

## Vízesés építése

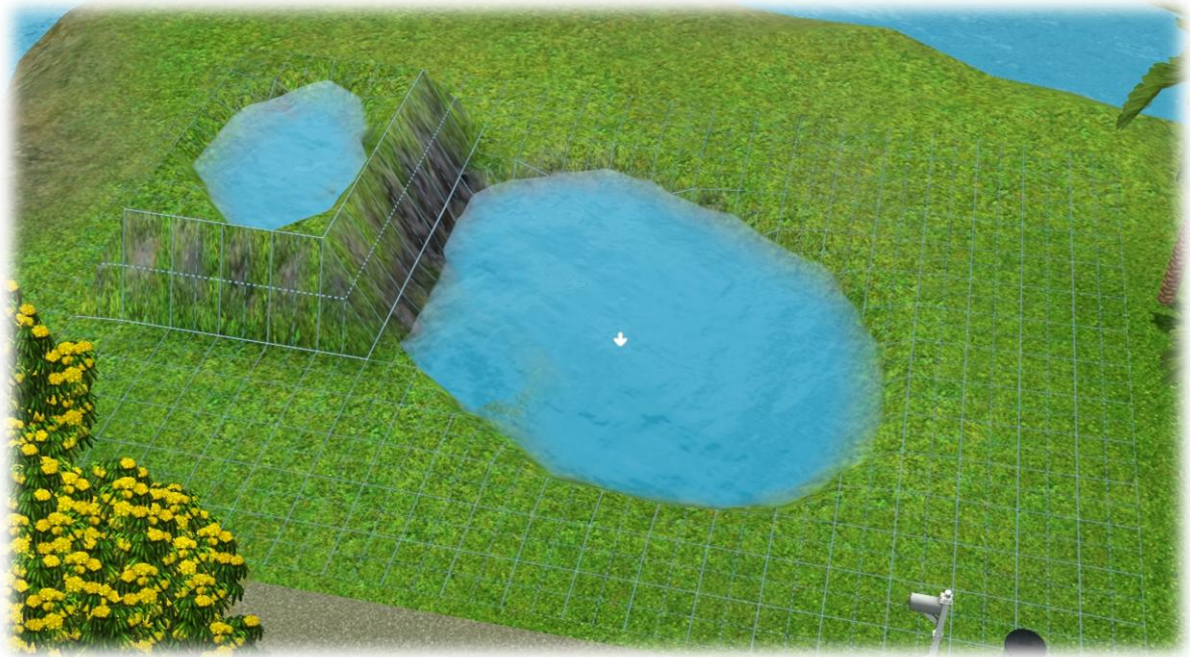
Ebben a barkács tippben megmutatom, hogy hogyan is lehet vízesést építeni.



Először is emeljük meg a talajt, olyan magasra, amilyenre szeretnénk és tegyük rá vizet, DE ne menjen a víz túl a széléhez a megemelt talajnak, mert akkor lesüllyed a víz!



Most lentre is tegyük vizet és megint vigyázzatok, mert ha túl a széléhez megy, akkor lesüllyeszti a vizet!



Most 2 kódot kell majd használnuk...

CTRL + SHIFT + C

És írjuk be ezt: **testingcheatsenabled true**

Ha eddig megvagyunk, akkor most ezt a kódot írjuk be: **buydebug**

Mind 2 kódra szükség van, nem lehet kihagyni egyiket sem!!

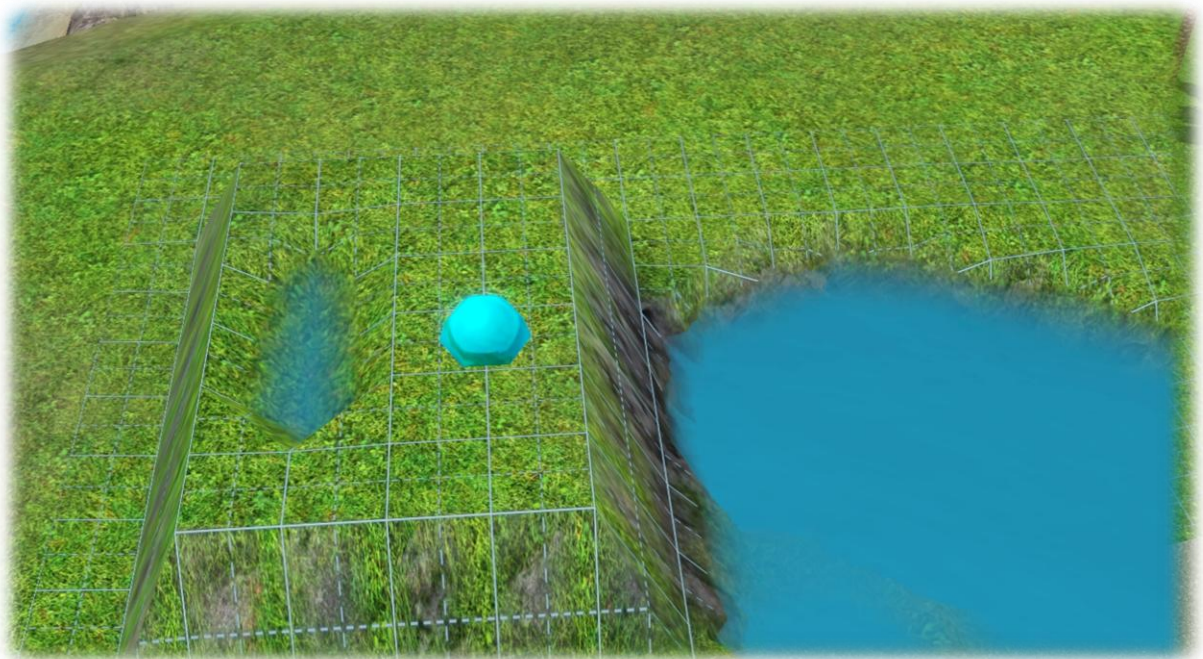
Kövessd a képen látható utasításokat!



A tárgy, ami ki van jelölve, a neve **Ködköpködő**

Vedd meg és helyezd el, úgy ahogy a képen van!

Azt, hogy hova kell elhelyezni, attól függ, hogy milyen nagy a megemelt talajon a víz területe.  
Egyszerűbb, ha elhelyezed és élő módban megfigyeled és addig rakod odébb, míg nem néz ki jól.



Ha megvan a helye, akkor töröld onnan a vizet és helyezd el a **ködköpködőt**.

Ha elhelyezted, akkor CTRL + SHIFT + JOBB KLIKK

Vizuális effektus beállítása

Ide 3 kódot írhatsz be!

Legkisebb vízesés – **waterfall\_1\_med**

Közepes méretű vízesés – **waterfall\_2\_med**

Nagy méretű vízesés – **waterfall\_3\_med**

Az eltörölt víz helyére tegyél megint vizet és menj élő módba.



Nekem ilyen lett, de **moveobjects on** kóddal tehetsz oda sziklákat is, növényeket és bármit, még szobrokat is akár a vízbe, vagy oszlopot – a képzeleted szab határt.

#### FONTOS DOLGOG

A **ködköpködő** mindig a víz felett legyen!

Felhasznált kódok kikapcsolása

**Testingcheatsenabled true** kikapcsoláshoz a **true** helyett **false**-t írd

**Buydebug** – ez a kód kikapcsol magától, ha kilépsz a játékból

**Moveobjects on** kikapcsolásához az **on** helyére **off**-ot írd

FanGuru Feri

**Sims Fans HU™**