



Ebbene sì, si può fare! Se i pattern di The Sims Medieval non vi bastano e volete a tutti i costi i vostri pattern preferiti di The Sims 3... la cosa si può fare! Occorre però qualche precauzione perchè non tutte le categorie di The Sims 3 sono presenti in the Sims Medieval, quindi dovete fare attenzione e seguire i passaggi che vi indichiamo qui di seguito.

Prima di tutto elenchiamo le differenze:

1. **Al momento The Sims Medieval legge solo i file .package.** Per cui se avete dei motivi in formato **.sims3pack**, dovete estrarne il file package, ad esempio come [riportato qui sulla Simpedia &gt;&gt;](#)

2. **Le categorie di motivi presenti in The Sims Medieval sono:**

1. Tessuti
2. Pelle e pellicce
3. Tappeti e tappetini
4. Legni
5. Metalli
6. Intrecci e Vimini
7. Vernice
8. Roccia e pietra
9. Muratura
10. Altro

11. **Se il vostro pattern appartiene a una delle categorie sopra indicate siete a posto, altrimenti dovete modificare il file del pattern.** Per farlo, vi serve [S3PE](#). Nel corso di questa pagina vi spiegheremo come modificare i pattern per renderli compatibili.

### Installare pattern personalizzati in The Sims Medieval

Secondo la procedura con cui si installavano i file scaricati in formato .package in The Sims 3 inizialmente (appena uscito il gioco nel 2009). Ovvero, dovete:

1. **Scaricare il file Resource.cfg per The Sims Medieval.** Lo trovate



#### [QUI](#)

2. Estrarre il file **Resource.cfg** contenuto dentro all'archivio RAR.
3. Inserire il file Resource.cfg in:

*Programmi/Electronic Arts/The Sims Medieval*

Mi raccomando in Programmi.

4. Creare nella cartella indicata qui sopra una cartella denominata **Mods** e al suo interno

Scritto da CriCri

Sabato 26 Marzo 2011 18:33 - Ultimo aggiornamento Sabato 26 Marzo 2011 20:41

---

crearne un'altra denominata

### **Packages**

5. Inserite nella cartella **Packages che avete creato i mod scaricati.**

ATTENZIONE!!! I mod di The Sims 3 non sono compatibili con The Sims Medieval, non potete usare quelli se non indicato specificatamente dal loro creatore. Solo alcuni pattern possono essere usati, leggete attentamente questa pagina.

Se non siete sicuri del procedimento sopra indicato e/o volete risparmiare fatica potete scaricare



### [The Sims Medieval Resource.cfg + Struttura Cartelle](#)

Vi basterà estrarre il file RAR in *Programmi/Electronic Arts/The Sims Medieval* (ovvero nella cartella in cui avete installato il gioco). A questo punto dovrete solo seguire il passo 5 della procedura precedente.

**Nota: i pattern installati in questo modo non sono letti dal gioco come pattern personalizzati, ma come propri del gioco. Non li riconoscerete da nessuna icona nella lista.**

### **Come modificare la categoria al pattern per renderlo compatibile a The Sims Medieval**

Come abbiamo appena detto se il pattern che volete inserire in The Sims Medieval non appartiene a una di queste categorie:

1. Tessuti
2. Pelle e pellicce
3. Tappeti e tappetini
4. Legni
5. Metalli
6. Intrecci e Vimini
7. Vernice
8. Roccia e pietra
9. Muratura
10. Altro

dovete modificarlo con **S3PE** . Quindi aprite il file con **S3Pe**.

Ora dovete cercare la risorsa con

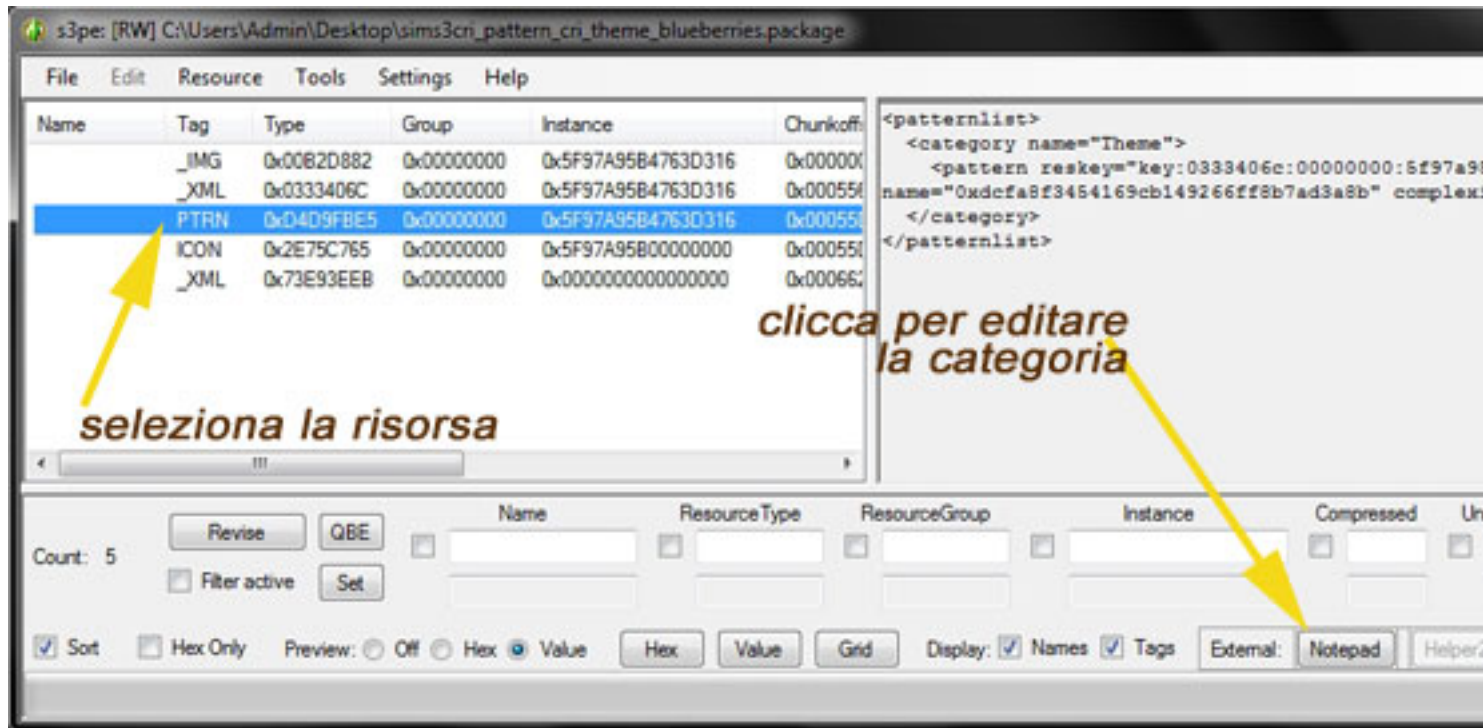
**TAG** = PTRN

**Type** = 0xD4D9FBE5

Scritto da CriCri

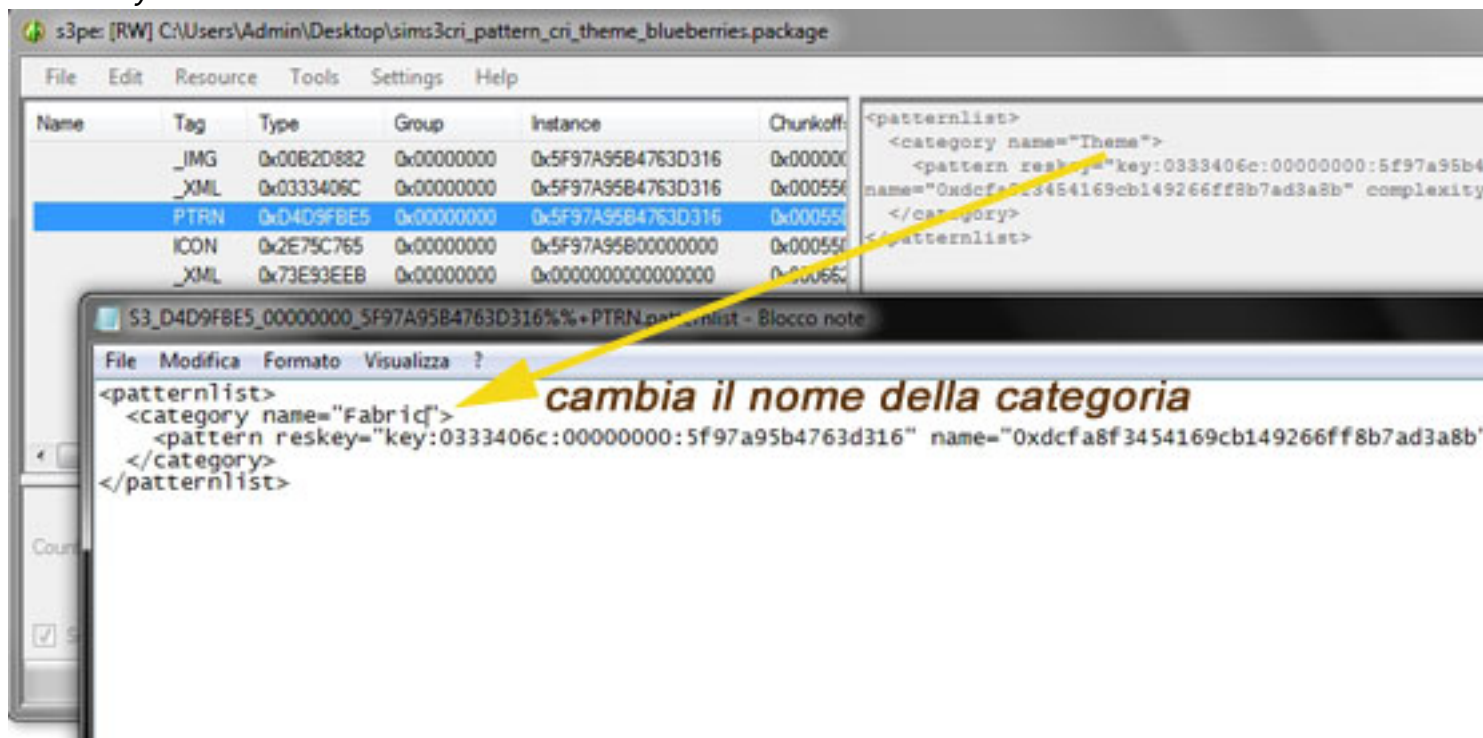
Sabato 26 Marzo 2011 18:33 - Ultimo aggiornamento Sabato 26 Marzo 2011 20:41

Selezionatela e vedere apparire nella parte bassa della schermata un bottone **Notepad** accanto a *External*.



Cliccate quindi su questo bottone.

Vi apparirà una schermata con del testo (codice XML). Ora cercate la linea con: `<category name="xyz">`



Scritto da CriCri

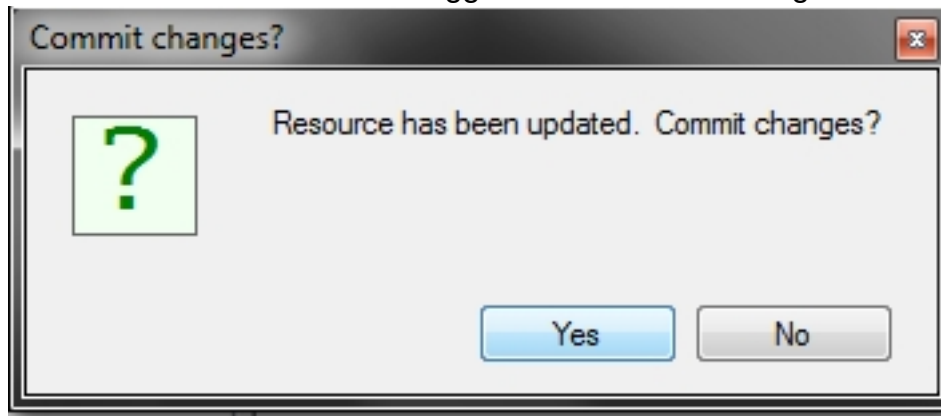
Sabato 26 Marzo 2011 18:33 - Ultimo aggiornamento Sabato 26 Marzo 2011 20:41

---

Dovete modificare e inserire al posto di xyz il nome della categoria in cui volete vederlo. Deve essere una delle categorie indicate sopra... ma... il gioco ragiona in inglese quindi ecco la codifica che vuole il gioco:

1. Tessuti = Fabric
2. Pelle e pellicce = Leather\_Fur
3. Tappeti e tappetini = Carpet\_Rug
4. Legni = Wood
5. Metalli = Metal
6. Intrecci e Vimini = Weave\_Wicker
7. Vernice = Paint
8. Roccia e pietra = Rock\_Stone
9. Muratura = Masonry
10. Altro = Miscellaneous

Ora salvate da File->Salva in Blocco note. Poi premete la X per chiudere bloconote. Tornando a S3PE vi chiederà se volete aggiornare la risorsa. Scegliete YES.



Analogamente dovete modificare anche la risorsa con

**TAG** = XML

**Type** = 0x0333406C

Scritto da CriCri

Sabato 26 Marzo 2011 18:33 - Ultimo aggiornamento Sabato 26 Marzo 2011 20:41

Tag	Type	Group	Instance	Chunkoffset	Filesize	Mem
_XML	0x0333406C	0x00000000	0xF560FE985C74F9B8	0x000003AC	0x0000035C	0x00
_IMG	0x00B2D882	0x00000000	0xF560FE985C74F9B8	0x00000708	0x0001A895	0x00
ICON	0x2E75C765	0x00000000	0xF560FE985C74F9B8	0x0001B09D	0x0000C563	0x00
PTRN	0x04D9FBE5	0x00000000	0xF560FE985C74F9B8	0x00027500	0x0000006C	0x00
UNKN	0xDEADBEEF	0xDEADBEEF	0xCAFEB48E0006135	0x00000060	0x000000E0	0x00
_XML	0x73E90EEB	0x00000000	0x0000000000000000	0x00000140	0x0000026C	0x00

```
<complete category="Abstract" type="fabric" name="DPP_BlackOrchid_B0delicateflowers_1809200940711" typeConverter="Medator.CompleteConverter,Medator" surfaceMaterial="cloth" reskey="key:0333406c:00000000:f560fe985c74f9b8">  
<GUID=4d472ba0-a5b3-404b-a7f4-62355363339c</GUID>  
<variables>  
<param type="color" name="Color 0" default="1.0000000,1.0000000,1.0000000,1.0000000" uiEditor="Medator.Color4TypeEditor, Medator" uiCategory="Colors" />  
<param type="color" name="Color 1" default="0.2392157,0.2392157,0.2392157,1.0000000" uiEditor="Medator.Color4TypeEditor, Medator" uiCategory="Colors" />  
<param type="color" name="Color 2" default="0.6000000,0.6000000,0.6000000,1.0000000" uiEditor="Medator.Color4TypeEditor, Medator" uiCategory="Colors" />  
<param type="texture" name="rgbmask" uiVisible="false" default="key:00b2d882:00000000:f560fe985c74f9b8" />  
<param type="texture" name="specmap" uiVisible="false" default="($assetRoot)\InGame\GlobalTextures\Objects\defaultBlackSpecular.tga" />  
</variables>  
<texturePart>  
<destination>  
<step type="ColorFill" color="0.0000000,0.0000000,0.0000000,1.0000000" />  
<step type="Channelselect" texture="($rgbmask)" select="1.0000,0.0000,0.0000,0.0000" colorwrite="Alpha" />  
<step type="ColorFill" color="($color 0)" enableBlending="true" srcBlend="DestAlpha" dstBlend="InvDestAlpha" sourceRect="0,0,1,1" />  
<step type="Channelselect" texture="($rgbmask)" select="0.0000,1.0000,0.0000,0.0000" colorwrite="Alpha" />  
<step type="ColorFill" color="($color 1)" enableBlending="true" srcBlend="DestAlpha" dstBlend="InvDestAlpha" sourceRect="0,0,1,1" />  
<step type="Channelselect" texture="($rgbmask)" select="0.0000,0.0000,1.0000,0.0000" colorwrite="Alpha" />  
<step type="ColorFill" color="($color 2)" enableBlending="true" srcBlend="DestAlpha" dstBlend="InvDestAlpha" sourceRect="0,0,1,1" />  
<step type="Channelselect" texture="($specmap)" select="1.0,0.0,0.0,0.0" colorwrite="Alpha" />  
</destination>  
</texturePart>  
<localizedName key="Name:DPP_BlackOrchid_B0delicateflowers_1809200940711" />  
<contentType type="kCustomContent" />  
<localizedDescription key="Name:DPP_BlackOrchid_B0delicateflowers_1809200940711" />  
</complete>
```

modificate anche qui la categoria

Ora potete salvare il vostro pattern modificato:

s3pe: [RW] C:\Users\Admin\Desktop\sims3

- File
- Edit
- Resource
- Tools
- Settings

- New CTRL+N
- Open... CTRL+O
- Save CTRL+S
- Save As...
- Save Copy As...
- Close CTRL+W
- Recent packages
- Bookmarked packages
- Exit CTRL+Q

Se siete impigliati potete prima deinstallare il vostro [Game in The Sims medieval](#) e poi ricominciare