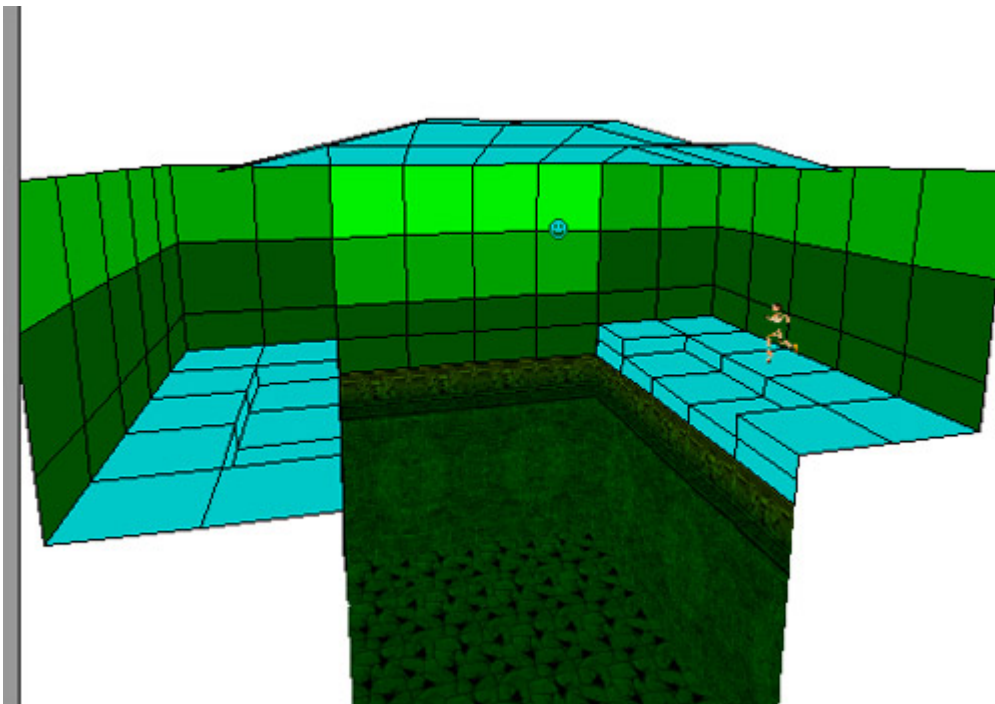


# Die Balancierstange

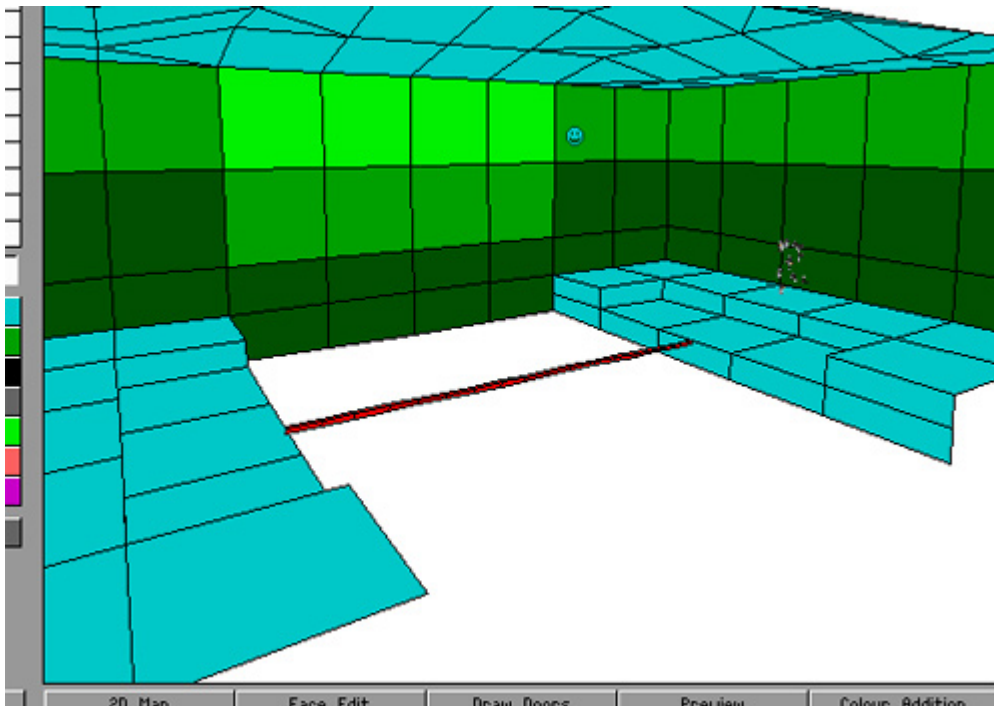
## Table Of Contents

- [1 WAD Download](#)

Erstelle zwei Räume mit einem entsprechenden Abgrund, den Lara mit der Balancierstange überqueren soll. Beachte, dass die Stange nur in einer Door Verbindung funktioniert !



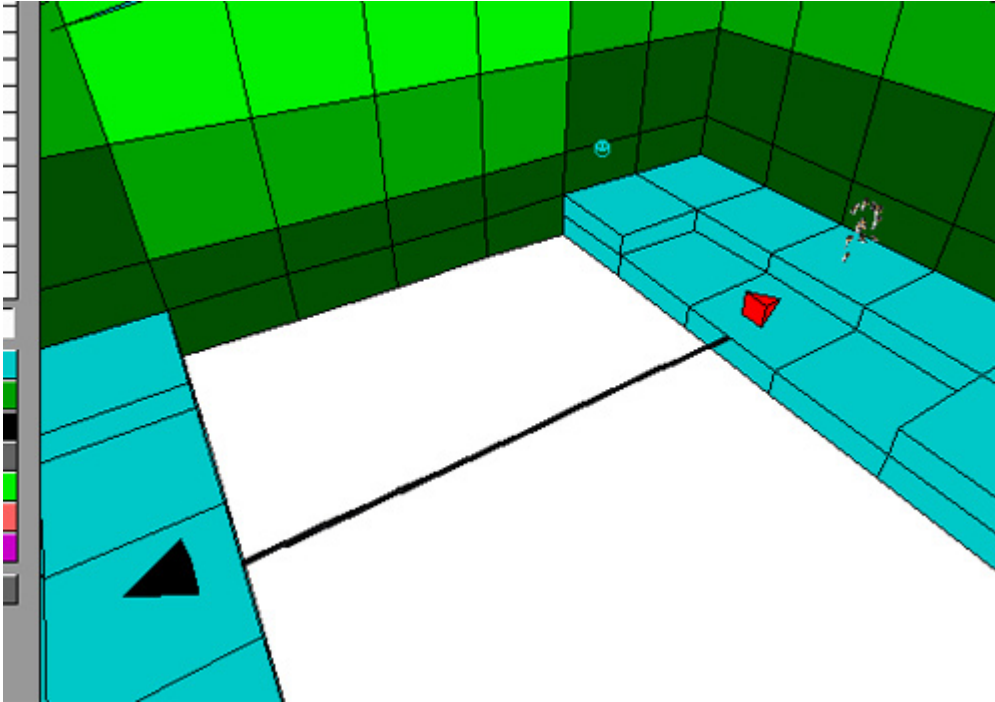
Platziere das entsprechende Objekt ( Stange Seil oder Eisseil) genau in die Door Verbindung, es handelt sich hierbei um ein normales Static Objekt ( zu finden im Wad Paket am Ende des Beitrages)



Als nächstes suche im Wad nach dem Null mesh Objekt Death Slide, es ist unsichtbar im Spiel.

AI_FOLLOW	402	Moves
AI_PATROL2	403	Moves
AI_X1	404	Moves
AI_X2	405	Moves
LARA_START_POS	406	Moves
KILL_ALL_TRIGGERS	407	Moves
TRIGGER_TRIGGERER	408	Moves
MESHSWAP3	419	Moves
<b>DEATH_SLIDE</b>	<b>420</b>	<b>Moves</b>
CAMERA_TARGET	422	Moves
ANIMATING1_MIP	428	Moves
ANIMATING2	429	Moves
ANIMATING2_MIP	430	Moves
ANIMATING4	433	Moves

Platziere das Death Silde Objekt jeweils an die beiden Ende des Stangen Objektes, eins der beiden Objekte muss gedreht werden, damit die Spitzen beider Objekte vom Seil weg zeigen. Das ist wichtig, da das Balancieren sonst nicht funktionieren wird. Die beiden Death Silde Objekte müssen also genau so platziert werden, wie auf dem Bild zu sehen ist.



Nun fehlt noch das Lara Objekt... und schon kannst du ausprobieren, ob alles funktioniert 😊



Im Datenpaket sind die Death Slide Objekte, eine Stange als Statik Objekt und die Lara mit den Balancier-Animationen ( von Tomo) enthalten.

## 1 WAD Download

[Balancier WAD Download](#)