

Fin da Sims2Cri non ci limitiamo a creare materiale e lasciarvelo scaricabile senza guidarvi e senza spiegarvi come le cose funzionano. The Sims 3 ha complicato la vita ai creatori e per questo ancora i nostri abiti non sono come quelli che creavamo per The Sims 2 etc. Ora con l'uscita dell'ultima patch (1.7/2.2) e di Travel Adventures le cose si sono ulteriormente complicate. Siamo reduci da giorni di testing e ancora non abbiamo conclusioni sicure e certe al 100%, ma qui di seguito vogliamo parlarvi di quali problemi potreste avere, come risolvere e darvi coscienza di cosa comporta scaricare file per il gioco a destra e a manca.

Come funziona l'installazione di materiale personalizzato in The Sims 3

Prima serve una piccola premessa. Avete presente la creazione della cartella Mods/Packages e il file Resource.cfg? Ecco, questo è un procedimento che forza il gioco a fare una cosa per cui non è stato creato. Forza la lettura della cartella Mods durante il caricamento del gioco e in questo modo legge i file personalizzati che avete installato in questo modo. La reale natura del gioco è quella di leggere i file .sims3pack dopo che sono stati installati tramite il launcher. Grandi paroloni, vediamo in confronto cosa succedeva con The Sims 2 e cosa succede con The Sims 3. So che non vi interessa come funziona ma solo che funzioni, solo che questa introduzione vi serve a capire cosa diremo fra un po'.

The Sims 2

Sims2Pack:

Sims3Pack

The Sims 3

sono i file di materiale personalizzato predefiniti del gioco. Si installano in

: analoghi ai file Sims2Pack di The Sims 2, sono i file di materiale personalizzato

L'installazione di un un .sims3pack:

- crea una copia del file `.sims3pack` nella cartella `Downloads` (s
- estrae il contenuto in formato `package` e lo inserisce nella cartella `Backup`, r
- aggiorna un file indice `.dbc` che contiene i reali file personalizzati in

Package:

è il formato di file che il gioco legge. Poichè i file sono spaccettati in file `Docu`

Default replacement

: file che sovrascrivono i file originali del gioco. Adesso non si sostituiscono più

Ora che abbiamo ripassato come sono gestiti i file personalizzati, possiamo spiegarvi tante cose. Avrete capito che installare file `.package` in The Sims 3 forza il gioco a fare qualcosa per cui non è nato. Fra tanti siti della community internazionale si legge e si è letto di tutto sul conflitto riguardo il metodo ideale di creare materiale. Sinceramente noi ci vogliamo tagliare fuori dalle diatribe che riguardano in particolare anche le fazioni siti free contro siti pay. Noi siamo sempre stati free e continueremo ad esserlo, quello che fanno gli altri è affare loro da questo punto di vista. Siamo grati a tutti per il lavoro che hanno fatto creando programmi e metodi di creazione di file personalizzati, indipendentemente dalle altre loro scelte. Però non vogliamo che leggendo qua e là in giro non capiate alcune nostre scelte. Per questo motivo scriviamo questo lungo articolo.

Scritto da CriCri

Lunedì 30 Novembre 2009 14:03 - Ultimo aggiornamento Domenica 08 Agosto 2010 02:30

Il fatto è uno, al momento, dopo l'installazione di Travel Adventure o della patch 1.7/2.2, installare file personalizzati in formato .package non è sicuro e raccomandabile. Per questo stiamo cercando di fornire la versione alternativa di tutti i nostri file rilasciati in questo formato e ci stiamo muovendo a testare eventuali problemi. Il gioco non è stabile con file in formato

package

. Nessuno mette in dubbio che di suo The Sims 3 e relative espansioni, abbia bachi e problemi, ma di sicuro forzarlo a fare una cosa che non dovrebbe fare aumenta i suoi problemi. Al momento, la scelta migliore per produrre materiale personalizzato sembra essere utilizzare il formato

.sims3pack

Non è questione di semplicità o di evitare gli ostacoli, ma è buonsenso e bisogna saper ammettere alcuni errori. Installare i *.package* non funziona, da problemi e ogni volta il gioco si comporta in maniera differente. Se continuerete a leggere, analizzeremo questi comportamenti.

Abbiamo consigliato di provare Travel Adventures e la patch senza materiale personalizzato la prima volta che lo avviate, se avete seguito questo consiglio, avrete notato che una volta reinseriti i file personalizzati sono emersi problemi nel gioco o quanto meno rallentamenti e il caricamento è diventato molto molto più lungo.

Ciò che abbiamo scritto nella pagina precedente serve a capire questo. Se avete file in formato *.package*

, il gioco durante il caricamento legge tutto e cerca ricorsivamente nelle sottocartelle e si aggiunge ogni file che trova in memoria. In questo modo i file cache che trovate nella cartella Documenti (

simCompositorCache.package, CompositorCache.package, ScriptCache.package, CASPartCache.package

) aumentano la loro dimensione. Bene, ora giocate in tranquillità e tutto va bene. Scegliete di far viaggiare un sim e il gioco carica di nuovo per aprire la meta destinazione. Ora il gioco si trova a leggere ancora i file, fra cui i vostri materiali personalizzati inseriti nella cartella *Mods/Packages*

. E i file cache aumentano ancora. E questo succede perchè il gioco è convinto che siano "suoi file", li tratta come componenti essenziali del gioco. Inoltre, dal punto di vista informatico, tanti file singoli possono essere in realtà in porzioni diverse del disco. Per farvi un esempio, nel vostro armadio avete tanti indumenti singoli, ma probabilmente sono divisi in diverse ante, cassetti etc. Ecco, i dischi funzionano uguale, avete tante informazioni, ma spesso sono lontane fra loro. Quindi al caricamento si aggiunge il tempo (minuscolo, ma esiste!) di ritrovare i file in giro per il disco. Per questo esiste una procedura di deframmentazione (fra le utility di Windows) che serve a compattare le informazioni che vengono richieste insieme in parti vicine del disco. Questo è detto in forma comprensibile a non informatici, le cose tecnicamente sono un po' diverse, ma questo è il succo.

Vediamo un paio di esempi pratici emersi dai testing (ci riferiamo in tutti gli esempi a file *.package* e non

a
s3pack
):

.sim

1. **Tempo di caricamento senza file personalizzati e file Cache eliminati**
 - Caricamento fino al menù principale: 40 secondi
 - Caricamento di un salvataggio (di una famiglia): 1 minuto

- **Tempo di caricamento con soltanto patterns (2.36mb, 18 file, 1 cartella) e default replacement (24.8mb - 8file)**
 - Caricamento fino al menù principale: 1 minuto
 - Caricamento di un salvataggio: 1 minuto e 30 secondi
 - Caricamento Francia -> 1 minuto e 30 secondi
 - SimCompositorCache.package dopo il caricamento di un salvataggio -> 8635 kb / dopo il caricamento della Francia -> 27664 kb/ dopo l'uscita dal gioco -> 27699kb
 - CompositorCache.package dopo il caricamento di un salvataggio -> 8437 kb / dopo il caricamento della Francia -> 9124 kb / dopo l'uscita dal gioco -> 9133

- **Tempo di caricamento con Capelli (202mb - 125files - 52subfolders)**
 - Caricamento fino al menù principale: 30secondi
 - Caricamento di un salvataggio: 1 minuto e 10 secondi
 - Caricamento Francia -> 1 minuto e 30 secondi
 - SimCompositorCache.package dopo l'uscita dal gioco -> 50.500 kb
 - CompositorCache.package dopo l'uscita dal gioco -> 9.157kb

- **Tempo di caricamento con Capelli (202mb - 125files - 52subfolders) - Abiti (20.2mb, 14 files, 2 folders) - Scarpe (8.98 mb, 6 files, 3 subfolders) - Makeup (464kb, 10 files, 4 subfolders)**
 - Caricamento fino al menù principale: 32secondi
 - Caricamento di un salvataggio: 1 minuto e 25 secondi
 - Caricamento Francia -> 1 minuto e 38 secondi
 - SimCompositorCache.package dopo l'uscita dal gioco -> 156.654 kb
 - CompositorCache.package dopo l'uscita dal gioco -> 26.762kb

- **Tempo di caricamento con oggetti modalità compra (151mb - 118files - 15subfolders)**
 - Caricamento fino al menù principale: 28secondi
 - Caricamento di un salvataggio (vuoto, iniziato da zero): 43secondi
 - Caricamento Francia -> 1:52
 - SimCompositorCache.package before loading france-> 8kb / after exit game -> 1298kb
 - CompositorCache.package before loading france-> 6854kb /after exit game -> 7300kb

Scritto da CriCri

Lunedì 30 Novembre 2009 14:03 - Ultimo aggiornamento Domenica 08 Agosto 2010 02:30

- **Tempo di caricamento con oggetti modalità compra (207mb - 255files - 40subfolders)**
 - Caricamento fino al menù principale: 30seconds
 - Caricamento di un salvataggio: 1:34
 - Caricamento ritorno dalla Francia -> 2:24 minute
 - SimCompositorCache.package before loading france-> 2755kb / after exit game -> 3228kb
 - CompositorCache.package before loading france-> 7866kb /after exit game -> 11416kb

- **Tempo di caricamento con oggetti modalità compra (207mb - 255files - 40subfolders) + capelli (202mb - 125files - 52subfolders) + scarpe (8.98 mb, 6 files, 3 subfolders)**
 - Caricamento fino al menù principale: 1:15
 - Caricamento di un salvataggio: 2:50
 - SimCompositorCache.package after exit game -> 3587kb
 - CompositorCache.package after exit game -> 4097kb

Vedete quindi come aumenta il tempo di caricamento e la dimensione dei file cache inserendo file nella cartella *Mods/Packages*. Questi sono solo alcuni esempi, più file inserite, più il tempo aumenta. Per cui, diciamo che inserire i file *.packages* come abbiamo imparato a fare non è che sia a priori sbagliato e a priori causi problemi al gioco, ma senza dubbio è una possibile fonte di problemi.

Al momento la scelta ottimale è controllare se esistono versioni *.sims3pack* alternative, preferire queste e tenere pochi file in formato *.package*, quelli di cui non potete fare a meno, e verificare per prove che non vi causino problemi.

E' già stato testato che diversi file in formato *.packages* causano errori al gioco. Di seguito ve ne riportiamo alcuni. Una lista molto utile potete trovarla sul forum

Custom sims 3,

in

[questa discussione](#)

File non compatibili con Travel Adventures

- [File NoCensor di Rick](#) : non è compatibile con Travel Adventures. Oltre a eliminare la censura rimuove anche tanti nuovi effetti dell'espansione, come gli avvisi di trappole, effetti degli insetti, cimici rosse, trappole etc. Dovete sostituirlo con la [versione aggiornata per Travel Adventures creata da RothChild](#)

Scritto da CriCri

Lunedì 30 Novembre 2009 14:03 - Ultimo aggiornamento Domenica 08 Agosto 2010 02:30

- [Unlock hidden traits](#) : l'hack per sbloccare i tratti nascosti della personalità non è compatibile, se lo tenete non vi sarà possibile scegliere nuovi tratti per sim che create, non vedrete quelli dei sim esistenti, etc.
 - **File che causano visualizzazione di oggetti blu, e simili:**
 - Lemoncandy floor plants: fig tree
 - Mutske counter top windows
 - SimsTrasTos basket of eggs: sthuevosblan.package
 - Police car
 - [Lemoncandy](#) Indoor plants: molte sono state aggiornate, scaricatele di nuovo
 - Yogi-Tea_FoosballTable
 - Leesester_WindowMissionCounter Height.package
 - mango-s3-imary-etagerewallbaskets.package
 - cll_MissionFireplace
 - JS_blondmermaid_BeeBabyRoom_crib e JS_blondmermaid_BeeBabyRoom_shelves (la nursery di Vitasims)
 - Stylist_Sims_Livingroom_01_palm.package
 - JS_blondmermaid_JeffersaonLivingSet_Plant,
JS_blondmermaid_JeffersonLivingset_Plant2, JS_blondmermaid_JeffersonSet_Orchids,
JS_blondmermaid_JeffersonSet_OrchidsPink
 - Desdren shelf DSD02.package
 - Lulamai: luna_rip.package, luna_trajedemadera2.package, luna_sedespertó.package,
luna_descansenpaz.package, luna_suiteterna.package, luna_trajedemadera.package
 - Questi sono solo alcuni file riportati come non funzionanti, ma probabilmente ce ne sono altri. Per cui se vedete oggetti blu, cubi, quadrati etc, prima rimuovete i file personalizzati ed andate per tentativi
- Tendenzialmente attenzione con tutti gli hack, specialmente quelli relativi alle abilità, alle piante, ai pesci acquistabili etc. Controllate i siti da dove li avete scaricati e se avete problemi TOGLIETELI.

File "tendenzialmente" compatibili con Travel Adventures

- File in formato *.sims3pack*
- Pattern, ma se ne inserite molti in formato .package avrete rallentamenti, preferite il formato *.sims3pack*

Dovete provare i file, verificare e togliere. Si va per tentativi. Travel Adventures ha tante novità e i problemi sono alla porta, tanto più che tutti gli oggetti sono stati realizzati ancora in testing, e siamo tutti relativamente inesperti con la creazione. Se vedete qualche oggetto blu è sicuramente un oggetto non compatibile che dovete rimuovere.

Ricordate che togliere i file dalla cartella Mods/Packages non è sufficiente. Dovete anche eliminare i file cache dalla cartella documenti, ovvero andate in Documenti/Electronic

Scritto da CriCri

Lunedì 30 Novembre 2009 14:03 - Ultimo aggiornamento Domenica 08 Agosto 2010 02:30

Arts/The Sims 3 e togliete i file:

- SimCompositorCache.package
 - CompositorCache.package
 - CASPartCache.package
 - ScriptCache.package
 - eventualmente la cartella *Thumbnails*
-

Al di là dei problemi causati dal materiale personalizzato il gioco ha alcuni problemi, per alcuni non sappiamo se sono bug o cose volute, per ora possiamo solo riportarli:

- **Le tombe appaiono già visitate ed esplorate anche con altre famiglie:** è una cosa grave e noiosa, perchè solo con una famiglia possiamo davvero esplorare anche se i tesori vengono rigenerati. L'unico modo per risolvere è usare nuovi salvataggi.
 - **Il cibo va a male subito nel frigorifero:** prima di tutto eliminate frigoriferi scaricati, provate solo con quelli di default e rimpiazzate il frigorifero con uno nuovo. A volte il problema si risolve. In caso contrario, pazientare, speriamo sia un bug e sia risolto da una patch.
 - **Problemi con l'inventario di famiglia:** alcuni segnalano problemi con questo quando si vanno a riposizionare gli oggetti. Come sopra, prima eliminate file personalizzati, provate con nuovi salvataggi etc. Se continuate ad averlo, magari è un bug e speriamo sia corretto.
 - **Negozi chiusi e mancanza cassieri:** nei negozi delle mete vacanza, a volte capita che spariscono cassieri i negozi risultino chiusi e non sia possibile acquistare. Prima verificate che i mercanti non siano fuori dal negozio, a volte capita. Se proprio non ci sono, provate a cambiare lotto, salvare il gioco e tornare al mercato. Se ancora niente, aprite la finestra dei cheat, digitate *testingcheatsenabled true* poi cliccate sul terreno premendo il tasto MAIUSC (o Shift, quello delle maiuscole insomma). Ora scegliete *Compra nel lotto*. Cliccate poi sull'icona del pannello di controllo che vi apre il catalogo della modalità compra. Selezionate la cassa con il contagocce, mettetene una nuova nel lotto ed eliminate la vecchia. Tornate alla modalità Vivi e salvate. Se ancora non appare, cambiate di nuovo il lotto, salvate e poi tornate al mercato. Ora dovrete trovarlo aperto e dovrete trovare il mercante.
 - Un aiuto per problemi al gioco lo forniamo sul forum in questa discussione: <http://forum.gamingmatch.it/showthread.php?t=187976>
 - Ricordate di aggiornare driver, verificare surriscaldamento del pc etc, molti errori dipendono da questo.
-

Scritto da CriCri

Lunedì 30 Novembre 2009 14:03 - Ultimo aggiornamento Domenica 08 Agosto 2010 02:30

In conclusione di questo articolo vi chiediamo prima di tutto di portare pazienza e anche se vi scoccia provare davvero a togliere i file personalizzati. Sono realizzati per passione non come lavoro, per cui l'errore può esserci e la correzione non è dovuta, ma se viene fatta dovete ringraziare. Personalmente ho maledetto il gioco e tutto il resto diverse volte durante i testing, è frustrante vedere che ogni volta tutto funziona in maniera differente. Ma la EA Games realizza il suo gioco e non può curarsi di tutto quello che ci infiliamo. Come detto in passato mi sarei aspettata qualche tool in più da loro, ma poco importa oramai.

Nel corso dei testing mi sono ritrovata con file eliminati ancora funzionanti nel gioco perchè non avevo eliminato la Cache. In questo modo il gioco pareva caricare veloce, e caricare materiali personalizzati funzionanti. Poi ricreando la stessa situazione non ha più funzionato e una volta tolti i file da Mods/Packages sebbene tenessi i file cache nel gioco non c'era più traccia. Potete anche provare, se funziona è un bene per voi, se sono file compatibili che non danno problemi. Probabilmente la prima volta ha funzionato perchè la dimensione dei miei file cache era enorme, oppure ho sognato tutto in delirio da testing.

Organizzare i file scaricati

- **Se scaricate file .sims3pack** tenete a parte i file originali, divisi per categoria, sito da cui avete scaricato un'immagine di anteprima. Così saprete ricondurre ciò che avete usato al sito e saprete tornare al sito di origine se aveste problemi, per verificare eventuali versioni aggiornate. Una volta installati potete eliminare la copia dalla cartella *Downloads*

Downloads

e anche i file contenuti in

DCBackup

. Se invece cancellate la cartella

DCCache

eliminerete dal gioco tutto ciò che avete installato.

- **Se scaricate file .package** teneteli organizzati in cartelle, senza raggiungere troppi livelli, inserite immagini, riferimenti a siti e via dicendo. Così potete risalire al sito e fare prove per tipologie di file, visto che sono questi a dare il maggior numero di problemi. Con pochi file in formato .package purchè siano aggiornati etc, il gioco non ha problemi, ma se pensate di poterne aggiungere diverse centinaia andrete sicuramente incontro a problemi.

Da sapere sui Sims3Pack

- Dai testing fatti non hanno causato problemi
- Sono il formato nativo e supportato dal gioco, una volta installati le risorse in essi contenuti si aggiungono a una sorta di file indice unico, nella cartella *DCCache*
- Il gioco riconosce come materiale personalizzato ciò che viene installato in questo formato, pertanto esportando sim e lotti troverete in allegato anche pattern e altro materiale utilizzato che sia stato installato in questo formato. Cosa che non sempre accade con i file in formato .package.

Scritto da CriCri

Lunedì 30 Novembre 2009 14:03 - Ultimo aggiornamento Domenica 08 Agosto 2010 02:30

Conclusioni

Come già scritto attualmente il formato *.package* non funziona, o meglio non sempre, non è una certezza. Per questo, per evitarvi problemi e visto che anche voi dal sondaggio sembrate preferire il formato *.sims3pack*, al momento

noi supporteremo il formato

.sims3pack

e cercheremo in via primaria di rendere scaricabili file in questo formato. Se possibile inseriremo l'alternativa, ma sappiate che in via primaria troverete .

sims3pack

. E lo facciamo per voi non per noi, non per distruggere il vostro gioco utilizzando TSR Workshop (che al momento è l'unico a esportare in questo formato), ma per darvi meno problemi possibili al gioco e al momento la via per farlo sembra questa. Se avremo altri software a disposizione che supporteranno l'esportazione in formato *.sims3pack* sicuramente li utilizzeremo e li proveremo, ma al momento dobbiamo usare Workshop.

Se poi proprio non volete usare il formato *.sims3pack* potete sempre estrarne il contenuto in formato *.package* utilizzando [Sims3Pack Multi installer](#) . Non sempre il gioco ha errori con i file in formato *.package*, ma cercate di non inserirne troppi, l'ideale è tenerne il minimo indispensabile e preferire i *sims3pack*.