

Score : 100 points au total

1. Famille : 10 points

La catégorie de point famille est le plus simple de toutes. Vous gagnez 1 point par génération pour avoir un héritier admissible à atteindre l'âge adulte. Votre fondateur est la première génération, vous commencez le défi avec 1 point dans cette catégorie automatiquement. Le défi se termine avec la naissance de l'héritier de la 10ème génération, le 10e point de famille est obtenu en ayant et / ou à l'adoption de 10 enfants dans une seule génération.

2. Créativité : 10 points

Documenter et honorer ses ancêtres morts est primordial pour garder la famille Legacy forte. Bien que les membres de la famille vivent et meurent, ils meurent heureux de savoir qu'ils ne seront pas oubliés.

Le fondateur / l'héritier et son conjoint primaire doivent être commémorés. 1 point pour chaque génération.

"Commémorer" peut être fait de différentes façons :

- ◆ Composer une chanson pour un sim (le sim qui compose doit avoir la compétence piano, violon ou guitare au niveau 8 minimum)
- ◆ Ecrire un sketch long (avoir la compétence comédie à 8 minimum) et le jouer lors d'une fête.
- ◆ Peindre une peinture réaliste ou avec une photo de référence avec la compétence peinture à 8 minimum.
- ◆ Prendre une photo avec la compétence à 5 minimum.
- ◆ Ecrire une biographie (le sim qui écrit la biographie doit avoir la compétence écriture à 10).

Vous pouvez gagner au maximum 9 points, (le défi se termine à la naissance de la 10e génération, elle ne sera pas commémoré).

Le 10e point est obtenu en ayant un sim qui remplit deux des trois aspirations créativité dans sa vie.

3. Fortune : 10 points

Alors que le fondateur commence sur un terrain vague avec peu d'argent en poche, un héritage familial devra croître en richesse, de plus en plus de sims atteignent leurs objectifs dans la vie et apportent de la richesse à la famille afin de partager et de transmettre aux générations futures.

Les points sont gagnés par palier selon la valeur du terrain, les fonds provenant de commerce rentrent dans le calcul de la fortune :

| Valeur du terrain | Nombre de point |
|-------------------|-----------------|
| 75 000 | 1 |
| 120 000 | 2 |
| 200 000 | 3 |
| 320 000 | 4 |
| 510 000 | 5 |
| 830 000 | 6 |
| 1 300 000 | 7 |
| 2 100 000 | 8 |
| 3 500 000 | 9 |
| 5 700 000 | 10 |

Le 10^{ème} point peut aussi être gagné en achetant toutes les récompenses de commerces.

4. Amour : 10 points

Alors que la famille Legacy est la star du spectacle, on ne peut nier la perspective extérieure unique, que les époux peuvent apporter. Une famille avec un réseau solide et diversifié aide à croître l'héritage familial à la fois littéralement et en sagesse.

Pour tous les 3 traits uniques représentés par les conjoints de votre famille, vous gagnez 1 point. Cela équivaut à un maximum de 9 points si chaque conjoint dispose de 3 traits qu'aucun autre conjoint n'a eus. Gardez à l'esprit que cela représente un total de 27 traits uniques, et il y en a 35 au total. Les techniques qui permettent de connaître les traits des compagnons potentiels sont toutes autorisées, mais n'oubliez pas que vous ne pouvez épouser des citoyens générés au hasard et non créés par un joueur. Il ne peut y avoir qu'un époux par génération.

Le 10^e point peut être obtenu avec un Sim qui obtient deux aspirations d'amour dans sa vie.

5. Connaissance : 10 points

Acquérir des compétences est une chose, mais être un maître de quelque chose est complètement différent. Pour démontrer leur maîtrise sur de nombreux sujets, une famille Legacy doit se consacrer à une vie d'étude et de pratique si jamais ils veulent être reconnus pour leurs compétences.

Vous gagnez des points en fonction du nombre total de compétences qui atteignent le niveau 10 :

| Nombre de compétence maîtrisée | points |
|--------------------------------|--------|
| 3 | 1 |
| 5 | 2 |
| 8 | 3 |
| 13 | 4 |
| 21 | 5 |
| 34 | 6 |
| 55 | 7 |
| 89 | 8 |
| 144 | 9 |

Les compétences de l'enfance comptent autant que les compétences adultes.

Le 10e point est obtenu en ayant la maîtrise toutes les compétences (cela inclus les compétences de l'enfance, peut être obtenu par différent sims dans des générations différentes).

6. Sport : 10 points

C'est le but de chaque athlète de se surpasser. De courber l'échine et à travers la douleur et la sueur et acquérir le mile supplémentaire pour atteindre la grandeur. Cette catégorie est de pousser vos sims à la grandeur à travers la réalisation de leurs aspirations.

Les points sont accordés en fonction du nombre total d'aspirations complétées :

| Nombre d'aspiration | points |
|---------------------|--------|
| 1 | 1 |
| 2 | 2 |
| 3 | 3 |
| 5 | 4 |
| 8 | 5 |
| 13 | 6 |
| 21 | 7 |
| 34 | 8 |
| 55 | 9 |

Les aspirations de l'enfance comptent autant que les aspirations adultes.

Le 10^{ème} point est remporté lorsque vous avez réussi toutes les aspirations adultes et enfant, Cela ne doit pas être fait par un sim unique, vous avez la totalité du challenge pour obtenir ce point.

7. Nature : 10 points

Tous Sims nature aime leur collection, mais une famille Legacy doit vraiment collectionner, et pas seulement des rochers, des grenouilles et autres. Compléter ces 10 collections et l'envie de tous les collectionneurs. Vous gagnez un point pour chaque collection que vous avez terminée. Pas de points partiels sont donnés pour les collections partielles.

Compléter ces 10 collections :

- ◆ Sur le lot familial, avoir des sims morts des 10 différentes façons de mourir (1point).
- ◆ Il y a 13 collections à compléter pour gagner un total de 5 points nature, ces collections peuvent être faites tout au long du challenge et non par un sim unique.

| Nombre de collection | points |
|----------------------|--------|
| 1 | 1 |
| 2 | 2 |
| 5 | 3 |
| 9 | 4 |
| 13 | 5 |

- ◆ Atteindre le plus haut niveau de chaque carrière avec des sims vivant sur le terrain (1 point).
- ◆ Atteindre le plus haut niveau des 2 branches de chaque carrière avec des sims vivant sur le terrain (1 point).
- ◆ Collecter tout les types uniques de peinture émotionnelle (en colère, triste, joueur, enjôleur, confiant et inspiré) (1point).

Collecter et stocker sur le terrain toutes les récompenses d'aspiration consommable (1point).

8. Nourriture : 10 points

La catégorie nourriture est un buffet de tâches à effectuer pour vos sims. Certaines faciles, certaines difficiles, mais toutes liées à l'alimentation.

Gagnez un point pour chacun des éléments suivants :

- ◆ Achetez le réfrigérateur et le poêle le plus cher et améliorer les tous les deux.
- ◆ Fabriquer une omelette norvégienne parfaite, la recette la plus difficile.
- ◆ Avoir un Sim qui maîtrise la cuisine, la cuisine gastronomique, la mixologie et la pâtisserie.
- ◆ Compléter les deux aspirations nourriture avec des sims de la même génération (cela peut être 2 silms différents).
- ◆ Faire grossir un sim avec de la nourriture familiale.
- ◆ Avoir au moins six Sims (membres de la famille ou des invités) tous assis à la même table et manger en même temps.
- ◆ Atteindre le sommet des deux branches de carrière culinaires.
- ◆ Cuisinez un repas avec au moins deux des ingrédients frais de qualité parfaite.
- ◆ Avoir un Sim qui fait de la nourriture ou une boisson de qualité parfaite pour un repas de rendez-vous.

- ◆ Servir un repas de groupe et mixer une boisson, les deux de qualité parfaite et les servir au cours d'une seule fête.

9. Popularité : 10 points

La seule chose plus légendaire que le développement de la maison de la famille legacy c'est une fête à la maison de la famille Legacy ! Faites de votre maison un centre de fête pour la région tout le monde voudra se lier d'amitié avec la famille dans l'espoir d'obtenir une invitation.

Vous gagnez des points selon les médailles obtenues pour chaque fête.

- ◆ Médaille d'or = 3 points
- ◆ Médaille d'argent = 2 points
- ◆ Médaille de bronze = 1 point

| Nombre de point médaille | Points |
|--------------------------|--------|
| 20 | 1 |
| 30 | 2 |
| 60 | 3 |
| 90 | 4 |
| 150 | 5 |
| 200 | 6 |
| 400 | 7 |
| 600 | 8 |
| 1000 | 9 |

Le 10^{ème} point est obtenu en ayant un Sim qui obtient une médaille d'or dans chacun des 4 types de fêtes et une médaille d'or pour un rendez-vous.

10. Déviance : 10 points

Beaucoup pensent du mal et le mal quand ils entendent le mot «déviance», mais en réalité, c'est simplement une façon pour les sim d'exprimer leurs désirs impulsifs dans une forme qui est nocives pour les autres. Tous les désirs impulsifs ne sont pas nuisibles, mais en les donnant, c'est le nom du jeu ici. Maintenant, condenser leur travail acharné dans un élixir qu'ils ne pourront jamais bénéficier ? Ouais c'est déviant.

Vous gagnez des points en fonction du nombre total de potions de jeunesse qui ne sont pas utilisés sur le terrain de la famille. Il est recommandé de garder les potions dans une petite pièce sans accès pour ne pas en consommer par accident. Une potion de jeunesse coûte 1500 points d'aspiration.

| Nombre de potion | points |
|------------------|--------|
| 1 | 1 |
| 2 | 2 |
| 3 | 3 |
| 5 | 4 |
| 8 | 5 |
| 12 | 6 |
| 20 | 7 |
| 30 | 8 |
| 50 | 9 |
| 80 | 10 |

Pénalités : - 3 points

Personne n'aime penser aux mauvaises choses dans la vie. Alors que vos Sims sont certainement attendu pour avoir avoir des hauts et des bas, il ya des bas qui sont particulièrement faibles et reflètent très mal sur une famille Legacy si jamais ils se produisent. Il s'agit d'une catégorie de points comme toutes les autres, à l'exception de tous les points ici sont négatifs et se soustrait de votre score total. Votre but est d'obtenir 0 points ici

- ◆ -1 point chaque fois que l'électricité sera coupée pour non paiement des factures.
- ◆ -1 point chaque fois que l'eau sera coupée pour non paiement des factures.
- ◆ -1point par enfant retiré par les services sociaux