

Scritto da Paperpin

Mercoledì 19 Ottobre 2011 16:24 - Ultimo aggiornamento Venerdì 18 Novembre 2011 16:05

---



Come vi abbiamo accennato qualche articolo fa, la nuova patch 1.26 (1.27 su Mac), e di conseguenza **The Sims 3 Animali & Co**, modifica alcuni file del gioco di modo che il materiale personalizzato creato da terze parti risulti **essenzialm**

**ente incompatibile**

(animazioni mancanti, file corrotti etc.).

Il team di TSR, che si è occupato della creazione del **TSR Workshop** per la creazione di materiale personalizzato, ha rilasciato un importante

[post di aggiornamento](#)

riguardante questo problema, che siamo sicuri genererà una marea di proteste e polemiche.

Siete seduti? Preparatevi spiritualmente e leggete tutto quello che c'è da sapere dopo il salto! (*grazie a*

[SWW](#)

*per la notizia!*)

## La buona notizia..

Lo staff di TSR ha lavorato sodo per risolvere i problemi causati da Animali & Co e dall'aggiornamento 1.26 (1.27 per Mac) rilasciato dalla EA. Per inserire le animazioni degli animali, la EA ha cambiato il modo in cui molti oggetti funzionano. Senza annoiarvi con dettagli tecnici, il risultato è che la maggior parte dei CC non funziona più dopo l'applicazione della patch o l'installazione di Animali & Co. Micke (il nostro mitico programmatore che ha creato il Workshop) ha trovato alcune soluzioni per sistemare il problema, purtroppo però senza riuscire ad evitarne altri, a causa dei quali molti utenti saranno scontenti. **Possiamo sistemare gli oggetti in modo da farli funzionare con Animali & Co e l'ultima patch**

, il Workshop è stato aggiornato ed è in grado di esportare oggetti compatibili con Animali & Co e la patch.

**Faremo partire un aggiornamento di massa per sistemare tutti i nostri contenuti,**

che speriamo di avviare giovedì. Durante il corso di questo processo sospenderemo temporaneamente tutti i downloads per The Sims 3, in modo che gli utenti non scarichino file non aggiornati e incompatibili tra loro. Il tutto dovrebbe durare circa 10 ore.

**Rilascieremo anche un tool per aggiornare qualsiasi file .sims3pack o .package in vostro possesso, indipendentemente dal sito dove li avete scaricati.** In realtà questo tool era pronto per la pubblicazione già da oggi, ma abbiamo scoperto dopo che sarebbe stato necessario disinstallare tutto il vostro materiale personalizzato, aggiornare i file .sims3pack in vostro possesso e reinstallarli nuovamente. E questo sarebbe un incubo per gli utenti con molti CC.

Abbiamo quindi deciso di posticipare la pubblicazione a (speriamo) domani, per renderlo più potente. Questo tool aggiornerà il materiale da voi già installato, diventando una sorta di programma "avvia questo e il tuo gioco sarà sistemato". Siamo sicuri che molti di voi

Scritto da Paperpin

Mercoledì 19 Ottobre 2011 16:24 - Ultimo aggiornamento Venerdì 18 Novembre 2011 16:05

---

preferiscono aspettare un giorno in più per avere questa funzione.

### **La cattiva notizia..**

Esatto. La cattiva notizia! Una volta che un file .sims3pack è stato aggiornato per funzionare con Animali & Co e con la patch 1.26 (1.27 per Mac), **non sarà più compatibile con le versioni precedenti (non aggiornate) del gioco**

**Questo significa che per continuare ad usare NUOVO materiale personalizzato in The Sims 3 dovrete inevitabilmente aggiornare il gioco alla versione più recente.**

Già vi sento urlare! So che molti non amano aggiornare il gioco, ma offrire 2 versioni di ogni oggetto è qualcosa a cui non siamo preparati. Pensiamo al futuro. Che succede se nella prossima EP ci sarà il tempo atmosferico e si ripeterà il problema per le animazioni con la neve? Un altro script, un'altra versione da supportare, nuove configurazioni... Non possiamo supportare versioni multiple del materiale personalizzato, perciò occuparci della versione più recente è l'unica opzione possibile (la EA lo fa da anni. Avete sempre dovuto scaricare la patch più recente per far funzionare il materiale dello Store).

E purtroppo temo che le cattive notizie non siano finite. **Il nostro tool "aggiustatutto" non funziona sui Mac, ed è improbabile che riusciremo a crearne uno compatibile**

, mi spiace! (ecco altre urla). I file .sims3pack aggiornati potranno essere scaricati dal sito e funzioneranno su Mac. Potete anche copiare i vostri file .sims3pack su un PC e aggiornarli tutti prima di riportarli su Mac, quindi diciamo che ci sono vari modi di aggiornare il gioco, ma non facili e veloci, temo.

### **Le lamentele...**

E' un peccato che la EA non abbia consultato o avvertito la community prima di rilasciare queste modifiche, perciò quello che possiamo fare è impegnarci insieme per sistemare i problemi. Noi di TSR abbiamo fatto la nostra parte. Abbiamo aggiornato i NOSTRI contenuti, vi daremo un tool per aggiornare i VOSTRI e speriamo che altri siti lo useranno per aggiornare i loro. Questa verrà ricordata negli annali di The Sims come una delle diavolerie che hanno rovinato il gioco a tutti. E immagino non sarà nemmeno l'ultima!

Vi terremo aggiornati sui nostri progressi

### *Il team di TSR* **Le nostre considerazioni**

Ringraziando il team di TSR per il loro lavoro, ci teniamo comunque a fare una precisazione: l'incompatibilità del materiale personalizzato con la nuova espansione, e di conseguenza la patch di aggiornamento, non è una notizia nuova e imprevista, ma era una modifica che (almeno noi di Sims3Cri) ci aspettavamo da tempo (l'avevamo anche scritto nella nostra [anteprima milanese](#)

). Purtroppo accadde lo stesso con *The Sims 2 Pets*

ed altre espansioni, e chi come noi ha speso un sacco di tempo ed energie per creare mille versioni diverse dei file, se lo aspettava.

Scritto da Paperpin

Mercoledì 19 Ottobre 2011 16:24 - Ultimo aggiornamento Venerdì 18 Novembre 2011 16:05

---

Riguardo la compatibilità del materiale personalizzato con la patch più recente, invece, non ci disperiamo troppo: poteva andare molto peggio, e se poi consideriamo tutte le nuove funzioni aggiunte dalle patch, non possiamo che pensare positivo!

### **Guida all'aggiornamento dei file**

Scopri come aggiornare i file leggendo [la nostra guida &gt;&gt;](#)