

Inhaltsverzeichnis

- [1 Download Little Beetle als Skarabäus, roter Käfer, Ratte und Ameise](#)

Bei dem Gegner "Little Beetle" handelt es sich um einen kleinen Schwarm aus Skarabäus Käfern.

 type unknown

Im [Level Editor](#) erscheint nur ein einzelner Käfer, man kann aber bis zu 128 gleichzeitig auslösen, im Gegensatz zum "[Big Beetle](#)" der nur aus einem Käfer besteht.

Man findet ihn in:

Wads : Catacomb [Wad](#), Cleopal [Wad](#), Guard [Wad](#)

Tomb Raider IV Leveln: citynew.tr4, joby2.tr4, joby3a.tr4, joby4c.tr4, palaces.tr4, semer.tr4, semer2.tr4, times.tr4

Zitat Handbuch:

Die Anzahl der Käfer und auch wo und wie sie auftauchen, hängt von den Einstellung der Parameter im [OCB](#) ab. Die Zahl die Sie hier eintragen, bestimmt die Anzahl der Käfer [bis zu 128]. Zu dieser Zahl addieren Sie einen Parameter, der festlegt wie und wo die Käfer auftauchen:

+1000 = Vom Boden

+2000 = Von der Decke

+4000 = Zuerst tauchen die Käfer langsam auf, gefolgt von einem Schwall.

Ein Beispiel: Wenn Sie möchten, dass 64 Skarabäus Käfer aus einer Wand kommen, zuerst schnell und dann in einem Schwall, dann wählen Sie 4064 als Parameter im [OCB](#). Wenn die Käfer aus der Decke oder aus dem Boden kommen, tauchen Sie in der Mitte des Blocks auf und werden in alle Richtungen verstreut. Andernfalls tauchen sie hinter dem [Square](#) auf, auf dem Sie das LITTLE_BEETLE Objekt platziert haben und strömen in die Richtung aus, in die der Skarabäus zeigt.

Wie kann man die Käfer töten?

[Lara](#) kann sie nicht selber töten. Um alle aktiven Skarabäus- Käfer zu töten, muss ein FLIPPEFFECT-Auslöser mit dem Parameter 31 aktiviert werden.

Käfer die aus einem "Hole_Switch" kommen:

 type unknown

Im Level "Cleopatra's Palace" gibt es eine Stelle aus der die Käfer aus einem "Hole_Switch" kommen, wenn [Lara](#) hineingreift.

 type unknown

Die "Little_Beetle" werden vor dem "Hole_Switch" in Höhe des Loches aus dem sie rauskommen sollen, platziert. Im [OCB](#) gibt man z. B. die 2064 ein. Vor dem "Hole_Switch" setzen wir noch einen "Switch for Switch_Type1" [Trigger](#) und einen normalen für die Käfer (Trigger for Little_Beetle).

Käfer die von der Wand kommen, nachdem [Lara](#) ein Objekt aus der Wand mit der Brechstange heraus gebrochen hat.

littlebeetle4.jpg type unknown

Im Handbuch wird noch erklärt, wie die Käfer nach dem Herausbrechen des Puzzle_Items12 aus dem Loch kommen, wo vorher das "Puzzle_Item12" platziert war. Leider ist diese Beschreibung nicht ganz richtig. Denn es wird nicht erwähnt, dass man einen Pickup [Trigger](#) benötigt, und der [OCB](#) Eintrag beim "Puzzle_Item12" nicht 2 sein muss sondern 66.

littlebeetle5.jpg type unknown

- 1) Die Little_Beetle werden wieder vor der Wand in der Höhe platziert, aus der sie nachher aus der Wand kommen sollen.
- 2) Irgendwo im Spiel muss man die Brechstange platzieren, damit [Lara](#) das Puzzle_Item12 aus der Wand herausbrechen kann.
- 3) Das Puzzle_Item12 platzieren wir an der Wand. Im [OCB](#) geben wir 66 ein. 64 damit es einen Auslöser aktiviert und 2, damit [Lara](#) den Gegenstand von der Wand bricht zusammen also 66.
- 4) Vor dem Puzzle_Item12 platzieren wir 2 Trigger:
 - Pickup for Puzzle_Item12
 - [Trigger](#) for Little_Beetles

littlebeetle6.jpg type unknown

Die "Little_Beetle" gibt es auch noch als rote Variante aus dem VCI Tomb Raider 5 Level, als TR5 Ratten und als Ameisen mit Ameisenhügel von Cornchild.

1 Download Little_Beetle als Skarabäus, roter Käfer, Ratte und Ameise

- [Little Beetle](#)