

Legacy Udfordringen

Legacy betyder arv eller testamente og Legacy Udfordringen er en lang, 10-generations udfordring, hvor du starter ud med en enkelt stifter/grundlægger og meget beskedne levevilkår og skal prøve at lede din familie til berømmelse, rigdom og success i løbet af 10 generationer.

At begynde spillet

Lav en hel ny spil-fil. Du skal alene bruge denne spil-fil når du spiller Legacy Udfordringen. Du må gerne bruge en eksisterende spil-fil, men din Legacy familie skal med det samme gøres til din aktive husholdning og må ikke ændres til inaktiv så længe udfordringen varer. Du må vælge hvilket som helst nabolag.

Udfordringen begynder med en enlig stifter. Lav denne stifter i Create-A-Sim. Det må være en mand eller en kvinde. Stifteren må være enhver af de aldre hvor det stadig er muligt at kunne få børn (ung-voksen, voksen og ældre for mænd og ung-voksen og voksen for kvinder). Du må helt selv bestemme hvordan stifterens udseende, hudfarve og tøj skal se ud. Designet (custom) tøj må bruges hvis du selv synes inklusiv diverse skræddersyet mønstre og farver. Du må vælge alle 5 egenskaber såvel som stifterens favoritmad, favoritmusik og favoritfarve og et livsønske. Ingen andre simmere i stifterens familie må blive lavet i Create-A-Sim. Sørg for at være kreativ med hensyn til familiens efternavn, for du vil komme til at følge det i lang tid.

Nu skal stifteren placeres. Du må frit vælge hvilken standard by din familie skal flytte til, men det er kun en specifik grund stifteren må flytte ind på. Hvis du flytter til Riverview, skal du flytte ind på adressen 345 Riverblossom Hills Drive. Hvis du flytter til Sunset Valley, skal du flytte ind på adressen 15 Summer Hill Court. Det som disse grunde har til fælles er at de er store, tomme og koster 14.700\$. Ja jeg ved godt at det kun efterlader dig med 1.300\$ i kontanter til at bygge et hus, det er hele pointen. Alle udfordringer starter ud med meget beskedne levevilkår og forventer at din stifter lever sit liv som en vagabond i begyndelsen. Hvis det senere bliver muligt gennem udvidelser og downloads eller lignende at tilføje egne grunde til et nabolag, vil denne grund også kunne bruges til Legacy Udfordringen så længe den er helt tom og koster mindst 14.700\$.

Regler

Ingen snyd. Kort og godt, ingen snydekoder tilladt. Du må bruge designede ting, så længe deres pris og humøreffekt er det samme som lignende standard ting. Ting købt i den officielle Sim Store på nettet anses som officielle ligesom alle standard tingene i spillet.

Aldring og historie forløb skal være slået til og levetid sat til normalt niveau (90dage).

Det er tilladt at spille med enhver hack, som ikke giver dig en signifikant fordel i forhold til en spiller der spiller uden dette hack. Det eneste specifikke hack som jeg kender i øjeblikket, Awesome Mod, er tilladt.

Legacy familien skal være den aktive husholdning gennem hele udfordringen. Du må aldrig skifte den aktive husholdning ud med en anden familie. Hvis du ønsker at tage en pause fra Legacy familien, forslår vi at du starter en anden save-fil.

Ambrosia er ikke tilladt. Dine simmer må gerne lære opskriften på ambrosia men må ikke lave eller spise retten. Ambrosia må heller ikke bruges til at genoplive spøgelser. Det er tilladt at genoplive døde simmere ved hjælp af Science Lab.

Simmere må ikke spise livsfrugter for at få ekstra dage tilføjet til deres levetid. Du må kun ælde dine simmere ved hjælp af fødselsdagslagkagen, når spillet gør opmærksom på en nærtstående fødselsdag, ikke før. Du behøver ikke bruge fødselsdagslagkagen for at ælde dine simmere, men kan også bare vente indtil spillet automatisk tvinger dem videre til næste alderstrin.

Det sorte markedes begrænsninger

Markedet for brugte varer bliver tæt overvåget af det lokale politi. Derfor er det næsten umuligt at pantsætte stjålne varer for at få kontanter. Ting som er fået gennem illegale kanaler må ikke sælges for kontanter. De må placeres på familiens grund og blive brugt af familien og opbevares i deres rygsæk, bare ikke blive solgt.

Ting man kan få gennem illegale kanaler er disse:

Enhver ting stjålet af en kleptomani. Enhver ting fundet i en anden simmers skraldespand. Enhver ting som er anskaffet gennem en simmers kriminelle karrierespor

At flytte simmere ind

Enhver simmer må flytte ind hos din Legacy familie gennem ægteskab eller flyt-ind undtagen følgende:

Simmere designet af dig. Simmere/husholdninger der er downloadet fra byttecentralen på nettet. Simmere der tidligere har boet i Legacy familien men er flyttet ud og simmere som af din Legacy familie bliver identificeret som velhavende/rige.

For alle andre simmere er der frit slag. Du må gerne designe/downloade/importere simmere og familier ind i dit Legacy nabolag, de må bare ikke slutte sig til din familie. Ingen simmere/familier må nogensinde slutte sig til din Legacy familie. Hvis du ønsker at tilføje flere personer til din familie må du gøre det gennem spillet.

Udfordringens A-B-C

Generation: Rækkefølgen af fødte i den valgte familie. Din stifter er generation 1, din stifters søn/datter vil være generation 2, stifterens børnebørn vil være generation 3 osv. Udfordringen slutter når generation 10 bliver født.

Stifter: Den simmer som du designer i Create-A-Sim og som starter familien.

Arving: Den simmer som familiens blodlinje følger og som er bestemt til at frembringe den næste generation så snart han/hun er gammel nok til at finde en mage.

Reserve: En søskende til arvingen, som kan blive arving hvis der sket noget med den nuværende arving. Reserver må gerne tilføjes til tidsstrømmen eller blive på grunden, hvis du ønsker det. De er berettiget til at optjene legacypoint til familien.

Tilføjes til tidsstrømmen: At flytte en styrbar simmer ud af legacy familiehuset. En simmer der tilføjes tidsstrømmen vil ikke længere optjene legacypoint til familien, men må stadig kommunikeres med og således påvirkes gennem spillet. Legacypoint som allerede er optjent af denne simmer tæller med i dit totale antal, selv efter at du flytter simmeren ud.

Legacypoint: Din score optjent i løbet af udfordringen, gennem de forskellige veje beskrevet herunder. Målet med udfordringen er at optjene så mange legacypoint som muligt inden den 10. generation.

Legacyhuset: Grunden som stifteren oprindeligt flyttede ind på. Du må ikke flytte familien til en anden grund i løbet af udfordringen. Alle arvinger skal fødes i dette hus (eller dvs. fødes af simmere der bor i dette hus, selvom selve fødslen oftest foregår på hospitalet).

Blodlinje: Enhver simmer der kan spore hans/hendes slægtstræ direkte tilbage til stifteren. Adopterede simmere er ikke en del af blodlinjen. Simmere som er flyttet ind i familien betragtes først som en del af blodlinjen, når de bidrager til fødslen af den næste generation.

Mage: En simmer som en taget ind i familien for at stifte familie med den nuværende generations arving. Når den næste generation er født, bliver magen en del af familie blodlinjen og berettiget til at optjene point.

Point

Du optjener point til din familie på følgende måder:

Generation: Du får 1 legacypoint for din stifter og 1 point for hver generation født indtil den 10. Du optjener hvert point ved fødslen af det første barn i hver generation. Yderligere fødsler i den generation opsamler ikke flere point. Derfor kan du maksimalt optjene 10 generationspoint ved at gennemføre udfordringen og føde den 10. generation.

Livsønsker: Du optjener 1 point for hvert unikke livsønske der opfyldes af et familiemedlem. Den aktuelle simmer skal bo i legacyhuset og være en del af slægtstræet for at optjene disse point. Så snart en specifikt livsønske er opfyldt af en simmer, vil du ikke optjene yderligere point, hvis andre simmere senere opfylder det samme type livsønske. Der er 32 forskellige livsønsker i spillet hvilket betyder at du maksimalt kan optjene 32 point i denne kategori.

Portrætter: 1 point for at lave et portræt af et familiemedlem og hænge det op og fremvise det efter denne simmers død. Ligesom ovenfor skal simmeren være en del af slægtstræet og bo i legacyhuset for at kvalificere sig til disse point. Du optjener disse point lige efter at portrættet er lavet, du behøver ikke vente på at simmeren på billedet rent faktisk dør. Portrætter er stadig deres point værd selvom simmeren senere flytter ud af huset. Færdigheden hos den simmer der maler portrættet har ingen betydning, så længe det viser den pågældende simmer, tæller pointet med. Vær opmærksom på at en simmer skal have en male-færdighed på mindst 5 inden han/hun får muligheden for at male et still billede (hvilket skal bruges til at fange en simmers billede). Simmere skal være ung-voksen eller ældre og bo i legacyhuset når billedet males, for at portrætpointet tæller med.

Legacyhuset: Optjen 1 legacypoint for hver 100.000\$ som huset er værd. Brug "møbleret værdi" af huset plus det totale antal kontanter i banken for at finde denne værdi. Værdien fra legacy familiemedlemmer som er flyttet ud af legacyhuset tæller ikke med. Rund op.

Stræber belønninger: Hvis din simmer kan optjene 100.000 point gennem stræber belønninger, optjener de 1 legacypoint til din familie. Du må gerne bruge dine stræber point i takt med at du optjener dem, det er dit levetid totale stræberpoint som betyder noget for disse point. Ligesom de andre simmerbaserede point, må de kun optjenes af familiemedlemmer. Du optjener yderligere 1 point fra en simmer, hvis denne på en eller anden måde lykkes at optjene 200.000 points i deres levetid.

Fødsel og opvækst

Når en simmer bliver født eller vokser op, vil de få nye karaktertræk. Nogengange bliver disse karaktertræk tilfældigt valgt af spillet. Andre gange får du lov at bestemme dem. I legacy udfordringen er alle karaktertræk tilfældige. Hvis du får muligheden for selv at vælge, skal du trykke på random knappen og acceptere det karaktertræk som bliver foreslået. Den eneste undtagelse er hvis du spiller med den valgfrie regel om "familie karaktertrækket". Hvis du spiller med denne regel og familie karaktertrækket er et af de mulige karaktertræk at vælge, skal du vælge dette frem for at trykke på random knappen.

Død

Simmere som dør på familie grunden må gerne blive tilbage som spøgelser eller må flyttes til en kirkegård. Det er op til dig. Hvis en simmer dør og du har glemt at få malet et portræt af dem mens de var i live, så giver det ingen point at male et portræt af simmerens spøgelse. Hvis blodlinjen stopper som følge af et dødsfald, slutter udfordringen med det samme. Det er altid en god idé at have mindst én reserve i tilfælde af at arvingen dør. Selv hvis spøgelser bliver gjort spilbare optjener de ikke længere point til familien. Spøgelses-afkom anses ikke for en del af blodlinjen.

At begynde den næste generation

For at kunne begynde den næste generation, skal der fødes en ny simmer. Adoptioner bærer ikke blodlinjen og tæller derfor ikke med. (Du må dog stadig gerne adoptere simmere hvis du virkelig gerne vil, men de vil ikke hjælpe til med at optjene nogen former for point.) Hvis arvingen er af hankøn, skal hans mage flyttes ind i legacyhuset inden deres baby fødes. Hvis arvingen er af hunkøn, må hun gerne flytte hendes mage ind i huset eller blive gravid mens hun er på en anden grund. I alle tilfælde behøver arvingen og dennes mage ikke at være gift. Simmere må blive født derhjemme eller på hospitalet afhængigt af hvad du foretrækker. Så snart den nsæte generation er født, bliver arvingens mage officielt en del af familieblodlinjen (og kan derfor optjene livsønske point, stræber belønninger point og portræt point til dig, så længe de fortsætter med at bo i legacyhuset).

Valgfrie regler

Dette er valgfrie regler som du kan spille efter hvis du ønsker. De påvirker ikke din score på nogen måde og er kun tænkt som et værktøj til at hjælpe dig med at skabe et tema til din familie.

Familie karaktertræk: Når du designer din stifter i Create-A-Sim, skal én af de 5 karaktertræk være familie karaktertrækket. Herefter skal hver simmer der fødes i legacyfamilien besidde dette karaktertræk inden de når ung-voksen. Hvis de ikke arver karaktertrækket ved fødslen skal du vælge trækket så snart du får chancen får det. De restende karaktertræk der skal vælges undervejs når simmeren bliver ældre, skal stadig vælges tilfældigt ved brug af random knappen.

Matriarkalsk/Patriarkalsk: Ligemeget hvilket køn din stifter er, så skal dette være kønnet af hver eneste arving. Det vil sige at hvis du starter med en kvindelig stifter, så er det kun pige børn som kan blive arving og videreføre blodlinjen til den næste generation. Børn af andre løn tæller stadigvæk som en del af familie blodlinjen og optjener stadig familiepoints, de må bare ikke stifte den næste generation. En hankøns domineret familie er kaldet en patriarkalsk familie og en hunkøns domineret familie er kaldet en matriarkalsk familie.

Fortæl din historie

Det er meget brugt at skrive en historie over din legacyfamilie og uploade den i kapitler. Hvis du har den kreative energi, hvorfor så ikke uploade din egen historie? Der er ingen spilbonus for at gøre dette, men tilføjelsen til fælleskabet er altid velkommen.

Ofte stillende spørgsmål

Spørgsmål:

Hvorfor skal jeg købe sådan en stor grund? Jeg har næsten ingen penge I begyndelsen.

Svar:

Fattigdom i starten er en af grundstenene i udfordringen. En stor grund dræner ikke kun dine penge fra din startkapital, det giver dig også muligheden for at bygge nogle kæmpestore legacyhuse i takt med at du spiller dig gennem generationerne og bliver mere velhavende.

Spørgsmål:

Hvis jeg spiller med den valgfrie regel om familie karaktertrækket, skal min simmers mage så også have dette karaktertræk?

Svar:

Nej

Spørgsmål:

Kan jeg flytte/gifte simmere ind i legacyfamilien, når de ikke skal hjælpe med at skabe den næste generation?

Svar:

Ja, men husk på at de ikke optjener nogen point til familien. Selv simmere der er bestemt til at hjælpe med at skabe den næste generation, vil ikke tælle som en del af familien før den næste generation rent faktisk er født.

Spørgsmål:

Skal den førstefødte være arving?

Svar:

Nej, så længe de er en del af blodlinjen og født i legacyhuset, er de berettiget til at blive arving, uanset fødselsrækkefølge. Hvis man spiller med den valgfrie matriarkalsk/patriarkalsk regel skal arvingen desuden have det rette køn.

Spørgsmål:

Er samler ting så som sten, insekter og frø en del af det sorte markeds begrænsinger?

Svar:

Nej, du må gerne sælge enhver samling af ting du finder, så længe de ikke er stjålet ud af en eller andens hus eller skraldespand.