

TRLE Skeleton

Auszug aus dem Handbuch, verschiedenen Quellen und eigenen Erklärungen von Jörg

20080925.2da18e82032f758533f6ed835.jpg

Skelett aus dem Coastal [Wad](#)

Skelette findet man in allen Variationen. In den Standard Wads gibt es eins im Coastal [Wad](#), im Catacomb [Wad](#) (gepanzert) und im Cleopal [Wad](#) (ägyptisch). Sehr schöne Skelette gibt es auch von "Cowboy". (Pirat, Indianer, Cowboy und noch einige Weitere)

Skelette können nur Steigungen mit maximal 1 Click Höhenunterschied je [Square](#) überwinden und einen oder zwei Blocks weit springen (der Start- und der Landepunkt müssen ungefähr in der gleichen Höhe sein.)

Achtung! Nicht erschrecken! Wenn man das Skelett im [Level Editor](#) platziert befindet es sich 20 Clicks unter der Höhe des Bodens, ist also im ersten Moment meist nicht zu sehen.

Es gibt folgende [OCB](#) Einträge für das Skelett:

[OCB](#) keine Zahl - Das Skelett taucht ganz normal aus dem Boden auf.

[OCB](#) 1 - Sprung nach Rechts. Das Skelett springt ungefähr einen Block weit.

[OCB](#) 2 - Sprung nach Links (siehe [OCB](#) 1)

[OCB](#) 3 - Stellt sich tot – d.h. das Skelett liegt als sichtbares Skelett am Boden und wenn es ausgelöst wird, steht es auf und greift an.

Platziert man ein [Nullmesh](#) "AI_GUARD" Objekt auf dem [Square](#) mit dem Skelett, bewacht es die Gegend anstatt gleich anzugreifen.

Folgende Möglichkeiten gibt es, um ein Skelett zu töten:

- 1) Mit der Schrotflinte kann man ein Skelett in einen Abgrund oder ins Wasser befördern.
- 2) Mit dem "Laser und Revolver" oder "Laser und Armbrust" kann man den Kopf eines Skelettes zerschießen, es läuft danach "ziellos" umher und greift nicht mehr an.
- 3) Mit dem Granatwerfer oder der "Armbrust und Explosivmunition" kann man ein Skelett komplett zerstören.

Wenn man einen Gegenstand auf demselben [Square](#) wie das Skelett platziert, hinterlässt das Skelett diesen Gegenstand nach seiner Zerstörung.

Skelette zerstören alle "Shatter Objekte", die sich in ihrem Weg befinden. Möchte man ein "Shatter Object" haben, das nur von dem Skelett zerstört werden kann und nicht von [Lara](#), muss man es in den "Shatter9" Slot setzen. (z. B. um einen Gegenstand darunter zu platzieren oder mit einem [Heavy Trigger](#) etwas auszulösen)

20080925.627fa1e3af72b9633305bb46d.jpg

Einige Skelette von "Cowboy" (Pirat, Cowboy und Indianer)