos hacer en Los Sims 2: Abren Negocios, sino que simplemente podremos modificar el solar sin tener que ocuparnos de otras cuestiones, como por ejemplo los empleados.

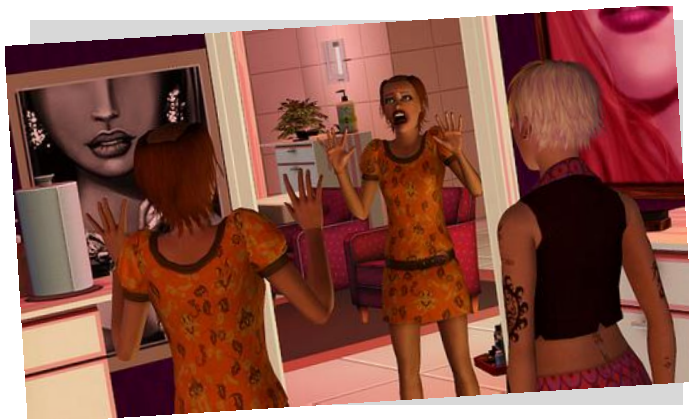
La verdadera novedad, o por lo menos en apariencia, que ofrece la expansión es por primera vez la posibilidad de controlar directamente las acciones de los Sims mientras estos trabajan. Sin embargo, para aquellos que esperen finalmente poder jugar con un Sim deportivo en el Estadio, trabajar en investigaciones en el Laboratorio, o preparar comidas de gran variedad en el Bistro, se encontrarán que nada de esto es posible. Con excepción de la carrera médica, ninguno de los empleos originales ha sido ampliado de forma alguna. En cambio, nos ofrecen un nuevo abanico de profesiones novedosas pero que sin embargo algunas se exceden en repeticiones y reciclan características ya incluidas en el juego. Analicemos cada una de estas profesiones.



Arquitectura y Estilismo son dos nuevas carreras que nos ofrecen la oportunidad de modificar la apariencia del barrio y la de los Sims respectivamente. Ambas aprovechan el modos existentes del juego, el Modo Renovación (híbrido del Modo Comprar y Construir) y el Modo Estilo Completo (una versión limitada del CAS). Para el Estilismo contaremos con un nuevo edificio, el Salón, donde tendremos elementos y Sims en los que experimentar nuevos estilos. Al igual que en todas las profesiones de Triunfadores, podremos elegir hacer las cosas correctamente o ser un poco más guarros y, por ejemplo, transformar a todos los Sims en monstruos con horribles estilos de cabello. Los omnipresentes rasgos nos ayudarán a decantarnos por un lado o por el otro, siempre dependiendo de la decisión final del jugador.

Como arquitecto, tendremos que atender ciertas necesidades del barrio, por ejemplo la construcción de una nueva Habitación de Bebés. Para eso deberos apegarnos a ciertos requisitos y estaremos limitados por el presupuesto que ofresca la familia. Además de realizar los trabajos, para ascender necesitaremos completar determinados objetivos. Concretamente, en Estilismo y Arquitectura tendremos que elevar el nivel de pintura, utilizando la nueva mesa de diseños que ofrece el juego.

Estas dos profesiones con el tiempo se convierten en las más aburridas y, a no ser que ames hacer casas y crear Sims, terminarás descartándolas antes incluso de haber llegado a los niveles más altos. El Sim tatuador se encontrará con una visión similar, con la única diferencia de que solamente tendrá que tatuar Sims con las nuevas herramientas ofrecidas que permiten crear tatuajes con muchos diseños, por capas, y controlando la opacidad de cada una.



Quizás las profesiones más entretenidas de la expansión sean las de Cazafantasmas, Bombero e Investigador. En las tres deberemos atender ciertas misiones que nos mantendrán atentos a todo lo que hay en nuestro entorno y que deberemos resolver según nuestras habilidades. Siendo Bomberos deberemos esperar en la Estación y mejorar las habilidades físicas y mecánicas, al mismo tiempo que nos ocupamos de mantener el equipo en condiciones y modificar el camión para aumentar su velocidad, pero siempre estar atentos a las emergencias. Puede haber gran variedad de incendios e incluso de terremotos que requieran nuestra atención. Siempre se nos indicarán cuantos Sims se encuentran en peligro y nuestra misión será rescatarlos a todos y apagar las llamas o quitar los escombros para obtener una calificación final dependiendo de nuestro desempeño. Como cazafantasmas habrá que viajar por las viviendas más lúgubres de la ciudad, portando armas futuristas, y atrapar a las entidades ectoplásmicas antes de que causen daños severos a la propiedad y sus residentes. Algunos fantasmas son pacíficos, pero otros nos enfrentarán. Al capturar fantasmas podremos venderlos al laboratorio para obtener dinero extra. Como investigadores, nuestros Sims serán requeridos para diversos casos a lo largo de la ciudad, e incluso habrá que colarse en casa de otros ciudadanos, revizar su correspondencia o basura, o montar guardia para atrapar a quien se atreva a interrumpir la paz.

Adicionalmente a estas carreras, se agrega una nueva que es la de educación y se modifica la jugabilidad de la carrera médica. Podremos experimentar nuevas medicaciones en los Sims de la ciudad, iniciar campañas de vacunación o atender emergencias fuera del horario de trabajo. Hubiera sido mucho mejor que se ampliaran más carreras originales, antes de agregar tantas profesiones que poco dan de sí mismas más que lo mencionado. También tendremos la posibilidad de inscribirnos como trabajadores por cuenta propia si tenemos elevados puntos en determinadas habilidades, como escritura, jardinería o pesca.

En el juego también encontraremos nuevas habilidades: Tatuaje, Escultura e Invención. Cada una posee sus propios elementos para de trabajo. En la Escultura podremos realizar diversa variedad de objetos en un enorme espectro de materiales, que van desde la arcilla hasta el hielo. Como inventor podremos crear gran variedad de cacharros, para los que necesitaremos abastecernos con chatarra que encontraremos en un edificio especial o detonando objetos. A un alto nivel en la habilidad de inventor podremos crear a la nueva criatura, a falta de un término más propicio, de la expansión: el SimBot. Se presenta como el antecesor espiritual de Servo, un personaje clásico de ediciones anteriores de la saga. Posee la habilidad de destruir objetos y satisface sus necesidades de forma diferente a los Sims, prescindiendo de la necesidad de bañarse ya que de hacerlo dañaría sus circuitos. Puede ser tanto femenino como masculino.



En la expansión se incluyen algunos objetos nuevos, como una cama elástica o la casi inútil máquina del tiempo, pero en general hay poca variedad de muebles. Seguramente es para impulsar al jugador a adquirir más desde la EA Store, algo que muchos consideran bastante cuestionable. Así mismo, una vez más se ausentan objetos emblemáticos como el piano, la bañera de hidromasajes, y el trampolín, que muchos jugadores consideran un verdadero sacrilegio a medida que pasan las expansiones y no dan señales de aparecer.

En líneas generales se podría decir que la jugabilidad es similar a la de Trotamundos para algunas profesiones, en otras recicla elementos del juego original, pero que ha cometido el gran error de ofrecer demasiados trabajos nuevos que no tienen demasiado que dar de sí, dejando de lado casi la totalidad de los originales que podrían haber sido mucho más variado y entretenidos. La expansión se quedó solamente en una promesa de, en lugar de haber sido una verdadera revolución. Su nivel de innovación está sobrevalorado, y el tiempo en el que el jugador se mantendrá enganchado es mucho menor de lo que fue con la anterior expansión.

Gráficos

Se mantiene igual al juego original, pero a medida que pase el tiempo acentuará su apariencia modesta. Los efectos de las llamas podrían haber sido mejorados, dado que en la carrera de bombero se suelen ver con frecuencia, pero han decidió mantenerlos intactos. También, con el meteorito que puede caer sobre los Sims, se nota un efecto muy agradable que no tienen otros contenidos del juego. Las luces, texturas y modelos poligonales se mantienen intactos, pero algunos elementos nuevos parecen no estar tan detallados como los originales, como por ejemplo la ropa que dejan los Sims en el suelo que es demasiada plana y muy poco realista.

Sería ideal que los creadores aprovecharan las expansiones para además convertir determinados edificios, como el restaurante o la librería, en edificios como deben ser en lugar de los tan cuestionados solares madriguera, es decir, que los jugadores no pueden ver su interior cuando un Sim acude a ellos. Pero aparentemente, Electronic Arts no parece interesada en atender estas cuestiones tan importantes para algunos de sus jugadores.



Sonido

El sonido sigue siendo tan bueno como en anteriores entregas, encontrado en esta ocasión nuevas emisoras para la radio como el Folk y Soul, ambas con canciones de gran calidad. Sin embargo, no llega a la magnificencia que poseían las canciones étnicas de Trotamundos, y tampoco tienen tanta variedad como otras emisoras originales. En cuanto a las voces, se mantienen intactas a las del juego base, sin presentar otras posibilidades como nuevas voces al crear Sims o palabras que suenen diferentes. Algunos detalles de la banda sonora comprenden ciertas músicas que comienzan a sonar de fondo cuando ocurren determinadas situaciones, como cuando un bombero debe atender una emergencia, en la cual la música será bastante épica, contraria a las misteriosas melodías que encontraremos como cazafantasmas o detective. Los efectos de sonido siguen siendo tan buenos y variados como siempre. En conclusión, la música de Los Sims Triunfadores sigue siendo tan buena como siempre, presentándose como una compañía infaltable en las situaciones más importantes de las nuevas profesiones.



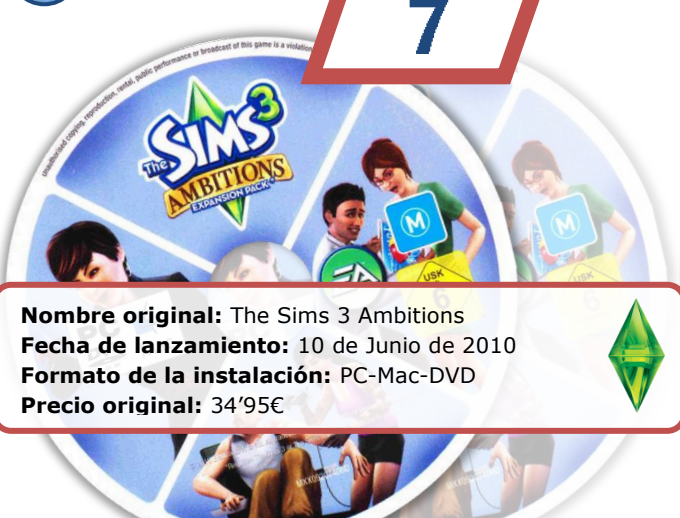


Complejidad y estrategia

En este caso creo que no todo encaja como debería. Las nuevas profesiones poseen dificultades muy variables, siendo tan sencillas como cambiar el look a pedido de un Sim, en la carrera de estilista, hasta tener que apagar incendios corriendo el riesgo de que algún Sim del barrio muera si no somos lo suficientemente veloces. Algunas carreras, particularmente tatuador, arquitecto y estilista, en muchas ocasiones llegan a una facilidad tal, que se terminan volviendo muy aburridas. Otras, como la de detective, tienen un grado mayor de complejidad. Sin embargo, lo mejor hubiera sido que no se mostraran tantas indicaciones en la Vista de Ciudad, ya que le resta varios enteros el saber a dónde ir, con quién hablar, y qué hacer en todo momento. Si a esto le sumamos que tanto siendo bombero como trabajando de investigador aparecen íconos sobre los objetos en los que interactuar (hachas en las puertas, para los bomberos; y lupas en buzones y cestos de basura, para los investigadores), descubriremos que todo peca de una facilidad que reduce la diversión que aparta el juego. La única cuestión dificultosa del juego radica en muchas ocasiones en la falta de recursos económicos, debido a los muy bajos sueldos, y además semanales, que poseen estas profesiones.

Nota final:

Notable
7



Nombre original: The Sims 3 Ambitions
Fecha de lanzamiento: 10 de Junio de 2010
Formato de la instalación: PC-Mac-DVD
Precio original: 34'95€



A destacar

- Finalmente se puede tener un verdadero control de la situación laboral de los Sims, y no verlos desaparecer en un edificio madriguera.
- Las nuevas herramientas de creación de Sims como los tatuajes, el nivel de opacidad del maquillaje, los nuevos rasgos; y la de construcción, como la pintura de techos y la posibilidad de crear columnas de múltiples pisos.
- El Sim Bot, un nuevo tipo de Sim muy interesante y bastante mejor que en las versiones anteriores de la saga.
- La posibilidad de editar la ciudad durante el juego, agregando lotes y algunos objetos decorativos y árboles.

Para olvidar

- El nulo desarrollo en las carreras originales. La única excepción es la carrera médica.
- La escueta variedad de objetos de la expansión.
- Algunos nuevos trabajos demasiado repetitivos como el de Cazafantasmas y el de Estilista. A la larga, todos los trabajos se vuelven repetitivos.
- El fallido sistema de venta en la tienda de Segunda Mano, que parece no haber quedado del todo bien realizado, que presenta muchos bugs.
- El sistema de lavado bastante irrealista.
- La mayoría de los edificios como el mercado o la librería siguen siendo solares madriguera, pese al descontento de casi la totalidad de los jugadores.

PORQUE HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS SIMS



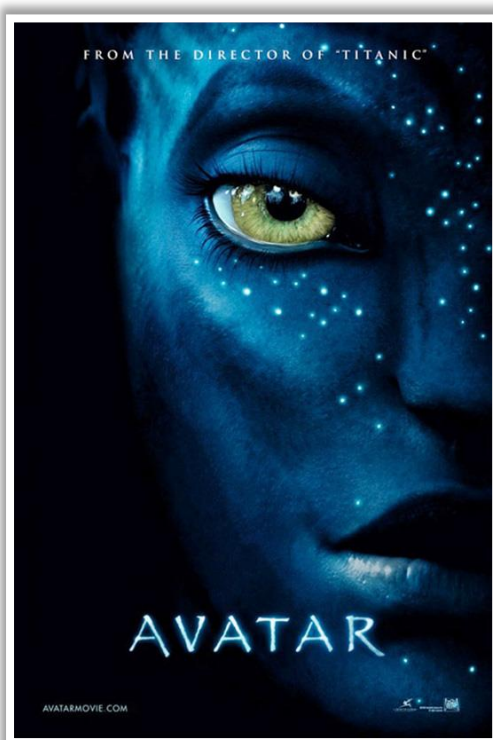
TU SECCIÓN EN LA REVISTA SIN LA PALABRA DE TRES LETRAS DE IGUAL NOMBRE QUE LA TARGETA DE TU TELÉFONO MÓVIL

Como no, en este segundo número de la Revista de ExtraSims no podía faltar una de las secciones que más gustó entre los lectores del primer número: ¡El +K Sims! En esta sección nos alejamos del resto de las páginas de la revista e iremos más allá de Los Sims. ¡Porque nuestra vida no puede ser 100% símica! Tenemos muchas más aficiones, gustos y cosas de las que hablar aquí y es por ello por lo que intentaremos dar cabida a todas ellas.

En las próximas páginas encontrarás un amplio reportaje sobre “Avatar”, el último fenómeno fan que ha estallado en todo el mundo. También te contaremos lo más curioso y divertido de la actualidad, te recomendaremos que estrenos no puedes perderte en el cine, te reirás con nuestros chistes, y lo pasarás en grande con los pasatiempos. ¡Que no decaiga la fiesta!



EL FENÓMENO AVATAR



Cartel cinematográfico de la película

¿Has visto ya el último éxito cinematográfico del que todo el mundo habla? Me estoy refiriendo a la película de James Cameron “Avatar” que se estrenó el pasado diciembre en las salas de todo el planeta y que hasta la fecha se ha convertido en la segunda película más taquillera de toda la historia, con 2.700 millones de dólares de recaudación, tan sólo superada por el clásico “Titanic”.

Y te preguntarás, ¿qué tiene de especial “Avatar” para que haya conseguido cifras tan espectaculares? ¿La trama? ¿Los personajes? ¿Quizás los efectos especiales? ¿El 3D? Más bien se podría decir que una mezcla de todo esto. “Avatar” se sitúa en el año 2154 y narra los acontecimientos que ocurren en Pandora, un astro recién descubierto por los humanos. Allí habitan los Na’vi, unos seres de tamaño gigantesco cuyo cuerpo es completamente azul y que además están muy conectados con la naturaleza de su entorno, siendo indispensable para ellos.

Alrededor de la película ya se ha creado un gran fenómeno: cientos de webs y foros dedicadas a ella, miles de personas disfrazadas como personajes Na’vi, desfiles y pasacalles, fiestas Avatar...

EL FENÓMENO AVATAR

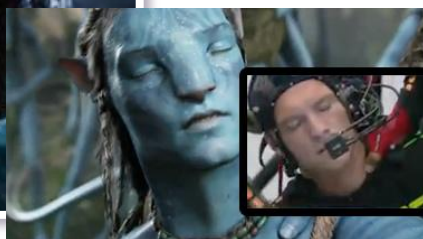
Pero lo mejor de todo es que “Avatar” no se termina con el final de la película, sino que, palabras de su director, la película está concebida como una trilogía, por lo que aún podremos disfrutar de dos entregas más que llegarán a las salas de todo el mundo en unos años. Tanto sus dos actores protagonistas, Sam Worthington y Zoe Saldana (que interpretan a Neytiri y a Jack respectivamente) firmaron por tres entregas y el estudio ya está preparado de nuevo para seguir rodando las escenas de la segunda entrega, que seguramente no estará lista hasta 2012. Y es que, como dice Cameron, si Pandora y sus criaturas ya están diseñadas, ¿por qué no aprovecharlo?



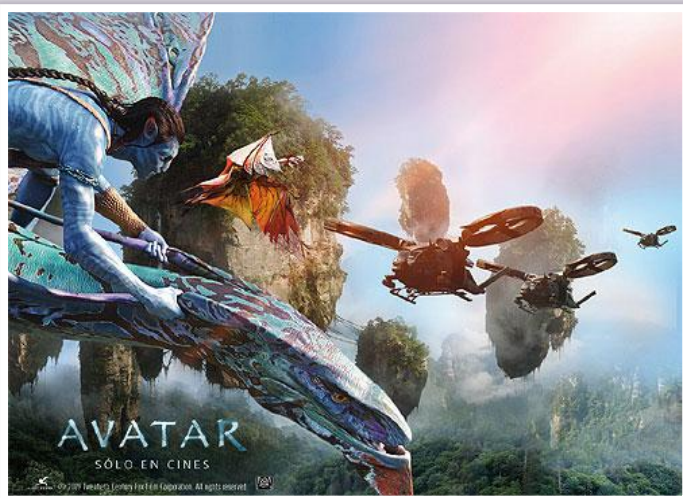
Ambientada en el año 2154, los acontecimientos que narra se desarrollan en Pandora, una luna del planeta Polifemo habitada por una raza humanoide llamada na'vi, con la que los humanos se encuentran en conflicto debido a que uno de sus clanes se encuentra asentado alrededor de un gigantesco árbol que cubre una inmensa veta de un mineral muy cotizado y que supondría la solución a los problemas energéticos de la Tierra: el unobtainium. Jake Sully, un marine que quedó paraplégico, es seleccionado para participar en el programa Avatar, un proyecto que transporta la mente de los científicos a unos cuerpos artificiales de na'vi para que así la comunicación con los nativos resulte más sencilla. A pesar del fin científico del proyecto, el coronel Quaritch, quien dirige la defensa de la base humana en Pandora, convence a Jake para que le proporcione información sobre los nativos en caso de que fuera necesario recurrir a la fuerza para que se marchen. En un principio, Jake cumple profesionalmente su misión, pero se enamora de una de las nativas, Neytiri, y se da cuenta de que éstos jamás renunciarán a su tierra, haciendo inevitable un conflicto armado; en él deberá decidir de qué lado está.



Está claro que “Avatar” es una película creada para verse en tres dimensiones, y que parte de su encanto reside en esto. A pesar de que durante la mayor parte de la cinta se trata de escenas creadas por ordenador, también aparecen personajes de carne y hueso junto a otros animados, y para ello Cameron se decantó por utilizar un novedoso sistema llamado “Motion Capture” que analiza los movimientos de los actores de la película transformándolos en los gestos de éstos para así darle un mayor realismo. En la imagen que acompaña el artículo podréis ver un ejemplo.



EL FENÓMENO AVATAR



Pero no todo son cosas buenas entorno a "Avatar". Muchos rumores circulan por la red acerca de su presupuesto y también... de un posible plagio. Sí, esto es cierto. En Rusia varios críticos han exigido a Cameron (el director de la película por si alguien anda perdido) que reconozca la influencia de la obra de los hermanos Strugatsky en la película, quienes desarrollaron a principios de los años 70 en una serie de novelas conocidas como "World of noon", un universo con una luna llamada Pandora, poblada por los Nave (contra los Na'vi de Cameron, que habitan en Pandora). Aún así Boris (aún vivo) ha declarado que todo le parecen "coincidencias".

Haya habido plagio, influencias o una simple coincidencia, lo que sí que no se puede negar es que "Avatar" se ha convertido en un fenómeno que quizás algún día se sitúe a la altura de Star Wars, Harry Potter, o Pokémon. Cada día queda menos para que las aventuras de los Na'vi regresen a las pantallas de los cines y vuelvan a ser un éxito en taquilla. Para entonces, si aún no has visto la película, espero que este artículo te haya animado y que puedas disfrutar de la segunda y tercera entrega. Sobre para cuándo será tan sólo sabemos rumores... El tiempo y Hollywood lo decidirán...

AVATAR EN LOS SIMS

Y como no, al igual que con otros fenómenos como Los Simpson o Crepúsculo, los fans de Los Sims siempre se animan a crear sus personajes favoritos para el juego y después ponerlos a descargar en la red. "Avatar" no podía ser menos y los dos protagonistas ya se pueden encontrar y añadir al juego. Con ellos podemos jugar como cualquier otro Sim (en realidad es un Sim como otro cualquier, tan sólo cambia su apariencia) pero son ideales para crear películas o tomar fotografías y después crear montajes inspirados en la película. Como veis en las imágenes el resultado es casi idéntico al original... ¿A qué esperas para que el barrio se llene de seres azulados?

Puedes descargarlos tanto para Los Sims 3 como para Los Sims 2 en esta dirección: <http://modthesims.info/download.php?t=384223>



Los personajes de Avatar también están disponibles para descargar para Los Sims 2 y Los Sims 3



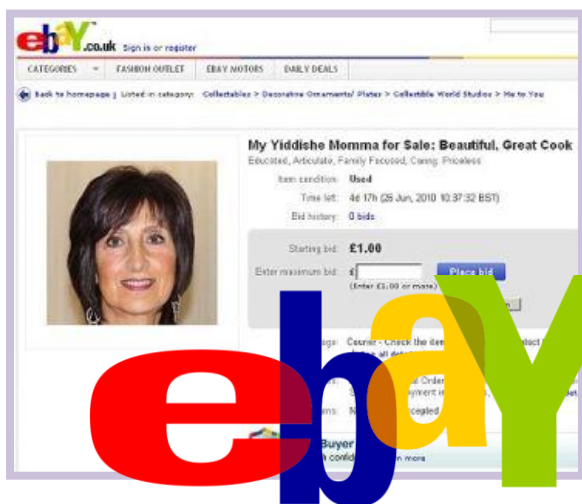
NOTICIAS CURIOSAS

Pone en venta a su madre en eBay para encontrarle novio

Ahora para encontrar el amor se necesita ponerse uno en subasta, o por lo menos eso ha pensado la londinense de 38 años James Doyan para mejorar la desafortunada vida sentimental de su madre, que después de siete años de historias fracasadas y con dos divorcios a la espalda, se había apuntado a varios sitios web para encontrar el amor.

Sandi Firth había pedido ayuda a su hijo para que le ayudase a registrarse en estas web y ese fue el punto en el que el chico decidió que era hora de recurrir a la subasta.

Es por esto que James Doyan insertó en eBay, la famosa página de venta 'on-line', un anuncio de su madre con una detallada descripción en la que se exaltaban sus dotes de "belleza, habilidad culinaria, educación y atención por la familia"... y tú ¿pondrías a tu madre en venta?



Un buzo recupera su cámara perdida 6 meses después

Dick de Bruin, sargento de la Armada Real Holandesa, perdió su cámara y vio cómo las corrientes se la llevaban hacia la oscuridad del vasto mar. Seis meses después, a 1.600 kilómetros del lugar donde la perdió y un ataque de tortuga más tarde, la Nikon roja volvió a aparecer.

Paul Shultz, de la guarda costera de Florida, vio el artefacto atrapado entre unas rocas en Key West, Miami. Estaba cubierta de algas y basura y al principio pensó que se trataba de un tomate podrido. Pero cuando la sacó a la superficie, la máquina funcionaba perfectamente y hasta pudo ver las fotos y los videos que había en ella.

No tenía forma de saber a quién le pertenecía, así que subió las fotos a un sitio web especializado en buceo y pidió a la comunidad de usuarios que lo ayudaran a encontrar a su propietario. Y así, la cámara y dueño se reunieron otra vez. Analizando una filmación bastante caótica averiguaron que una tortuga (probablemente considerándola comida) la mordió y activó de esa forma la grabación. Gracias a eso se pudo ver parte del increíble viaje del artefacto extraviado:



Un loro futbolero consigue trabajo en la radio

Roxy, una lora que aprendió a animar a Inglaterra en un pub en Dorset, deberá cuidar su lenguaje obsceno si quiere hacer carrera en la radio después de haber sido contratada como colaboradora en el morning show radiofónico de Chris Evans. Según cuenta su dueña, tiene un vocabulario soez y chabacano, y le gusta el vodka con coca-cola. Este picante pajarraco aprende lo peor de los comentarios de los clientes y se emociona cuando el público se reúne a ver los partidos de fútbol. ¿Hará lo mismo en las ondas?



NOTICIAS CURIOSAS

El yoga no calma los nervios... ide todo el mundo!

Lo que serena a algunos puede ponerles los nervios de punta a otros. Eso fue lo que sucedió en Guangzhou, China, cuando un hombre trajo el caos al centro de la ciudad al extender su manta en el medio de una avenida y disponerse a practicar sus posiciones de yoga.

El tráfico de la hora más intensa de la mañana fue prácticamente paralizado y mientras el hombre levantaba las piernas al viento no cesaban los bocinazos y los insultos de los automovilistas. Agentes de policía llegaron con dificultad al lugar de los hechos y levantaron la manta del yogui y se lo llevaron arrestado.

La congestión vehicular se había extendido más allá del centro y llegaba a los barrios residenciales de la periferia. Un vocero policial manifestó que "por suerte llegó a practicar sólo una hora, de otra forma el sistema de transporte de toda la ciudad se hubiera paralizado totalmente".

¡Procura siempre buscar
el espacio adecuado para
practicarlo!



Una ancianita resulta ser "el vándalo de los condimentos"

Una señora fue arrestada por la policía estadounidense por considerarla sospechosa de ser "el vándalo de los condimentos". Su crimen consistía en tirar aderezos en el buzón para devolver libros de la biblioteca local.

Joy Cassidy, de 74 años, causó daños por miles de dólares ya que arruinó incontables libros con ketchup, mayonesa y jarabe de maíz. Fue atrapada infraganti mientras introducía un frasco abierto de mayonesa en el buzón de la Biblioteca del Condado de Ada en Boise, Estados Unidos.

La policía comunicó que estos ataques se vienen llevando a cabo periódicamente desde hace más de un año. Cuando atraparon a la anciana llevaba una pistola cargada en el auto.



CHISTES

jajaja jajaja



-¿Cuál es la planta que asusta?
-¡El Bambúúúúúúúú!

-¡Doctor! ¡Doctor! ¿Qué me pasa? Me toco aquí, y me duele. Me toco allá, y me duele. Me todo ahí, ¡y me duele también!
-Tiene usted el dedo roto.

Dos locos se escapan en moto de un manicomio y una le dice al otro:
-¡Mira, que rápido van los árboles!
-¡Pues a la vuelta volvemos en árbol!

Dos monjas van subidas en una moto por una carretera cuando pasan por una placa de hielo y no derrapan. Entonces un policía les pregunta:
-¿Cómo es que no cayeron?
-Es que Dios está con nosotras.
-¡Multa por haber tres en la moto!

-Papá, papá, ¿dónde están los Andes?
-No sé, pregúntale a tu madre que es ella quien guarda las cosas.



CARTELERIA CINE

Hollywood siempre está activo creando y rodando nuevos filmes que tras varios meses terminan estrenándose en las salas de casi todo el mundo. Luego pueden convertirse en taquillazos o en un fracaso absoluto, ¡pero eso ya depende del público que acuda a verlas! Nosotros en +K Sims te vamos a recomendar algunas de las películas que podrás ver en la cartelera de los cines durante los próximos meses por si algún día estás aburrido y te apetece entretenerte con una película en el cine. ¡Acción!

ECLIPSE

En la saga de "Crepúsculo": Bella, una vez más, se encuentra rodeada por el peligro, así como Seattle es arrasada por una misteriosa ola de muertes y un vampiro malévolo sigue en su búsqueda de venganza. En medio de todo esto, ella está forzada a elegir entre su amor por Edward y su amistad con Jacob sabiendo que su decisión tiene el potencial para encender la lucha entre vampiro y lobo. Con su graduación próximamente acercándose, Bella se enfrenta con la más importante decisión de su vida.



EL APRENDIZ DE BRUJO

Balthazar Blake es un alto hechicero en el Manhattan de nuestros días que intenta defender la ciudad de su archi-enemigo Maxim Horvath. Balthazar no puede hacerlo solo, así que recluta a Dave Stutler, un chico normal pero que oculta un gran potencial para que sea su protegido dándole un curso de inmersión en el arte de la antigua magia. Juntos deberán vencer a las fuerzas de la oscuridad. Dave tendrá que echar mano de todo su valor para sobrevivir al entrenamiento, salvar la ciudad y conseguir a la chica mientras se convierte en "El aprendiz de brujo", en esta trepidante película que Disney estrenará en Agosto.



SHREK 4

Tras pelear con un malvado dragón, rescatar a una bella princesa y salvar su reino ¿qué debe hacer un ogro? Bueno, si eres Shrek, te has convertido en un domesticado hombre de familia. En lugar de asustar a los aldeanos alejados como solía, un reacio Shrek ahora se compromete a firmar autógrafos en horquillas. ¿Qué le ha pasado a este fiero ogro? Nostálgico por los días en que se sintió como un "verdadero ogro", Shrek es engañado para firmar un pacto con Rumpelstiltskin y, de repente, se encuentra en una retorcida versión alternativa del reino de Muy Muy lejano, donde los ogros son cazados, Rumpelstiltskin es el rey y Shrek y Fiona nunca se han conocido. Ahora, le toca a Shrek deshacerlo todo, con la esperanza de salvar a sus amigos, restablecer su mundo y recuperar a su verdadero amor.

TOY STORY 3

Andy prepara su partida hacia la universidad y sus leales juguetes terminan en... ¡una guardería! Pero, una vez allí, los traviesos pequeños de la Guardería Sunnydie, no los tratan muy bien, así que la pandilla hará un "todos para uno y uno para todos", poniendo en marcha un plan de escape. Unas cuantas caras nuevas se unirán a la aventura, entre ellos Ken, el icónico soltero empedernido y complemento de Barbie; un erizo actor llamado Señor Espinas; y un rosado osito con aroma a frutilla llamado Lotso.



PASATIEMPOS

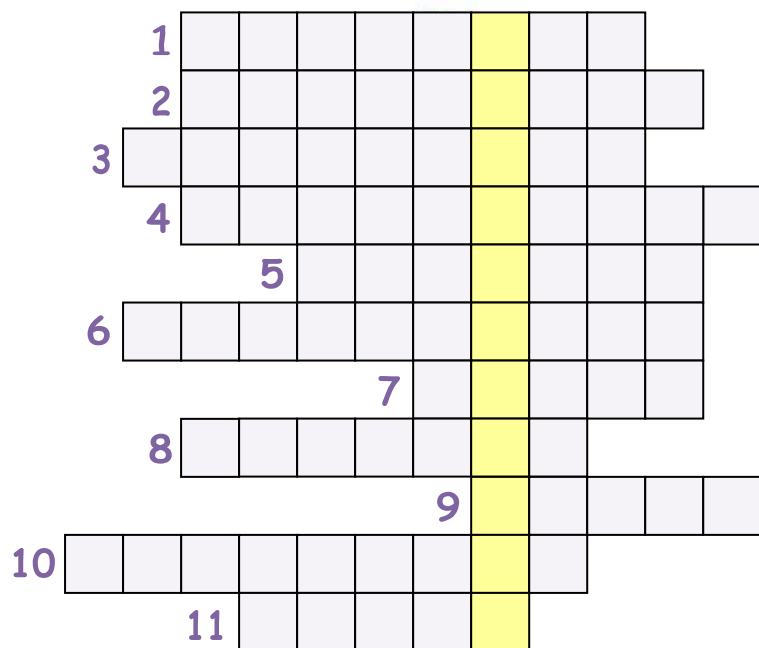


Busca las soluciones en la página 64

¿Te gusta que te pongan a prueba? Pues para eso estamos nosotros y los pasatiempos que te traemos. ¿Crees que eres capaz de resolverlos todos sin fallar? ¡Adelante! Luego nos cuentas qué tal te ha ido...

Crucigrama

La finalidad de resolver este crucigrama es encontrar la palabra oculta que está formada por cada una de las letras que tienen la casilla resaltada. ¿Serás capaz?



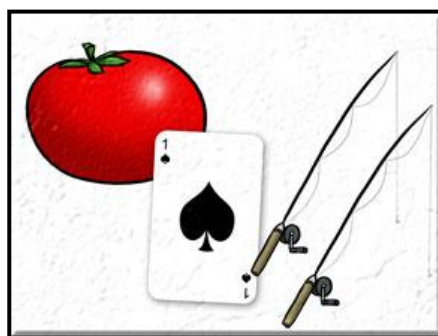
Definiciones:

- 1 ➔ Título de la expansión de Los Sims 2 cuyo logo tenía un corazón.
- 2 ➔ Nombre de la nueva aventura de MySims con avionetas.
- 3 ➔ Nombre del barrio que incluye Triunfadores.
- 4 ➔ Cómo son las aventuras en la expansión de Spore.
- 5 ➔ Primera herramienta que te ofrecen en el primer juego de MySims.
- 6 ➔ Juego Sim para Wii en el que controlamos un bosque con animales.
- 7 ➔ Mes del año 2009 en que salió a la venta Los Sims 3.
- 8 ➔ En inglés, el título de la expansión de Los Sims 2 que añadía el clima.
- 9 ➔ Nombre de pila del cantante que grabó un videoclip con Los Sims.
- 10 ➔ Juego en el que los Sims intentaban sobrevivir en una isla desierta.
- 11 ➔ Estudio creador de Los Sims allá por el año 2000.

Jeroglíficos

Si adivinaste ya la palabra oculta, tienes ahora la oportunidad de adivinar qué se esconde tras los siguientes jeroglíficos. ¡Dale un poco al coco!

No te vayas aún del bar y...



País europeo:



Acertijos

Prueba tu ingenio y responde a estos acertijos. ¡No todo es lo que parece!

- 1 ➔ ¿Cuándo se puede transportar agua en un colador?
- 2 ➔ ¿Cuál es el animal que tiene los pies en la cabeza?
- 3 ➔ ¿Cuántos meses del año tienen 28 días?

UN GRAN CONCURSO QUE PREMIA EL ESFUERZO

EL TOP TEN DE SERIES SIMS



Hace unos meses, concretamente el 2 de abril, se anunció el ganador de un concurso llamado "Top Ten: Series Sims", en el que se dieciséis series creadas con la cámara de juego de Los Sims 2 participaban intentando alzarse con el galardón final. El concurso acabó teniendo gran éxito entre toda la comunidad de YouTube y por ello no podía faltar un amplio reportaje dedicado a él en la Revista de ExtraSims. Su creador, Sam Werner ha redactado este artículo que os enseñamos a continuación, explicándonos cómo surgió la idea y cómo se llevó a cabo.

Muchos podemos escribir historias, muchos podemos crear videos, pero pocos son considerados verdaderos directores de series sims...

¿Alguna vez imaginaste que con Los Sims se pudiese crear todo un mundo fílmico y televisivo? Pues esto fue lo que ocurrió hace ya algunos años desde la salida de Los Sims 2.

El juego que incorporaba herramientas para filmar video y capturar fotografías, se convertía en el instrumento perfecto para crear novelas escritas, videos musicales, películas y grandes series con innumerables episodios.

Muchos fueron quienes por medio de los sims, dieron vida a sus propios personajes y a argumentos llenos de romanticismo, drama y tragedia, otros se enfocaron en la temática de la acción, la aventura y la ciencia ficción, y muchos más se adentraron en los géneros del suspenso y el terror. De esta manera crearon sus propias historias, algunos por diversión, otros por simple pasatiempo; pero la mayoría lo hizo con el fin de mostrar su potencial y dar a conocer una parte de su personalidad, pues es eso lo que verdaderamente queda reflejado tras mirar la serie de alguno de estos directores de series sims, que sinceramente, se merecen llamarse de esta manera, pues el trabajo que desempeñan no es sencillo. Quizás así lo parezca, pero en realidad, es más complicado de lo que aparenta. ¿Parece muy fácil filmar unas cuantas escenas con los sims no? Pero ¿qué te parece el trabajo de post-producción? Sobre todo si se trata de añadirle efectos visuales. Los directores de series sims hacen todo esto y más; añaden a cada escena efectos de sonido, soundtracks, efectos de video, diálogos, e incluso se encargan de ser sus propios agentes publicitarios, con la única finalidad de dar a conocer su serie. Varios de ellos han tenido que trabajar muy duro para llegar hasta donde ahora se encuentran, y aseguran que el camino no ha sido nada fácil, pero todo esto ha valido la pena ya que se han hecho con cientos de fans, y reconocimiento tanto en la web de videos YouTube, como en la red y la comunidad Sim. ¿Qué puede ser mejor que eso?



UN CONCURSO QUE PREMIA EL ESFUERZO EL TOP TEN DE SERIES SIMS



Entrando al mundo de las series Sims...

Siendo un fanático de los sims era imprescindible que también lo fuese de las series creadas a partir de ese juego. Inicie viendo unas cuantas series que en lo particular me llamaron la atención. Recordando un poco, me acuerdo que la primera serie que vi, fue la llamada **Decisiones** (Curiosamente esta serie es una de las que entraron al Top Ten). En general me pareció una buena serie, enfocada más al público romántico (género del que prescindo un poco), pero esta historia me hizo ver todo el potencial que había en su creadora. A partir de ese momento, me interese en aquel mundo “televisivo” por así llamarlo, que giraba en torno a los sims. Jamás imagine que tantas cosas se pudiesen crear con ese juego. Adentrándome en la búsqueda de series valiosas, me topé con una en particular. Esa serie, tenía algo que atrajo mi atención desde un primer instante, era diferente a las demás que hasta ese momento había visto, se desenvolvía en un ambiente sobrenatural, y mezclaba un humor negro que la hacía distinta; al mismo tiempo que manejaba unos efectos visuales impresionantes. **Los Calfs**, ese era el nombre de aquella inigualable serie.

Desde aquel momento, mi afán de ver series sims se hizo aun mayor. Recuerdo haber visto series como **Andromeda**, repleta de suspenso y muy extraña en cuestiones argumentales, manejando muy bien el misterio de su trama. **Danella**, una historia romántica, que maneja géneros dramáticos y destaca el profesionalismo de su creadora al crear videos. Ya adentrado en el género romántico, conocí la serie **Blue Fairy** a la que considero, la de mayor duración. Me consta que su creadora le ha dedicado mucho tiempo y esfuerzo, para crear una trama tan bien hecha y de gran calidad. Posteriormente miré **Diario 2**. Su popularidad, hizo voltear mi atención hacia esta serie, que considero, es una joya dentro del machinima de series sims en español. Y **La Mentira No es Buena**, una historia llena de dramatismo, emoción y romance. La considero como una telenovela de excelente calidad.

Aquellas eran las series que comencé a conocer por su fama, pero pronto sabría de la existencia de muchísimas más de grandes creadores con potenciales inigualables.

Surgimiento del proyecto Top Ten

Fanático de los sims, fanático de las series y fanáticos de la música. Esta combinación hizo que me surgiese el concepto. Mirando un programa de los mejores videoclips de cantantes, me dije: Yo quiero hacer algo así, y me nació la idea de crear un concurso similar, mezclando con Los Sims ¿Pero qué relación tendrían Los Sims con un concurso así?

En un primer instante, pensé integrar videos musicales hechos con el juego y de distintos creadores, pero no me terminaba de convencer, puesto que sería muy similar a los programas televisivos dedicados a los videoclips. Así que pensando un poco, me dije, ¿Por qué no hacer un concurso diferente? ¿Por qué no hacerlo con series originales hechas con Los Sims 2? Y siendo fanático de muchas de ellas, pensé que era una buena idea mostrar a los espectadores, no sólo las mejores series en español, sino que se interesaran por alguna en particular, haciéndoles promoción yo mismo. Me he dado cuenta que muchas series no las toman en cuenta a pesar de que son de excelente calidad y yo mismo me he percatado de ello...





UN CONCURSO QUE PREMIA EL ESFUERZO EL TOP TEN DE SERIES SIMS

Por esa y muchas razones más, comencé a darle forma al concurso. ¿Y cómo lo iba a llamar? Pues pensé en muchos títulos posibles. En un principio se llamaría **Las Mejores Series Sims**, pero no me terminó de convencer. Una segunda opción fue 10 Series Sims pero el concepto no quedaba del todo claro, así que finalmente decidí llamarlo **Top Ten: Series Sims** mezclando, de alguna manera, la idea de la cual surgió el concurso (videoclips de cantantes) y de lo que trataría en programa (las series hechas con Los Sims).

Curiosamente jamás pensé crear videos para dar a conocer a los participantes o los propios resultados, de hecho nunca antes había subido videos a la red, solo me dedicaba a verlos. La primera idea que tenía era escribir en la descripción de mi canal de YouTube, las series, que en lo personal, consideraba las mejores. Pero me alegro de no haberlo hecho, pues gracias a este concurso eh conocido muchas series de las que no sabía nada, me eh hecho de grandes amigos y comprendo la situación de muchos directores al crear videos.



El apoyo del público

Nunca pensé que esto resultaría, como dije, iba ser algo sencillo, ninguna clase de vídeos ni nada por el estilo. Al ver que muchos usuarios solicitaban su participación, enseguida pensé que quizá podría hacer algo más grande, algo que tuviera más peso, y de esta manera llamase la atención de más gente. En seguida deseché la idea original y me puse a crear videos. Así mismo, decidí hacer una página web, donde diéramos a conocer todos los detalles en relación al concurso y las series que participaban en él. Solicitábamos gente que quisiera colaborar, pero nadie lo hizo. Por suerte me alié con un amigo mío, que me ayudó con la imagen del concurso, diseñando logotipos y todas esas cosas. Ambos estamos al frente de este proyecto.

Poco a poco la gente se fue enterando de la existencia del concurso. Convocamos a varios usuarios en YouTube que poseía su propia serie y que estaban dispuestos a participar. Teniendo 8 concursantes confirmados, lanzamos un video donde pedíamos más competidores. Finalmente cerramos el periodo de inscripciones con un total de 16 participantes, es decir 16 series que se encontraban ahora nominadas. Una vez iniciado el Top Ten seguían solicitando su ingreso, lamentablemente tuvimos que rechazar a varios usuarios, pues su petición nos llegaba fuera de tiempo, en verdad era una lástima, pues me hubiese gustado que todos participaran. Creamos la encuesta donde todos podían votar y así, apoyaran a su serie preferida. Muchos participantes me brindaron su apoyo con la creación de videos que promocionaban al concurso. Poco a poco la gran mayoría creó videos y promocionó su serie para recaudar votos y con el paso del tiempo, el Top Ten se hizo más popular. Todo esto llevó a que más gente comentase en nuestros videos, se suscribiera a nuestro canal, y nos dejara sus comentarios tanto en la web como en el canal. Se siente muy bien que recibas todo ese apoyo, jamás imagine que esto llegara a tener éxito. En realidad esto no podría haber iniciado sin el apoyo que me brindaron los propios directores de series Sim, pues ellos hicieron gran parte del trabajo: crear sus series.

La verdad es que se le agradece todo al público, a los seguidores y a los participantes, que sin todos ellos esto no hubiese dado resultado.



UN CONCURSO QUE PREMIA EL ESFUERZO EL TOP TEN DE SERIES SIMS



Conflictos durante el concurso

El concepto original, y por el cual estaba hecho este concurso, era para que el público conociera aquellas series de las cuales no sabía nada y comenzara a verlas. Pero me eh percatado que en realidad desato riñas entre el público y los fans de cada serie participante. En muchas ocasiones se generaron controversias por demostrar cual serie era mejor que otra. Se vale dar su punto de vista al respecto y dejar en claro sus preferencias, pero a veces, los únicos afectados eran los participantes a quienes, en varias ocasiones, insultaban. Esto resultó en que varios de ellos me dijeran que si se trataba de esto, no deseaban seguir participando. Finalmente nadie abandonó por decisión propia el programa.

A pesar de todo esto finalmente logramos terminar el concurso. Muchos no estuvieron conformes con la eliminación de varias series, muchos otros se molestaron por el retraso que le dimos al estreno del último video y la gran mayoría pueden estar o no conformes con los resultados finales. Pero lo cierto es que, el Top Ten era para divertirse y como ya se dijo, hacerles publicidad a las series participantes. Al fin y al cabo, esto es y será un concurso en donde el público decidió con su voto, cada una de las posiciones que ocuparían las series. Y como dicen, hay que darle gusto a la mayoría, quienes recibieron más votos quedaron en las primeras posiciones, quienes recibieron menos, resultaron en las últimas. A la conclusión a la que quiero llegar es que no hubo ni un solo perdedor, si no que todos ganaron algo. Por lo menos tuvieron la dicha de estar dentro del concurso y que de alguna manera, se les promocionara y reconociera por su gran trabajo y profesionalismo; y que todo el esfuerzo que hacen al crear sus propias series, quede demostrado ante todos.

¿Un próximo Top Ten?

En varias ocasiones eh considerado hacer un segundo concurso. Muchos son los usuarios que preguntan si habrá otro Top Ten. Es por eso que estoy pensando seriamente en hacer una vez más el programa. Tenía planeado convocar otra vez series y abrir inscripciones al público en el verano, en los meses de junio y julio, pero ahora considero que es demasiado pronto. Por esta razón y al saber todo el tiempo que se requiere para planear y organizar el concurso, decidí hacerlo dentro de un año más. Es decir, que año con año habrá un nuevo y remasterizado Top Ten de Series Sims. Además de que es el tiempo justo para dejar que nuevas series salgan a la luz y se hagan de fama, si no, esto no tendría caso, volver a hacer un concurso con los mismos participantes. No digo que nunca más podrán volver a participar, ni mucho menos pongo en duda su talento, si no que con el paso del tiempo nuevos directores amateur irán surgiendo y tal vez nos demostrarán que el alumno superó al maestro, inclusive en mi experiencia personal, esto lo pude comprobar en el primer



UN CONCURSO QUE PREMIA EL ESFUERZO EL TOP TEN DE SERIES SIMS



Como ha comentado ya Sam en el artículo que ha escrito, una de las cosas más positivas del concurso es la posibilidad de descubrir nuevas series Sims que estaban escondidas entre los millones de vídeos de YouTube, para darles una oportunidad y hacerse un gran seguidor de ellas. Por ello, y como no, en la Revista de ExtraSims te vamos a ofrecer una pequeña reseña de cada una de las series que participaron en Top Ten Series Sims para que si te llama la atención la trama de alguna, o simplemente quieres curiosear un rato alguna tarde perdida y entretenerte viendo capítulos, lo puedas hacer gracias a nosotros.

En total 16 series probaron suerte en el concurso, aunque tan sólo diez de ellas lograron entrar en el top ten, quedando el resto anteriormente eliminadas. Por cuestión de espacio, aquí tenéis el top ten final del concurso con las diez series más votadas por los participantes que quisieron dar su voto. ¡Échale un vistazo a todas y cada una de ellas y descubrirás un talento asombroso!



Historias de barrios



- Creada por: Israel A. Herrera Miss.
- Canal YouTube: [andre2is567ABBA](#)
- País de origen: México
- Género: Tragicomedia y Romance
- Duración: 4-10 min.

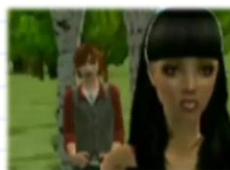


Los sims 2 Historias de Barrios es una serie que se centra en los problemas, y la vida de cada uno de los personajes en el barrio: la forma en la que los resuelven, el recuerdo de cosas pasadas, los secretos que guardan entre ellos, etc.

Deseos góticos



- Creada por: Alanis
- Canal YouTube: [Alanis12YIC](#)
- País de origen: Perú
- Género: Drama, Romance y Comedia
- Duración: 5 min.



Amy y Erick se odian desde que pasó algo en el pasado, pero por un castigo tienen que trabajar juntos y tienen que aprender a comprenderse así mismos. Complicaciones de la vida hacen que reciban lecciones y que sientan algo especial el uno por el otro, pero una tragedia ocurrirá que lo hará cambiar todo...cuando los dos no podrán declararse uno al otro...

UN CONCURSO QUE PREMIA EL ESFUERZO EL TOP TEN DE SERIES SIMS

top ten
Series Sims

8



Blue Fairy

- Creada por: Berenice Pérez Giménez
- Canal YouTube: [NadiaZeta](#)
- País de origen: México
- Género: Romance
- Duración: 15-30 min.



Bienvenidos a "Blue Fairy", el restaurante más famoso de Green Valley, una pequeña ciudad en crecimiento en donde muchos jóvenes han llegado para iniciar una nueva vida. La tarta de mora azul es la especialidad más succulenta de Blue Fairy y guarda a su vez un mágico secreto ancestral. Una antigua leyenda dice que el corazón solitario que coma "La tarta de Mora Azul" encontrará a su único y verdadero amor. Jillian Sapphire una joven maestra tras comer este delicioso postre es pretendida por 4 hombres ¿Quién de ellos será el afortunado que pueda conseguir su amor?

Julietta + Romeo

7

Diario 2: Julieta+Romeo

- Creada por: Gerardolove
- Canal YouTube: [gerardolove24](#)
- País de origen: México
- Género: Tragedia, Romance y Humor
- Duración: 6-12 min.



Romeo Griego y Julieta Jade viven una divertida aventura de amor, donde los misterios y sorpresas están por todos lados. Acompáñalos y descubre cómo empezó el odio entre sus familias, así como las historias de los demás personajes. Diario 2 nace como una parodia de "Romeo y Julieta", la cual no solo cuenta sus aventuras y tragedias con un nuevo estilo, si no que da la oportunidad de conocer otras historias, personajes y recordar la serie que inició todo esto "Diario: Historia de adolescentes".

Andromeda

6

Andromeda

- Creada por: Stiven
- Canal YouTube: [AndromedaSerieSim](#)
- País de origen: Colombia
- Género: Suspense
- Duración: 20 min.



Siete desconocidos despiertan en un lugar lleno de misterios llamado Andromeda. Descubrirán que no están solos y que de sus decisiones depende que todo lo que vivan allí sea un paraíso o un infierno.

UN CONCURSO QUE PREMIA EL ESFUERZO EL TOP TEN DE SERIES SIMS

DECISIONES

de la vida de Ana

5

Decisiones

- Creada por: Perla María
- Canal YouTube: [sukilla](#)
- País de origen: México
- Género: Romance
- Duración: 5-10 min.



La historia gira alrededor de la vida de una típica adolescente llamada Ana. Ella y su mejor amiga Vanessa estudian en un Internado para niñas de mucho prestigio. Terminan las vacaciones y regresan a la escuela, sin saber que ese año, cambiarían sus vidas por completo. El día transcurre normal, como cualquier otro inicio de clases, hasta que toca la clase de informática. Es en ese momento, en esa clase, donde conoce a su profesor, Guillermo, del cual quedará perdidamente enamorada... Y así es como comienza la historia...

La Mentira ^{no} es Buena

4

La mentira no es buena

- Creada por: Karla
- Canal YouTube: [Karlitaa2121](#)
- País de origen: Chile
- Género: Drama y Romance
- Duración: 6-12 min.



Desde muy joven, Veruca sufre el robo de su hija Isabel secuestrada por "Octavia" al nacer, ella se apodera del bebe, la cría haciendo como si ésta fuese su verdadera hija hasta que cumple 10 años, momento dónde descubrirá la verdad, Así continúa la historia cuando Isabel cumple 14 años, ya viviendo con su madre verdadera conoce al amor de su vida, pero al descubrir que son primos dejan de estar juntos y así Isabel no logra olvidarse de él y pasa por muchos momentos, pero uno, cambiará su vida para siempre.

¿Tienes una serie creada? ¡Publícala en ExtraSims!

¿Eres el director de alguna serie Sim? ¿Tienes creada alguna historia con imágenes, vídeos, diálogos, etc. hecha con la cámara de juego de Los Sims 1, 2 o 3? ¡O incluso con MySims! Si todo esto es afirmativo y quieres que llegue a mucha más gente, te animamos a publicarla en el foro de esta revista, en [el foro de ExtraSims](#). Allí puedes publicar todos los capítulos que quieras en un tema dedicado únicamente a tu creación donde todos los usuarios pueden comentarla y disfrutarla. ¿A qué esperas? ¡Enséñanosla ya en www.extrasims.es/foro/!



UN CONCURSO QUE PREMIA EL ESFUERZO EL TOP TEN DE SERIES SIMS

LAS MEJORES SERIES SIM TOP 3

Y ya ha llegado la hora de conocer las tres series que se han llevado la medalla de bronce, la medalla de plata y el gran trofeo de oro de Top Ten: Series Sims. Se trata de las tres series que más votos han recibido durante el concurso por los espectadores que participaron. Igual que las anteriores te animamos a verlas, ¡por algo habrán quedado en el Top 3!

TEENAGERS

3

Teenagers

- Creada por: Angie
- Canal YouTube: [Lifeproductions1](#)
- País de origen: España
- Género: Romance, Drama y Comedia
- Duración: 5-10 min.



Teenagers trata sobre Melissa y Derek, dos adolescentes que se enamoran. Hasta aquí todo es normal, sólo que ambos cuentan con una característica en común: nunca habían echo el menor caso al sexo contrario, y esto de los flechazos es totalmente nuevo para ellos... Eso trae como consecuencia las situaciones más locas para conquistarse el uno al otro.

DANELLA

La fuerza del amor

Danella

- Creada por: TyttaMarzh
- Canal YouTube: [TyttaMarzh](#)
- País de origen: México
- Género: Drama y Romance
- Duración: 10-20 min.

La pequeña Danella tenía una vida sencilla y feliz, hasta que un revés inesperado del destino le obliga a emprender un largo viaje en el que vivirá un sin fin de aventuras. ¿Cuál es su lugar en este mundo? Mientras trata de descubrirlo se da cuenta de que su camino está plagado de obstáculos pero también de personas maravillosas que la acompañaran en su travesía. Con el paso del tiempo ella crecerá y se enfrentará a la crudeza del mundo real, pero también descubrirá que a pesar de todo, el amor sigue siendo el mayor de los tesoros.



2






Y el ganador de Top Ten Series Sims es...

Los calfs

1

Los Calfs

- **Creada por:** Alberto Calf
- **Canal YouTube:** [changotekids](#)
- **País de origen:** México
- **Género:** Acción, Humor y Ciencia ficción
- **Duración:** 15-20 min.



Con la existencia de 3 mundo paralelos y desde una época remota, una lucha entre las fuerzas del bien y el mal inicio, pero es ahora cuando se torna aún más fuerte con la presencia de la Reina Oscura y la existencia de “los humanos legítimos”. Una secta de arcángeles intentará mantener el equilibrio de las Tierras, y hacerse con el poder de una familia mortal de apellido Calf, quienes son la clave al reino de los Dioses Trialiados. Eva, Reina del Inframundo, hará lo posible para aniquilar a cada miembro de la familia, y con ello, utilizar sus almas para abrir el portal al Reino de la Trialianza, con el único fin de reencarnar la extinta raza de los Yamain, seres demoniacos superiores a los humanos, que fueron desterrados de la Tierra por los mismos Dioses. La serie incorpora parodias de varios programas televisivos, videojuegos, actores o cantantes, mezclados entre el desarrollo de la trama.



Y aquí termina nuestro reportaje. Desde la Revista de ExtraSims queremos dar la enhorabuena a la serie ganadora y a su director, y animar a muchos más fans a que saquen su vena artística y creen series tan fabulosas como las que os hemos presentado en este Top 10.

¡Esperamos veros en una segunda edición de Top Ten Series Sims y que desde la Revista de ExtraSims os lo contemos! Seguid disfrutando de las páginas de la revista.

Artículo redactado por:
Sam Werner





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 a electrónico a:



admin@extrasims.es

Regístrate en nuestro foro y
charla con los demás usuarios,
¡y con nosotros!

www.extrasims.es/foro

Únete a nuestro grupo en Facebook, agréganos en Tuenti,
visita nuestro canal en YouTube o síguenos en Twitter



@ExtraSims



ExtraSimsTV



ExtraSims



/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:

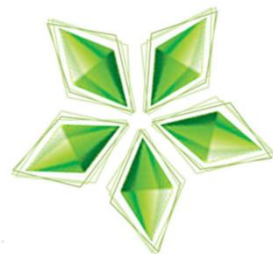
Envíanos un correo electrónico a admin@extrasims.es con:

- ➔ 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 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) o envíanos un correo electrónico a la misma dirección que la de arriba y te contestaremos lo más rápido posible.



CRÉDITOS Y AGRADECIMIENTOS

Desde la Revista de ExtraSims queremos dar las gracias a todos los lectores que se descargaron el primer número y que ahora están leyendo con ansias el segundo. También a todos aquellos que de alguna u otra manera han colaborado un poquito.

- **DIRECTOR:** JaimePG
- **MAQUETACIÓN:** JaimePG
- **REDACTORES:**
 - Jaime Paricio
 - Nahuel Bosurgi
 - Sam Werner
 - Juan José Jiménez
 - Joe Juba
 - Carlos Gutiérrez

- **AGRADECIMIENTOS:** Queremos agradecer especialmente a las siguientes personas que han ofrecido su apoyo, han dado sugerencias para mejorar, o tan sólo se han mostrado interesadas en colaborar:
 - Lluís Ulzurrun, Álvaro Roldán, Elena Paricio, Iván Torres, César Xere, Esteban Franco, Aston Smartel, David Cohn, Sergio Torrealba, Matías Weyerstall, Lucas Palanca, Joan Martínez, PaTRiKa, Julia Bloch y Júlia Pujol.



Échale un vistazo a...

Sumolari.com
un blog de informática, internet y programación



SOLUCIONES A LOS PASATIEMPOS

CRUCIGRAMA:

1-Mascotas / 2-Skyheroes / 3-Twinbrook / 4-Galácticas / 5-Palanca / 6-SimAnimals / 7-Junio / 8-Seasons / 9-David / 10-Náufragos / 11-Maxis
La palabra oculta es: Trotamundos

JEROGLÍFICOS:

1-Tómate unas cañas (tomate, un as, cañas) / 2-Holanda (ola anda)

ACERTIJOS:

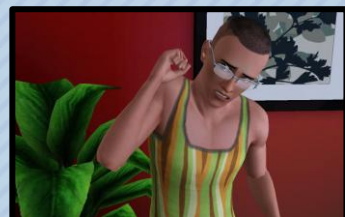
1-Congelada / 2-El piojo / 3-Todos tienen al menos 28 días



La Revista de

EXTRASIMS

**¡NOS VEMOS EN EL
PRÓXIMO NÚMERO!**



La Revista de ExtraSims
es una creación de
www.extrasims.es

