

## Inhaltsverzeichnis

- [1 OCB Eintrag '0'](#)
- [2 OCB Eintrag '-1' und '1'](#)
- [3 OCB Eintrag '2'](#)
- [4 OCB Eintrag '3' und '4'](#)
- [5 OCB Eintrag '888'](#)

## Flame Emitter 3

Das Nullmesh-Objekt " Flame Emitter3 " ist in jedem [Wad](#) vorhanden. Im [Level Editor](#) stellt es ein "rotes Dreieck" dar.

### Zitat: Handbuch

FLAME\_EMITTER3

Ohne Eintrag im [OCB](#) wird diese Flamme für das spezielle „Öl“-Wasser in den „Palace“-Leveln verwendet. Das Objekt ist für [Lara](#) tödlich. Wenn man 1, 2, 3 oder 4 im [OCB](#) einträgt, verwandelt sich die Flamme zu einem blauen Strahl elektrischer Entladungen wie in den „Karnak“-Leveln. (Nicht tödlich)

flameemitterzwei.jpg unknown

*Nullmesh-Objekt "Flame Emitter3"*

### 1 OCB Eintrag '0'

Dabei handelt es sich um das spezielle Öl-Wasser in den Palace Leveln. Es ist für [Lara](#) tödlich.

flameemitter31.jpg unknown

### 2 OCB Eintrag '-1' und '1'

Dabei handelt es sich um kleine bläuliche elektrische Strahlen. Sie sind für [Lara](#) nicht tödlich.

flameemitter32.jpg unknown

### 3 OCB Eintrag '2'

Dabei handelt es sich um mittlere bläuliche elektrische Strahlen. Sie sind für [Lara](#) nicht tödlich.

flameemitter33.jpg unknown

### 4 OCB Eintrag '3' und '4'

Dabei handelt es sich um große bläuliche elektrische Strahlen. Sie sind für [Lara](#) nicht tödlich.

flameemitter34.jpg unknown

### 5 OCB Eintrag '888'

Dabei handelt es sich um einen Kugelblitz, der Lara folgt. Er ist für Lara tödlich.

