

L'ambiente di creazione delle famiglie non vi piace proprio? Vi piacerebbe più etnico, più moderno oppure più classico? Allora leggete questa sezione e tuffatevi nel creare il CAS che assecondi i vostri desideri!

L'ambiente di creazione delle famiglie non è un gran che, molto semplice e lineare. Ci rimane pur sempre la facoltà di adattarlo secondo i nostri gusti...

Il CAS non è altro che un lotto, solo che non è disponibile nel catalogo dei lotti. Il package relativo al CAS non si trova nella cartella dentro a documenti, ma in quella generale creata in Programmi.

Cercate il file *CAS!.package* nella cartella *GlobalLots*, *C:\Programmi\EA GAMES\The Sims 2\GameData\Res\GlobalLots*, e copiatelo nella cartella *LotCatalog*,

*C:\Documents and Settings\NomeUtente\PC\Documenti\EA GAMES\The Sims 2\LotCatalog* (percorso per utenti con Windows XP, se avete Windows 2000 o 98 il percorso è *C:\Documenti\EA GAMES\The Sims 2\LotCatalog*).

A questo punto dovete rinominare il file, attribuendo ad esso il primo numero disponibile.

Ad esempio se avete *cx00000012.package* come ultimo file in ordine di nome, il CAS diventerà *cx00000013.package*.

Attenzione al numero che gli attribuite, sarà in base a questo che lo riconoscerete dovrete spostarlo di nuovo, perciò se la vostra numerazione arriva al 12, ma qualche altro numero prima è disponibile, attribuite sempre a questo file il primo numero disponibile. Ad ogni modo, se vi dimenticate oppure nel frattempo posizionate altri lotti nel quartiere, potete risalire al CAS guardando le date di modifica dei file.

Ora lanciate il gioco, entrate in quartiere qualsiasi, e aprite il catalogo dei lotti. Ora troverete un edificio con uno strano nome, qualcosa tipo *jllghjkk*. Posizionateci dentro per modificarlo.

Troverete una serie di oggetti, questi sono predefiniti e concatenati, spostarne uno significa spostarli tutti, rischiando di creare file non conformi che non fanno funzionare il gioco. Comunque sia non perdetevi d'animo, potete aggiungere quanti oggetti volete, nonchè modificare la struttura di casa.

Date libero sfogo alla fantasia con rivestimenti per muri e pavimenti, con tende, finestre, porte, scale.... ogni cosa è consentita, purchè specchio e strumenti fotografici rimangano ai loro posti!

Al limite potete scegliere di creare un'ambientazione all'aria aperta e spostare il blocco di oggetti fuori in giardino...

A voi la scelta!

Una volta terminato l'arredamento, tornate al quartiere salvando le modifiche. Ora dovete riportare nel catalogo il lotto.

Uscite dal gioco e andate nella cartella LotCatalog, *C:\Documents and Setting\NomeUtente\PC\Documenti\EA GAME\The Sims 2\LotCatalog* (percorso per utenti con Windows XP, se avete Windows 2000 o 98 il percorso è *C:\Documenti\EA GAME\The Sims 2\LotCatalog*).

Prendete il file e copiatelo nella cartella GlobalLots, *C:\Programmi\EA GAME\The Sims 2\TSDataRes\GlobalLots*. Potete anche spostarlo, ma copiandolo ne rimarrà una copia nel catalogo dei lotti che potrete modificare quando vorrete.

### INSTALLAZIONE DEL CAS MODIFICATO (O SCARICATO) NEL GIOCO

Andate nella cartella GlobalLots, *C:\Programmi\EA GAME\The Sims 2\TSDataRes\GlobalLots*. Ora attenzione, dovete sostituire il vecchio file

CAS!.package

con quello da voi creato o scaricato, però è bene tenere il CAS predefinito, perciò rinominatelo in

CAS!.package.old

, ad esempio.

Copiate in questa cartella il file del vostro nuovo CAS, rinominate il file da voi creato (o scaricato) in CAS!.package, lanciate il gioco, andate in creazione famiglia e ... ammirate la vostra creazione!

Attenzione!!! I CAS personalizzati non sono compatibili con EP, quindi prima di installare Sims 2 University è bene rimuoverli ripristinando l'originale.

Una volta installate le espansioni potrete ripristinarli, facendo però attenzione. Non solo dovete rimpiazzare il cas presente nella cartella *C:\Programmi\EA GAME\The Sims 2\TSDataRes\GlobalLots* ma anche quello nella cartella delle espansioni ovvero:

*C:\Programmi\EA GAME\The Sims 2\University\TSDataRes\GlobalLots*

*C:\Programmi\EA GAME\The Sims 2\Nightlife\TSDataRes\GlobalLots*

*C:\Programmi\EA GAME\The Sims 2\Open for Business\TSDataRes\GlobalLots*

etc. per ogni cartella di ogni espansione o pack installato.

Inoltre, a partire da The Sims 2 Seasons, molto spesso utilizzando o creando nuovi CAS personalizzati il vostro Sim congelerà, per la mancanza di tetto.

**Adesso potete anche creare CAS personalizzati privi di tutti gli oggetti di default, e**

**senza dover inventare stratagemmi per nasconderli!!** Come dovete fare? Dovete scaricare alcuni file creati da [Windkeeper](#) , che

vanno messi nella cartella Downloads e sovrascrivono le impostazioni originali togliendo determinati oggetti dal CAS (che voi l'abbiate personalizzato o meno).

Grazie all'inserimento di questi file, che dovrete scegliere in base all'effetto che volete ottenere, potrete mettere il vostro CAS personalizzato direttamente nella

cartella Downloads

, senza dover andare a sostituirlo in ogni cartella di Programmi. Dovrete sempre nominarlo con **CAS!.package**

comunque.

Come funzionano? Ora ve lo spiego:

### **round podium**

-----

*wind\_CASinvisibleroundpodium.package* - rende invisibile il tondo del podio (le sue funzioni di rotazione del sim sopra rimangono comunque)

### **CAS objects** - selezionate solo uno di questi file

-----

*wind\_CASinvisibleobjects.package* - rimuove la maggior parte degli oggetti, anche le luci attaccate sopra. Lascia podio e specchio.

*wind\_CASinvisibleobjects\_nomirror.package* - Rimuove la maggior parte degli oggetti, lascia solo il podio (tondo su cui il sim gira)

*wind\_CASinvisibleobjects\_differentmirror.package*

- rimuove la maggior parte degli oggetti, lascia il podio (il cerchio tondo su cui ruota il sim) e lo specchio, seppur modificando la cornice con un altro metallo.

### **mirror frame recolors** - selezionate solo uno dei file seguenti

-----

*wind\_CASmirrorrecolor\_black.package* - cornice nera dello specchio

*wind\_CASmirrorrecolor\_wood.package* - cornice di legno dello specchio

### **family screen objects**

-----

*wind\_CASinvisibleobjects\_familypart.package* - rimuove tutti gli oggetti dalla seconda metà del Cas, quella dove la famiglia aspetta altri membri

**Una volta fatto tutto cio' i CAS personalizzati non devono più essere messi nella cartella in programmi ma vanno nella cartella Downloads nominati con CAS!.package.**

**Naturalmente potete tenerne solo uno alla volta.**

**Ricordate che sono comunque hack al gioco, perciò scaricateli con prudenza e teneteli ben isolati dagli altri files, in modo da poterli rimuovere facilmente in caso di problemi.**

## ALCUNI ESEMPI

...Potete Scaricarli alla sezione [Download](#) ...

