

# Benutzen mehrerer Puzzle Teile zum Öffnen einer Doppeltür

Original Tutorial in Englisch von "GeorgeMaciver" zu finden auf <http://www.skribblerz.com/tutorials.htm> mit freundlicher Genehmigung von GeorgeMaciver  
Übersetzung von Jörg

Wir werden in diesem Tutorial mit Hilfe von vier Puzzle Teilen eine Doppeltür zu öffnen. Zunächst müssen wir die Türen und die "Puzzle\_Holes" und "Puzzle\_Items" platzieren. Natürlich lässt dich dieses Tutorial auch dafür verwenden, um nur eine Tür mit mehreren Puzzle Teilen zu öffnen.

1.jpeg not found or type unknown

*Wähle eine der beiden Türen aus.*

2.jpeg not found or type unknown

*Setze nun auf jedem "Square" auf dem sich ein "Puzzle\_Hole" befindet einen [Trigger](#) für die Tür. (Trigger for Door\_Type X)*

3.jpeg not found or type unknown

*Wähle nun die zweite Tür aus.*

4.jpeg not found or type unknown

*Setze nun auf jedem "Square" auf dem sich ein "Puzzle\_Hole" befindet einen [Trigger](#) für die Tür. Sozusagen über dem [Trigger](#) für die erste Tür (Trigger for Door\_Type X)*

5.jpeg not found or type unknown

*Wähle das erste "Puzzle\_Hole" Objekt aus.*

6.jpeg not found or type unknown

*Setze nun im "[Trigger](#) Menü" bei Type "Key" und lasse nur die Zahl "1" unten gedrückt (schwarzer Hintergrund, weiße Zahl). Klicke auf OKAY und setze diesen [Trigger](#) auf das gleiche [Square](#) wie das "Puzzle\_Hole".*

7.jpeg not found or type unknown

*Mache das Gleiche mit dem zweiten "Puzzle\_Hole", lasse aber diesmal nur die Zahl "2" gedrückt. (schwarzer Hintergrund, weiße Zahl).*

8.jpeg not found or type unknown

*Mache das Gleiche mit dem dritten "Puzzle\_Hole", lasse aber diesmal nur die Zahl "3" gedrückt. (schwarzer Hintergrund, weiße Zahl).*

9.jpeg not found or type unknown

*Setze beim vierten "Puzzle Hole" wie gehabt im "[Trigger](#) Menü" bei Type "Key", lasse aber diesmal die restlichen zwei Zahlen "4" und "5" gedrückt. (schwarzer Hintergrund, weiße Zahl.)*

10.jpeg not found or type unknown

Alles ist jetzt soweit fertig. Man kann nun die Puzzle Teile in beliebiger Reihenfolge einsetzen. Nachdem alle vier Teile eingesetzt wurden, öffnen sich die Doppeltüren. Diese Technik kann ebenfalls auf Hebel und Schalter angewendet werden, man muss dann nur im "[Trigger](#) Menü" anstatt "Key" den Eintrag "Switch" im "Type Menü" auswählen.

Man kann bis zu fünf Puzzle Teile verwenden. Die Einstellung erfolgt immer im "[Trigger](#) Menü" bei den 5 Schaltflächen, die sich unterhalb befinden. Falls man nur zwei Puzzle Teile verwenden möchte, muss man beim ersten "Puzzle\_Hole" die Zahl "1" angeklickt lassen (schwarzer Hintergrund, weiße Zahl) und beim zweiten "Puzzle\_Hole" die Zahlen "2", "3", "4" und "5". (schwarzer Hintergrund, weiße Zahl).

Man muss allerdings Vorsicht walten lassen, wenn man Schalter oder Hebel benutzt, weil das nochmalige Benutzen eines Schalters oder Hebels den "Auslöser" für diesen speziellen Schalter oder Hebel zurücksetzt.