

≡ 06

## Movendo conteúdo entre Levels

Quando criamos novos sub-levels, é preciso ter certeza de que nenhum objeto ficou no level persistente ou em outro qualquer. Por que devemos proceder assim?

*Selecione uma alternativa*

**A** Porque do contrário os builds de iluminação serão calculados com os objetos errados.

**B** Porque do contrário os opositores serão calculados com os objetos errados.

**C** Porque do contrário os refletores serão calculados com os objetos errados.