

## Dog (1)

Den Gegner "Dog" finden wir im "settomb Wad" und im "newcity Wad". Eine ägyptische Variante finden wir im z. B. im "settomb2 Wad".



*Hund aus dem "settomb Wad"*

Viel gibt es zu dem Gegner nicht zu sagen, man triggert ihn ganz normal.  
Er kann nur Steigungen mit maximalen 1 Click Höhenunterschied je Square überwinden.

Er hat einen OCB Eintrag, der sein Verhalten beeinflusst:

**OCB 1** - er liegt sichtbar am Boden bis er ausgelöst wird und angreift.

Beim Hund im "newcity Wad" muss der Sound noch nachträglich in die sounds.txt eingefügt werden, da er im Original "New City Level" nicht vorhanden war. Wie das geht, findet ihr unter "Soundkonvertierung".



*Hund aus dem "newcity Wad"*

Der Hund ist relativ leicht zu töten, mit den Pistolen hat man ihn meist schnell erledigt. Ein guter Schreckmoment für den Spieler entsteht, wenn er plötzlich aus einer Ecke kommt, an der der Spieler vorbei läuft.



*Hund (ägyptischer Stil) aus dem "settomb2 Wad"*

Dank "Baddy, Tomo" und vielen anderen Leuten, gibt es mittlerweile ein Wiedersehen mit den ganzen alten Hunden aus "Tomb Raider 3" und auch komplett neuen Hundarten. Auch gibt es Tiere wie den Tiger aus Tomb Raider 3 und den Schneeleoparden aus Tomb Raider 2". Einfach mal unter [www.trsearch.org](http://www.trsearch.org) schauen.



*"Tiger aus TR3", "Schneeleopard aus TR2" und ein "Hund aus TR3"*