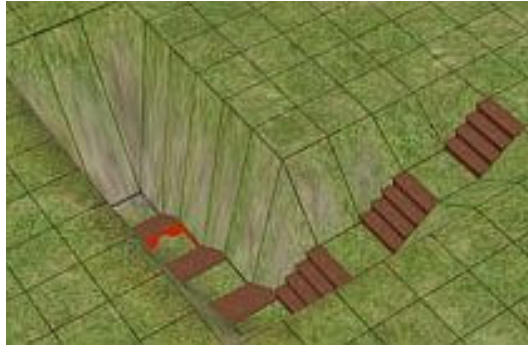


# fondamenta multilivello

Se siete in grado di creare fondamenta normali seguire questo tutorial non vi sarà difficile, in caso contrario vi consiglio di seguire il tutorial "Fondamenta" (scaricabile all'indirizzo [www.sims2cri.com/tutorial.html](http://www.sims2cri.com/tutorial.html)).

1. Partite collocando sul suolo 6 scale di collegamento, una dopo l'altra come in figura. L'obiettivo è abbassare il terreno per trovare la giusta altezza delle fondamenta.



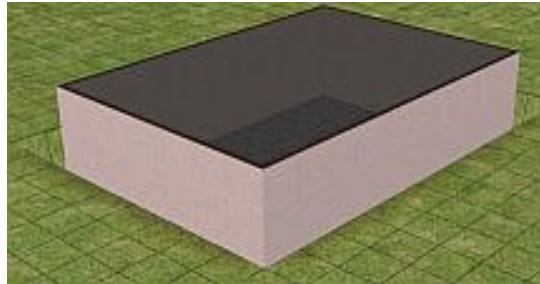
2. Ora cliccate su ognuna di queste tenendo premuto **CTRL** eliminarle.



3. Nel punto più basso livellate il terreno scavando una buca rettangolare. Create ora una stanza che ricopra quest'area.



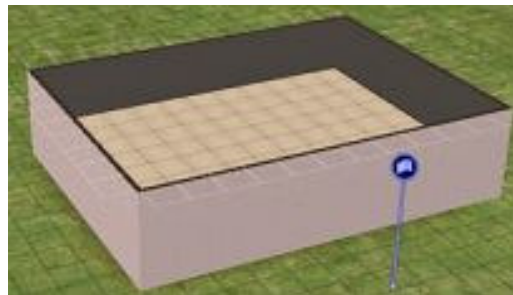
4. Vai su di un livello e costruisci una stanza della stessa dimensione esattamente sopra all'altra. Sarà disposta sul terreno come dimostrato in figura.



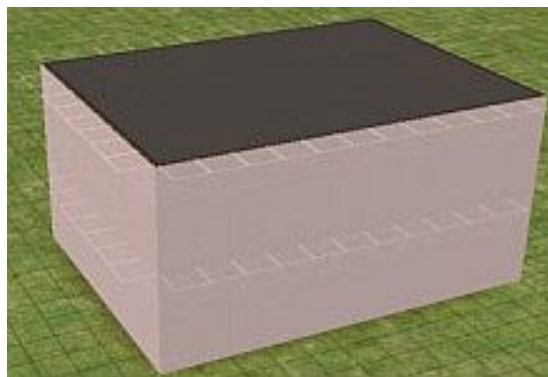
5. Vai su di un altro livello e aggiungi un qualunque tipo di pavimentazione.



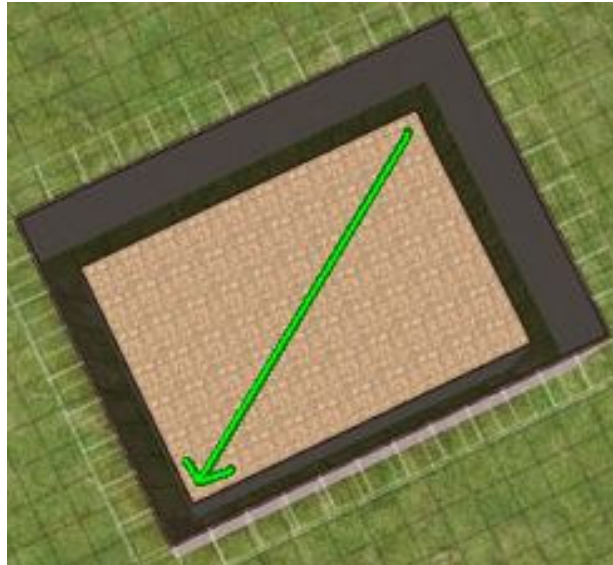
6. Costruisci una stanza intorno alla tua base. Dovrebbe essere il confine della rupe.



7. Aggiungete il secondo livello su questa cinta di mura.



8. Per procedere è necessario attivare un cheat. Per farlo entrate nella finestra dei cheats premendo **CTRL, SHIFT** e **C**. Scrivete nella finestra bianca che appare nella parte alta dello schermo **boolProp constrainFloorElevation false** e date invio. Questo codice permette di modificare il terreno anche se ci sono oggetti sopra di questo. Fate attenzione e utilizzate questo cheat solo quando specificato perché può deformare la vostra casa.
9. Andate in vista dall'alto e scegliete un qualunque tipo di pavimento. Trascinatelo ora da un angolo all'altro della base.



10. Se avete fatto tutto correttamente la struttura dovrebbe risultare come quella mostrata nell'immagine qui sotto.

Ricordate di disattivare il cheat digitando **boolProp constrainFloorElevation true**



11. Completate la parte superiore della fondamenta con una pavimentazione.



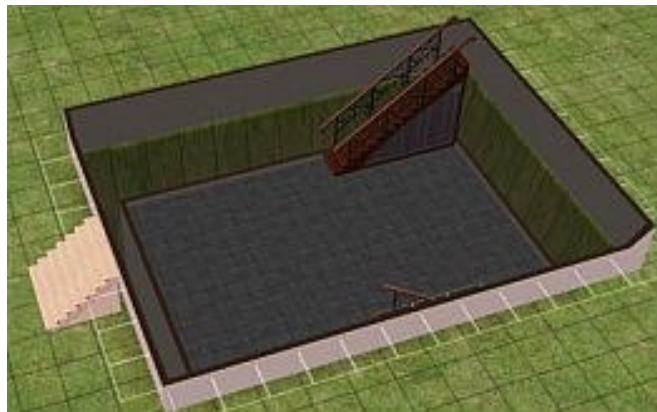
12. Aggiungete scale di collegamento per consentire ai tuoi sims di accedere al primo piano della casa.



13. Andate al piano di sotto e aggiungete una scala.



14. Fai lo stesso per il piano successivo



La vostra base multi livello è completa! I vostri sims saranno ora in grado di spostarsi fra i diversi livelli del terreno. Costruisci il resto della casa a tuo piacimento, prova diverse forme di base!



Questo è un esempio... purtroppo questa è immagine rappresenta una visuale da cui non potete osservare le fondamenta che sono interne. Sappiate però, che potete aggiungere le fondamenta affiancando la base e creare scale modulari per l'ingresso alla casa.

---

Come probabilmente sapete, quando create una base a singolo livello, la parte superiore di essa si ergerà sopra al livello del terreno di circa quattro unità. La base in questo tutorial è profonda due livelli e quindi la parte superiore sporge sul terreno di 8 unità. Più profonda è la base più in alto essa si ergerà. Sfortunatamente questa è una limitazione del gioco e non vi si può porre rimedio.

Per una base a due livelli, all'inizio di questo tutorial abbiamo usato sei scale di collegamento per scavare la buca. Per creare una base a 3 livelli dovete usare 9 scale di collegamento. Per ogni livello aggiuntivo dovete incrementare di 3 il numero delle scale.