

TRLE Bat

Den Gegner "Bat - Fledermaus" gibt es schon seit dem ersten Tomb Raider Teil. Er hat einen eigenen Slot, der genauso heißt.

bat1.jpg found or type unknown

Standard TR 4 Bat

Viel gibt es über die Fledermaus nicht zu sagen. Sie hat noch nicht mal spezielle [OCB](#) Einträge; jedenfalls sind mir keine bekannt. Sie wird ganz normal "getriggert". Setzt man den "[Trigger](#)" für die Fledermaus frühzeitig, hängt sie an der Decke und fliegt dann los, wenn [Lara](#) sich ihr nähert.

bat4.JPG found or type unknown

Eine Fledermaus, die "frühzeitig" ausgelöst wurde, hängt an der Decke.

bat3.JPG found or type unknown

Die Fledermaus greift [Lara](#) an, zieht ihr aber bei jedem Angriff "relativ" wenig Energie ab.

"ggctuk2005" hat die "Meshes" der TR4 mit der Fledermaus von TR1 ausgetauscht, so dass man diese ebenfalls im [Level Editor](#) verwenden kann.

bat2.JPG found or type unknown

Zu finden ist die TR1 Fledermaus [hier](#)

Eine nette Spielerei ist die "Bookbat" von "Cornchild". Er hat ein "fliegendes Buch" erstellt, welches [Lara](#) angreift. Vielleicht geeignet für ein "Bibliothek Level". 

bat5.JPG found or type unknown

Zu finden ist die "Buch-Fledermaus" [hier](#)

Die Fledermaus gibt es übrigens auch als "Schwarm Objekt". Das entsprechende Tutorial findest du [hier](#):