

Pushable Object - Teil 1

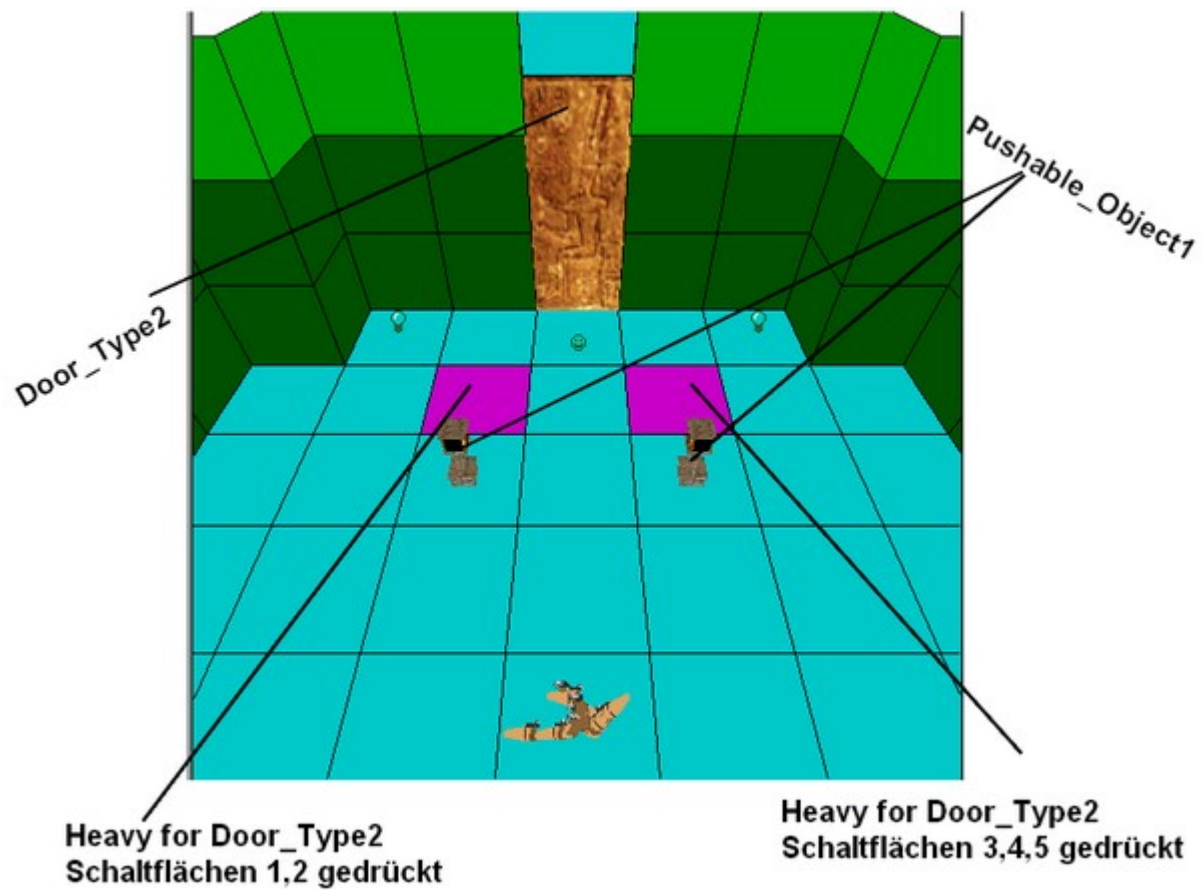
In diesem Tutorial erkläre ich mal, wie man mit Hilfe von 2 "Pushable Objects", eine Türe öffnet.

Besonderheit: Es ist egal, welches "Pushable Object1" man auf die 2 dafür vorgesehenen Squares schiebt.



Die Tür öffnet sich, wenn [Lara](#) die beiden "Lampen" auf die Gesichtsfelder geschoben hat.

Wie ist das ganze aufgebaut?



Feld 1 für das erste Pushable_Object 1 - Heavy for Door_Type 2 (Schaltfläche 1 und 2 aktiv)
 Feld 2 für das zweite Pushable_Object 1 - Heavy for Door_Type 2 (Schaltfläche 3, 4 und 5 aktiv)

Wie schon oben beschrieben ist es hier egal, welches "Pushable_Object 1" man auf welches Feld schiebt.



Hat man beide "Lampen" auf die Gesichtsfelder geschoben, öffnet sich die Tür.

Anmerkung:

Möchte man 4 oder 5 Pushables benutzen, um eine Tür zu öffnen, muss man die Felder entsprechend anpassen.

Feld 1 - Heavy for Door_Type 2 (Schaltfläche 1 aktiv)

Feld 2 - Heavy for Door_Type 2 (Schaltfläche 2 aktiv)

Feld 3 - Heavy for Door_Type2 (Schaltfläche 3 aktiv)

etc.