TRNG CUST_KEEP_DEAD_ENEMIES

Customize=CUST_KEEP_DEAD_ENEMIES

`Syntax: Customize=CUST_KEEP_DEAD_ENEMIES, ENABLED/DISABLED`

Gegner lösen sich nach dem Tod standardmäßig in Luft auf.

Durch

Customize=CUST_KEEP_DEAD_ENEMIES, ENABLED



Ein Skorpion bleibt nach dem Tod auf dem Boden liegen.

TRNG

TRNG Version	1.3.0.7
NG Center	1.5.7