

## RETO “EL LEGADO DE LAS PRINCESAS DISNEY”

Este reto se basa en la cronología de las princesas de Disney para hacer un Legacy Challenge. Deberás empezar con la primera y, mediante la descendencia, crear una estirpe de princesas que se valen por ellas mismas. El reto ha de seguirse teniendo en cuenta una serie de reglas generales y otras específicas a cada princesa, además de misiones para cada una de las generaciones hasta llegar a las diez. Para no hacer el reto extremadamente largo (y para mi tristeza) no he incluido a todas las heroínas de Disney sino a las princesas que lo son por algún motivo u otro y que fueron creados por los Estudios Disney sin formar parte de una coproducción (como por ejemplo el caso de Pixar con Mérida). Por otro lado, he tenido que sustituir a Jasmín por Mulán ya que la primera no tiene una historia consistente en su película, al no ser la protagonista, y la segunda es la heroína de mi película favorita y necesitaba crear una generación con ella. Sin mas preámbulos...

Las reglas generales son las siguientes:

- Se deberá empezar con la princesa inicial y no se podrá saltar ninguna generación.
- Los únicos trucos que se podrán usar son `moveobjects`, `freerealestate` y `cas.fulleditmode`, a no ser que se indique lo contrario en las reglas específicas.
- Se ha de intentar recrear la historia en la misma imaginación de quien realiza el reto.
- Se deberá respetar la etnia de cada princesa y modificarlas en el CAS al ser naturalmente imposible que esto sea posible si no se manipula manualmente.
- En caso de avanzar el tiempo y no poder llevar a cabo todas las misiones, se podrá anular el crecimiento automático de los Sims para poder finalizarla.
- Todas las princesas deberán tener descendencia y al menos una hija. Si al quedarse embarazada nacen varones se deberá intentar hasta completar la unidad doméstica menos una y, entonces, adoptar a una niña en edad bebé que será la siguiente princesa.
- Existen misiones que no forman parte del propio reto pero que sirven para acondicionar la siguiente generación. Las llamaremos **Misiones Cero**.
- Las aspiraciones no serán obligadas (a no ser que así se especifique) y sirven solamente para dar un poco más de forma a la princesa en cuestión. De cualquier manera, si quieres dificultar un poco más el reto, puedes intentar completarlas.
- **Recomendación:** Si el juego comienza a fallar al haber jugado varias generaciones, lo mejor será cambiar de partida entre una princesa y otra.

A continuación, se explican las características, retos y reglas de cada una de las generaciones:

## **1. Blancanieves:**

Eres una chica huérfana que vivía con su madrastra en una gran mansión, pero ante la noticia de que planea acabar contigo, decides huir a una pequeña cabaña a los bosques de Windenburg. Tienes mucho tiempo libre pero poco dinero por lo que te dedicas a crear tu propio huerto y a practicar tu habilidad para hacer tartas y así vender tus frutas, hortalizas y dulces. Al sentirte sola comienzas a conocer a tus vecinos, siete hombres poco educados pero con buenas intenciones. Estos siete vecinos te ayudarán a combatir contra tu enemiga y te darán la posibilidad de ser feliz.

### **Requisitos:**

- Barrio: Zona rural de Windenburg.
- Aspiración: Gran familia feliz.
- Rasgos: Buena, creativa y aprensiva.

### **Misiones:**

- Tener un huerto cuidado y cada vez más extenso en el que al menos el 50% sean manzanos.
- Alcanzar el nivel máximo de la habilidad Repostería.
- Solo se puede ganar dinero vendiendo elementos que recojas y tus propias creaciones.
- Hacerse amiga de los 7 enanitos (que no son enanitos obviamente) antes de mantener relación con otras personas y sin poder viajar a la casa de estos, solo con los encuentros casuales se podrá hablar con ellos por primera vez.
- Ganar una pelea contra la madrastra (siempre después de ser amiga de los 7 enanitos).

### **Misiones Cero:**

- Enamorarte de un hombre y tener al menos una hija (tras haber hecho lo anterior) y morir antes de que ésta llegue a la edad de niña.

## 2. Cenicienta:

Tu madre murió cuando tan solo eras una infante y perdiste a tu padre durante la adolescencia. Ahora vives con la malvada segunda mujer de tu padre y sus dos horribles hijas en la gran casa en la que te criaste. Te obligan a hacer todas las tareas de la casa y apenas puedes salir de ella cuando se despistan. Necesitas hacer tu propia vida e independizarte. En una de tus salidas conoces a un chico pero ya que no tienes mucho tiempo libre te sientes obligada a ir conociéndolo poco a poco, para cuando tengas la posibilidad, poder huir con él a la ciudad.

### Requisitos:

- Barrio: Zona media-alta de Willow Creek (la misma en la que viven los Lápidas).
- Aspiración: Urbanita nativo.
- Rasgos: Melancólica, pulcra y entregada a la familia.

### Misiones:

- Deberás llegar al nivel máximo de cocina y destreza manual.
- Te harás cargo de todas las tareas domésticas (cocina, limpieza, arreglos, lavandería...).
- Tendrás la oportunidad de salir cada viernes cuando caiga el sol para socializar, pero deberás volver antes de que amanezca.
- Cuando tengas nivel máximo en cocina y destreza manual podrás conocer a tu príncipe, aunque solo tienes la oportunidad de verlo una hora al día (cuidado con esto), de noche y en el parque cercano a casa. Esas serán tus opciones para enamorarlo.
- Una vez hayas conseguido todo lo anterior y el príncipe y tú seáis pareja formal, organizarás una fiesta para expulsar a la madrastra y sus hijas de casa, formalizar tu compromiso y casarte. Gánalas a las tres en una pelea. Posteriormente, múdate a San Myshuno y vende la casa que tan malos recuerdos te trae.

### Misiones Cero:

- Como es habitual, quédate embarazada hasta que tengas una hija. Cuando la tengas, una de tus antiguas hermanastras querrá robártela o asesinarla por lo que envías a tu hija, aun bebé o infante, con las tres tías de tu marido a una cabaña desaparecida en el bosque.

### **3. Aurora (La Bella Durmiente)**

Vives en el bosque y has sido criada por tus tres amorosas tías. Ellas y los animales son tu única compañía, te mantienen ajena a lo que pasa en el mundo real. Tus labores durante tu adolescencia son la de estudiar, buscar flores y vegetales para la cocina y realizar tus arreglos florales y relacionarte con un apuesto chico que conoces en esta etapa de tu vida. Lo peor viene cuando en tu cumpleaños, antes de convertirte en joven, eres secuestrada por una vampiresa que resulta ser la hermanastra de tu madre, que para vengarse te convierte a ti también y te mantiene encerrada en su nueva mansión. Concienciada en salir y casarte con tu antiguo amor, te propones vencer a la vampiresa y deshacer tu conversión.

#### **Requisitos:**

- Barrio: Zona norte de la Cala del Caballero en Brindleton Bay (1ª parte) y Forgotten Hollow (2ª parte).
- Aspiración: Amiga de los animales (1ª parte) y Vampira buena (2ª parte).
- Rasgos: Amante del aire libre, vaga y extrovertida.

#### **Misiones:**

Primera parte:

- Llegar al máximo de la habilidad Arreglos florales.
- Hacerte amiga de al menos tres perros o gatos.
- Hacerte buena amiga de tus tres "tías".

Segunda parte:

- Mantener la enemistad con tu captora.
- Llegar al máximo de la habilidad Folclore vampírico.
- Vencer a tu captora en una batalla.
- Preparar y tomar la cura del vampirismo.

#### **Misiones Cero:**

- Mantener a tus descendientes protegidos mediante una educación estricta en cuanto al modo de Aptitud parental se refiere. Para ello intenta alcanzar un alto nivel de esta habilidad.

#### 4. Ariel (La Sirenita)

Eres una chica divertida, curiosa y aventurera, pero tus padres te mantienen en la seguridad de su núcleo debido a los eventos catastróficos que han ocurrido en sus vidas. Siempre te ha gustado poseer cosas curiosas y hacer colecciones variadas. También te sientes encerrada en una ciudad de rascacielos y deseas vivir tranquila junto al mar. Por todo esto, aceptas el trato con una bruja de la ciudad que te concede tu oportunidad de ser feliz viviendo donde quieres a cambio de tu capacidad para enamorarte. Vives feliz un tiempo, pero conoces a un hombre y te encuentras en una encrucijada, ¿enamorarte y abandonar tus sueños o seguir sola pero donde quieres y haciendo lo que te gusta?

##### **Requisitos:**

- Barrio: San Myshuno hasta tu edad joven, luego el Muelle de los Mininos.
- Aspiración: Conservadora.
- Rasgos: Guasona, cleptómana y poco coqueta (hasta que acabes con la maldición que lo sustituyes por romántica).

##### **Misiones:**

- Sumarse a la carrera de Artista de entretenimiento, pero quedarse en el nivel 6.
- Conseguir 2 elementos de cada colección y completar la de peces.
- Llenar tu casa de los peces pescados (sin colgarlos, en acuarios o peceras).
- Alcanzar el nivel máximo de la habilidad canto.
- Enamorar a otro Sim con el rasgo Poco coqueta.
- Cantar una canción al nivel 10 de canto a tu Sim enamorado para romper la maldición.

##### **Misiones Cero:**

- El otro progenitor de la princesa descendiente ha de tener siempre mejor relación que tú con ella.
- El otro progenitor tiene que desaparecer de la unidad doméstica y el barrio al hacerse joven adulta la princesa descendiente.

## 5. Bella (La Bella y la Bestia)

Eres una chica de mentalidad inquieta y con sed de nuevos conocimientos, aunque muy solitaria, sin muchos amigos y con mayor preferencia por los libros que por las personas. No te das opción al amor, ni a las nuevas relaciones. Al desaparecer tu padre un día, decides ir en su busca y acabas siendo secuestrada por un hombre horrible y malhumorado que te acusa de allanar sus tierras. En tu cautiverio, descubres que esta persona está dañada por dentro y por fuera y eres capaz de ver cosas buenas en él, en vuestras personalidades solitarias encontráis algo en común y comenzáis a profundizar en un sentimiento. Descubres que “la Bestia” está bajo una maldición que solo puedes romper tú.

### **Requisitos:**

- Barrio: Mansión de Vladislaus en Forgotten Hollow.
- Aspiración: Sim del renacimiento.
- Rasgos: Genio, bibliófila y solitaria.

### **Misiones:**

- Llegar al nivel máximo de lógica, escritura y órgano con ayuda de libros.
- La Bestia deberá tener de forma anormal cada parte de su cuerpo las cuales podrás modificar con cada cita perfecta que tengáis.
- Deberás cocinar y entretener a la Bestia hasta que la maldición haya concluido.
- Cuidarás a una vacaplata, la cual si muere, la Bestia moriría con ella.

### **Misiones Cero:**

- Dejar morir a la planta vaca cuando se hayan terminado las demás misiones.
- Mudarte a Oasis Springs al acabar el reto.
- Mantener una actitud alejada con el resto de los vecinos durante y después del reto.
- Tu relación con la princesa descendiente será buena y con una educación firme pero buena, mientras que el otro progenitor deberá ser severo y estricto.

## 6. Pocahontas

Has heredado el sentido de la aventura de tu abuela y tu madre. Eres una chica libre y sin cargas que desea ser feliz sin estar atada a nada, pero tu padre te obliga a casarte con alguien de la comunidad en la que vivís y no parará hasta que encuentre a un chico con el que te cases. Mientras tanto, una familia de aventureros ha llegado al barrio y sientes una gran curiosidad. Entre ellos se encuentra un chico que, como tú, quiere ser libre y no encuentra el camino. Tu pasión te hará unirte a esa nueva gente y dejar a tu familia atrás para poder ser feliz. Finalmente, descubres que esa familia ha llegado al barrio para dominarlo y echar a los que ya lo ocupaban. Tu y tu enamorado huiréis para vivir vuestras aventuras juntos.

### **Requisitos:**

- Barrio: Oasis Springs (1ª parte) e Isla de Windenburg (2ª parte).
- Aspiración: Exploradora de la jungla.
- Rasgos: Segura de sí, irascible y amante del aire libre.

### **Misiones:**

- Alcanzar el nivel máximo de Cultura de Selvadorada, Arqueología y nivel 5 de Fitoterapia.
- Siendo adolescente, tienes que tener unas notas perfectas.
- Deberás desbloquear e investigar todas las zonas de Granite Falls y Selvadorada, empezando con la familia de aventureros y luego con tu enamorado.
- No podrás trabajar, tus únicos ingresos serán 5000 simoleones que les robaste a tus padres y el dinero que saques con lo que vendas.

### **Misiones Cero:**

- Mantener una buena y amorosa relación con la princesa descendiente.

## 7. Mulán

Por todo el mundo es conocido que tu padre es un gran aventurero (más prestigio que tu madre, aun siendo ella mejor en su trabajo), por lo que una agencia gubernamental le obliga a alistarse en su programa para que formen parte de la defensa nacional. Tú, preocupada, te haces pasar por un supuesto hermano mayor con las mismas habilidades que tu padre y te infiltras en la agencia ocupando su puesto, demostrando que las mujeres pueden hacer lo mismo que los hombres y conviviendo con otros agentes como tú. Has de aguantar sin desvelar tu identidad y haciéndote pasar por un hombre mientras la agencia necesite tus servicios. Mientras tanto, confraternizas con dos compañeros de trabajo: un chico, aparentemente igual que tú, y una chica, la hija del capitán. ¿Son tus sentimientos hacia ellos del mismo tipo?

### **Requisitos:**

- Barrio: Parque central de Willow Creek u Oasis Springs como campamento de la agencia.
- Aspiración: Culturista.
- Rasgos: Activa, ambiciosa y coleguita.

### **Misiones:**

- Alcanzar el nivel máximo de la habilidad Ejercicio físico y Bienestar.
- Llegar a lo más alto en la profesión de Agente secreto por la rama de Agente Diamante.
- Pasar desapercibido con tu "estilo de hombre". Tus compañeros y superiores no te podrán ver como mujer. Si esto pasa deberás volver a casa, cambiar tu apariencia y volver tres días mas tarde (en los que no podrás ir a trabajar y bajarás rendimiento).
- Hacerte amiga de tres de tus compañeros y enemiga de otros dos.
- Desarrollar relación amorosa con la hija del capitán y con uno de tus compañeros a la vez.
- Al llegar al nivel 8 y demostrar que vales, te descubrirás y deberás decidir tu pareja sentimental y salir del campamento para continuar tu trabajo en tu hogar con él/ella.



## 8. Tiana (Tiana y el sapo)

Estás harta de tanta acción, la vida te pide algo más de calma y tras generaciones de aventureras en tu familia, tu decides querer tener un negocio exitoso por delante de los viajes y las actividades peligrosas que eligieron tu abuela y tu madre. Cuando creces y te conviertes en una joven prometedora, decides abrir tu propio restaurante en la ciudad. Quieres que sea el centro neurálgico y que todo el mundo te conozca por ello y no por ser “la hija de”. Tanto trabajo te mantiene ocupada y no tienes tiempo para el amor, pero la vida y tus amistades nunca paran de proponerte pretendientes, ¿habrá entre tanta rana algún príncipe azul?

### **Requisitos:**

- Barrio: Barrio de las Artes de San Myshuno.
- Aspiración: Baronesa de una gran mansión.
- Rasgos: Creativa, gastronoma y perfeccionista.

### **Misiones:**

- Alcanzar el nivel máximo de las habilidades de Cocina gourmet y Coctelería.
- Conseguir la colección de ranas.
- Tener siete citas fallidas antes de encontrar a tu compañero de vida y colocar una rana en tu casa cada vez que tengas una.
- Probar todos los platos experimentales y fotografiarlos.
- Acudir al Festival de las Especies siempre que se celebre.

### **Misiones Cero:**

- Lo más recomendable es que tengas a tu hija, la princesa descendiente, al acabar el reto. Si deseas tenerla antes y llega a la edad de niña antes de pasar al siguiente reto, será como si ella perdiese la memoria y no recordase su casa ni a sus padres.
- Posteriormente, tu hija ha de ser secuestrada para comenzar el siguiente reto.

## 9. Rapunzel (Enredados)

Vives en la torre de una peculiar casa encerrada. Tu madre te tiene prohibido salir por lo corrompido que esta el mundo (aunque puedes ir al colegio sin relacionarte), hasta que en tu cumpleaños y al alcanzar la mayoría de edad consigues bajar al resto de la casa y descubres que tu madre no es tu madre sino una señora desequilibrada que te secuestro siendo una infante. No tardas en escapar y en buscar un refugio donde no te encuentre tu falsa madre. Allí decides buscarte la vida, te cortas el pelo (el cual te crece muy rápido) y buscas un empleo intentando no llamar mucho la atención. En tu fuga conoces a un joven que te afirma que te ayudará a buscar a tus padres y decidís vivir juntos.

### **Requisitos:**

- Barrio: Zona del Casco Antiguo de Windenburg (1ª parte) y Plaza de las Patas Peludas en Brindleton Bay (2ª parte).
- Aspiración: Amiga de todos.
- Rasgos: Extrovertida, torpe y alegre.

### **Misiones:**

- Superar la aspiración creativa elegida cuando niña y alcanzar el nivel 6 de tres habilidades siendo adolescente, entre ellas Pintura.
- Alcanzar el nivel máximo de cinco habilidades antes de ser adulta, entre ellas Pintura.
- Alcanzar el nivel máximo de la profesión de Pintora.
- Tener un perro y un gato.
- Ser amiga de tu compañero, pelearte alguna vez con él, retomar amistad y enamoraros.
- No ser pillada por tu falsa madre en la calle. Si te cruzas por la calle o coincides en la misma habitación en un solar comunitario deberás tirar un dado. Si sale impar deberás huir rápidamente y te habrá perdido el rastro, pero si sale par deberás volver con ella a la torre y permanecer dos días sin ir a trabajar y perder un punto de tres de tus habilidades.
- Solo cuando alcances el nivel 10 de la habilidad Pintura podrás reencontrarte con tu familia.

### **Misiones Cero:**

- Al acabar el reto, deberás tener únicamente dos hijas. Puedes hacer esto con trucos, cambiando al bebe en el CAS una vez haya nacido o con algún mod como el MC Command Center.
- Cuando la mayor sea adolescente y la pequeña niña, tendréis un grave accidente y moriréis dejando paso a la última generación.

## 10. Elsa y Anna (Frozen)

La tragedia se cernió sobre vuestras vidas y os dejó huérfanas cuando la hermana mayor era una adolescente y la pequeña una niña. A partir de ahí habéis vivido solas y saliendo lo menos posible a la calle para evitar el peligro. Ahora sois dos jóvenes mujeres que empiezan su vida de adultas sin conocer gran cosa la una de la otra. Por un lado, Elsa quiere un mundo mejor y para ello se propone gobernarlo entrando en política y, por otro, Anna piensa más en conocer gente nueva y conocer al amor de su vida. Elsa es más de extremos y Anna más de intermedios; Elsa tiene ambiciones con ella misma y Anna quiere una vida social plena. ¿Podrá Elsa tener éxito en su carrera y encontrar una compañera amorosa mientras Anna sale a eventos, conoce gente y progresa con el que cree que es el amor de su vida?

### **Requisitos:**

- Barrio: Barrio de las Especias (1ª parte) y Zona costera moderna de Windenburg (2ª parte).
- Aspiraciones: Fabulosamente rica (Elsa) y Alma gemela (Anna).
- Rasgos:  
Elsa: Solitaria, segura de sí misma y ambiciosa.  
Anna: Alegre, romántica y torpe.

### **Misiones:**

#### Elsa:

- Alcanzar el nivel máximo de la profesión Política por la rama que llega a ser Líder Mundial.
- Conseguir el rasgo de recompensa Resistente al frío.
- Alcanzar el nivel máximo de las habilidades de Canto y Piano.
- Enamorarse y casarse con una mujer llegada la edad adulta.

#### Anna:

- Alcanzar el nivel máximo de la profesión Gestor de redes sociales por la rama que llega a ser Relaciones públicas.
- Conseguir el rasgo de recompensa Resistente al calor.
- Alcanzar el nivel máximo de las habilidades de Canto y Violín.
- Mantener una relación estable desde la adolescencia hasta la mitad de la juventud, pero cortar al darte cuenta de que es mala persona. Posteriormente, buscar a tu verdadero amor.

### **Comunes:**

- Como dificultad añadida, a Elsa solo la podrás utilizar en Invierno y Verano, mientras que a Anna, en Otoño y Primavera. Las únicas acciones que deberás hacer con ellas en las estaciones que no les toquen serán aquellas que sean para subir sus necesidades.
- No podrán ser amigas hasta que ambas lleguen al nivel 5 de su profesión y tengan el rasgo de recompensa que se les ha adjudicado. Si se convierten en amigas sin querer, tú deberás utilizar interacciones mezquinas para que su relación baje hasta el punto de no serlo.