

Inhaltsverzeichnis

- [1 Download Dead SAS und Skeleton](#)

SAS_DRAG_BLOKE

Der SAS_DRAG_BLOKE ist im City [Wad](#) und im New City [Wad](#) zu finden und stellt einen toten Soldaten dar, den [Lara](#) an den Schultern ein [Square](#) weiter ziehen kann. Ausserdem gibt es noch von "Baddy" einen SAS_DRAG_BLOKE, der ein Skelett darstellt. (herunterladen kann man ihn im Stuff Bereich der Levelbase)

20080921:62acb131e685bcbcd7b626471c.jpg

Jüngstes Beispiel ist "Time Odyssey von Trix", wo es einen Sack gibt, der ebenfalls ein SAS_DRAG_BLOKE ist und den [Lara](#) ziehen kann.

Der SAS_DRAG_BLOKE benötigt keinen [Trigger](#), um ihn einfach zu ziehen, es reicht, ihn einfach in den [Level Editor](#) zu platzieren.

Man kann ihn allerdings nur einmal ziehen, er bleibt dann ein [Square](#) weiter liegen. [Lara](#) kann ihn danach nicht mehr bewegen.

Was kann man mit dem SAS_DRAG_BLOKE alles machen?

1) Zunächst einmal kann man ihn vor irgendetwas oder auf irgendetwas platzieren, damit [Lara](#) ihn erst wegziehen muss, um an die gewünschte Sache/Stelle zu kommen; z.B. eine TRAPDOOR, ein PUSHABLE_OBJECT eine [Door](#), im Prinzip alles was man so im Level platzieren kann und für [Lara](#) relevant sein kann.

20080921:79009ac926058b25ff589377d.jpg

Der SAS_DRAG_BLOKE behindert hier eine TRAPDOOR.

2) Ausserdem kann man Gegenstände auf demselben [Square](#) wie den SAS_DRAG_BLOKE platzieren, an die [Lara](#) erst rankommt, wenn man ihn weggezogen hat z. B. Schlüssel, Puzzle_Items, Crowbar, Burning Torch etc.

20080921:9fdb83fd7d0a0189e7b77c8f.jpg

[Lara](#) kommt erst an die Brechstange, nachdem sie den SAS_DRAG_BLOKE weggezogen hat.

3) Die Frage, die viele interessieren dürfte ist, wie kann man mit dem SAS_DRAG_BLOKE etwas auslösen? Zuerst einmal muss es ein HEAVY_TRIGGER sein. Interessanterweise wird aber dieser HEAVY_TRIGGER nicht auf das [Square](#) platziert, auf den [Lara](#) ihn hinzieht, sondern noch ein [Square](#) dahinter.

20080921:37020818e7ec32fc531a1c1a9.jpg

Die Door_Type3 öffnet sich, nachdem [Lara](#) den SAS_DRAG_BLOKE ein [Square](#) weiter gezogen hat.

Man kann natürlich auch einen Gegenstand unsichtbar machen und diesen ebenfalls mit einem HEAVY_TRIGGER auslösen. Der Gegenstand wird dann erst sichtbar, nachdem [Lara](#) den SAS_DRAG_BLOKE gezogen hat. Inwiefern das Sinn macht, kommt wahrscheinlich immer auf das Level an, welches man baut.

20080921:eab5ac80c7259f5d7d64db81b.jpg

Unter dem SAS_DRAG_BLOKE ist die Brechstange (CROWBAR) platziert. Diese wird erst sichtbar, nachdem [Lara](#) den SAS_DRAG_BLOKE einen [Square](#) weiter gezogen hat. (Leider ist die CROWBAR hier auf dem Bild nicht zu sehen)

1 Download Dead SAS und Skeleton

- [Dead SAS](#)
- [Skeleton](#)