Челлендж «Ведьмовский Ковен»

Вы – ведьма. В Глиммербруке вас не любят, поэтому вежливо (или не очень) попросили съехать куда угодно подальше в очень заброшенный город. Вы докажете этим магам, что с вами шутки плохи, когда соберете собственный Ковен.

Минимальные требования: Мир Магии, Кошки и Собаки, Веселимся вместе, Сезоны

Подготовка:

Полностью очистите один из городков (кроме отпускных локаций, Магнолии Променейд, Форготн Холоу, Глиммербрука, Бритчестера)

Если вы выбираете Винденбург, то оставьте там уникальные постройки (Сад у замка, развалины, утес). Если вы выбираете Бриндлтон-Бэй, то оставьте маяк.

В настройках игры поставить авто-взросление для управляемой семьи, для остальных – по желанию.

Основатель:

Создайте в КАС симку-волшебницу в возрасте «молодой», ЖЦ – Чародей, ЧХ на ваш выбор, продолжительность жизни обычная. Предпочтения при создании кинуть кубиком, впоследствии брать все, которые будет предлагать игра (и плохие, и хорошие)

Заселите ее на любой участок в очищенном городе. Эта симка проживет на нем до самой смерти, а детей у нее будет минимум трое, учитывайте это при выборе участка. После заселения обнулите деньги кодом.

Цели челленджа:

1) Полностью отстроить город (то есть, заполнить все участки - см. требования к постройкам)
2) Создать клуб «Ковен» и приобрести все бонусы (в клубе могут состоять только верховная ведьма и ее дочери/сестры/внучки/тетушки)
3) Поставить во главу клана ведьму с чертой «Древний род»
4) Собрать коллекцию волшебных артефактов

Ограничения:

1) Запрещены любые хаки и моды, влияющие на геймплей
2) На звонки с денежной наградой необходимо отвечать отказом
3) Женщинам семьи нельзя работать вообще. Нельзя владеть бизнесом (кроме ветеринарной клиники и магического магазина - см. требования к постройкам). Можно учиться в университете (но нельзя переезжать в общежитие). Можно продавать предметы коллекций и созданные предметы, но устраиваться на работу нельзя. Исключение – скаут и драмкружок в школьном возрасте.
4) Заводить детей ведьмам можно только от симов-людей, Верховной - от волшебников при условии, что у нее есть черта “Чистокровный род”. Нельзя использовать для продолжения рода ЕАшных симов. Жениться необязательно. Вселять отца ребенка необязательно. При вселении нужно снять принесенные

симом деньги кодом. Можно заводить детей от разных симов. Можно вселять в городки своих чистых симов

5) В каждом поколении Верховная ведьма должна родить трех дочерей.
6) Если рождается мальчик – он не имеет права наследовать и не занимается магией. Исключение – если в поколении Верховная ведьма не успела родить трех дочерей, тогда один из сыновей бросает работу и становится магом. Наследовать он не может, жить обязан в городке Ковена, жениться должен только на человеческой симке, но их дочери могут состоять в Ковене, если они маги. Разрешено наделить дочь волшебной силой через заклинание “Обряд вознесения”, если она родилась не-магом
7) Один персонаж может снять только одно карьерное ограничение + одно по навыку + одно по ЖЦ. Исключения – основательница может открыть Парк.
8) Основательнице нельзя посещать Волшебный мир до того, как она станет Виртуозом (5 ур волшебства), наследницам – до достижения возраста «подросток» и становления Экспертом (3 ур)
9) Посещать другие городки можно только при условии прокачки навыка фитнес до 5 уровня
10) Посещать отпускные локации можно при условии, что у персонажа прокачены нужные навыки - 10 ур фитнеса (для всех локаций), траволечение 10 ур (для Гранит-Фоллз), археология 10 ур (Сельвадорада). Уезжает 1 персонаж на 3 дня. Продлевать отпуск нельзя, снова ехать в отпуск можно только в новом возрасте и только с возраста “молодой” (итого три поездки в отпуск на каждого персонажа)
11) Заклинание “Тираж” - может быть использовано для копирования предметов, стоимость которых не больше 10 симолеонов. Любые зелья копировать нельзя
12) Запрещено использовать заклинания Копиато, Обессмертие и Стыритто
13) Каждое волшебное зелье (кроме бессмертия и омоложения) можно использовать на себе только один раз в жизни. Зелье “Изобилие” - только одну партию зелий (4-6) в жизни. Зельями за баллы счастья можно пользоваться без ограничений
14) Разрешено к покупке 1 денежное дерево, только для чистокровной волшебницы. Если плод будет найден в мусорке, необходимо подарить его кому-нибудь
15) Основательнице можно покупать котел только после того, как она попадет в Волшебный мир
16) Пользоваться подарком из волшебного мира, который приходит по почте, РАЗРЕШЕНО
17) Нельзя влиять на пол ребенка до рождения первых трех детей
18) Если в поколении рождено больше трех дочерей, то все они участвуют в гонке за наследством
19) Можно убить неугодного сима. Можно убить неугодных брата или сестру Верховной ведьмы при условии, что у них плохие отношения
20) Любое омоложение запрещено
21) Колодец желаний запрещен
22) Пользоваться Божественной короной запрещено
23) Переключаться на новую ЖЦ можно только после выполнения предыдущей
24) ЧХ детей выбирать нужно с помощью генератора, предпочтения - те, что приходят в ходе игры, ЖЦ школьников выбирать с генератором, ЖЦ подростков - мальчикам через генератор, девочкам - ЖЦ “Чародей”

25) ЧХ для участка выбираются генератором раз в поколение по желанию игрока (можно не выбирать вообще)

Цели для Основательницы и Наследницы.

К пожилому возрасту необходимо иметь:

1) Полностью заполненную книгу заклинаний
2) Выполненные ЖЦ Чародей и Зельевар
3) Трех дочерей-волшебниц
4) Все бонусы чародея
5) Магическую кошку

Принципы наследования:

1) Строгий матриархат – наследница только женщина
2) По заслугам – наследницей становится та, кто к возрасту «молодой взрослый» прокачала как можно больше навыков, выполнила как можно больше ЖЦ, получила в школе пятерку как можно быстрее и выучила как можно больше заклинаний. Если кандидатов больше одного, то устраивается магическая дуэль, наследницей становится победительница. Для дочерей разного возраста – учитываются заслуги ДО вступления в совершеннолетие. То есть, если младшенькая к своему дню рождения сделала больше, чем старшая в свое время к своему, то статус наследницы переходит к ней.
3) Ксенофобия – наследуют только маги
4) Строгий Традиционный – все наследники должны быть связаны кровным родством.

Требования к постройкам:

Минимальное количество домов - 6 жилых (не считая дом Верховной ведьмы) и 5 общественных (уникальные постройки Винденбурга, Сан-Мишуно и Бриндлтон-Бэя в счет не идут)

Общественные (нужно построить обязательно Парк, Библиотеку и Кафе + еще 2 на выбор, остальные на свое усмотрение):

1) Парк – полностью прокачать садоводство и рыболовство, выполнить ЖЦ «Независимый ботаник» или «Рыболов-ас», 50 000
2) Заповедник – полностью прокачать обе ветки карьер Садовод или Эколог (или одну оттуда, другую оттуда), 100000
3) Библиотека – полностью покорить обе ветки карьеры Писатель, прокачать писательство до 10 ур, выполнить ЖЦ «Писатель», ЖЦ из категории «Знания» (кроме Повелителя вампиров и Чародея), 400000
4) Спа, спортзал или баня – карьера Спортсмен, обе ветки + любая ЖЦ категории «Спорт» + навык фитнеса (или зож, если выбрали строить спа, или катание на лыжах/сноуборде, если выбрали строить баню) + 300000
5) Кафе – полностью прокачать навыки кулинарии и выпечка/изысканная кулинария (на выбор), карьера Шеф-повар, ЖЦ «Шеф-повар», 250 000
6) Бар – смешивание напитков, соковарение (если есть доп Экологичная жизнь), карьера Бармен, ЖЦ «Лучший бармен», 200000
7) Ночной клуб – танцевальный навык и пение/игра на музыкальном инструменте/комедия/актерство, ЖЦ «Исполнитель», карьера Исполнитель-музыкант или Актер, 200000

8) Ветеринарная клиника – навык дрессировки, ЖЦ «Друг животных», клиника должна стоить не дешевле 300000, нужно купить в ней все бонусы и прокачать навык ветеринарии
9) Музей – обе ветки карьеры «Художник», навык рисования, ЖЦ «Исключительный художник» + любой творческий производственный навык (вязание, флористика, механика, производство) и ЖЦ, связанная с ним, 300000

10) Магазин магической атрибутики - навык обаяния, собранная в главном доме коллекция зелий, закрытая подростковая карьера Продавец, взрослая карьера Бизнес-Инвестор, 150000. В магазине продаем зелья собственного производства и ингредиенты для них, которые вырастили/нашли самостоятельно. Можно продавать мази, если есть дополнение “В поход”. Можно продавать пакеты с кровью, чесночные амулеты, если есть “Вампиры”. Наценка 50%, нанимать персонал можно только из числа кровных родственников (можно тех, кто не проживает на лоте, но не другие ведьмы - им работать нельзя)

Деньги снимаются кодом у Верховной ведьмы

Жилые:

Дом засчитывается как жилой лот только если выполнены ВСЕ требования к его постройке. Вы можете построить не полный изначально дом и дополнить его позже. Например вырастить яблоню управляемыми симами для своих родственников.

1) Жилой дом строится на деньги переезжающей ведьмочки (см. требования к населению)
2) У каждой ведьмы в доме должны быть котел, метла и волшебная палочка
3) Во дворе каждой ведьмы должна быть яблоня
4) В каждом доме должна жить волшебная кошка

Чтобы не слетели коллекции из-за глюка, можно сначала построить дом на отдельном участке, а потом переселить в него ведьмочку через экран городка

Дом Верховной ведьмы:

К концу челленджа в доме Верховной ведьмы должны быть:

1) Библиотека
2) Комната зельеварения с коллекцией зелий
3) Комната с коллекцией волшебных питомцев, палочек и метел
    - необязательно собирать вообще все метлы в доме, потому что часто они различаются лишь расцветкой. Пусть у вас будет собранная коллекция в списке коллекций, а в доме будет по одной метле каждого типа. Лишние можно продавать
4) Теплица/садик с волшебными растениями + яблоня (хотя бы одна)
5) Комната для собраний Ковена
6) Арена для волшебных дуэлей

Требования к населению:

1) Выселять можно симок, достигших возраста «молодой», имеющих в инвентаре метлу и палочку, имеющих хотя бы одну дочь возраста тоддлер и выше с магической чертой характера

2) Молодой ведьме тяжело будет вставать на ноги совсем одной, поэтому Верховная ведьма дает ей подъемные 40000
3) Мужчины могут свободно жениться и выезжать из семьи после того, как снимут хотя бы одно любое ограничение, приданое – 25000. Они отправляются за пределы городка и больше в делах семьи не участвуют. Они могут приходить в гости, звонить, быть гостями на вечеринках, но мы за них больше не играем и обратно их вернуть нельзя.
4) Если родились лишние мальчики, которые уже не могут снимать ограничения - можно переселить их к старшим сестрам/тетям по достижении возраста “подросток” с обязательными 10000 на карманные расходы
5) Ведьмы, которые не являются наследницами, могут свободно выходить замуж и иметь сколько угодно детей, главное, чтобы у каждой ведьмы была хотя бы одна рожденная от человека девочка-волшебница, которая со временем сменит мать в Ковене
6) Заселяем ведьмами только тот городок, в котором играем. Братья могут отселяться в другие городки.
7) При включенном авто-взрослении для неигровых семей можно добавлять через экран городка детей в возрасте “тоддлер” отселенным ведьмам. Пол и чх при этом выбирать генератором
8) Верховная ведьма может наделять волшебной силой своих племянниц, если те родились не-магами