# TRLE Scales Puzzle

## Table Of Contents


- 1 Einstellen der richtigen Litermenge bei der die Waage im Gleichgewicht ist
- 2 OCB-Bits der Waage bei der "richtigen" und "falschen" Menge
- 3 Einstellen des Objektes, welches bei der "richtigen" Litermenge ausgelöst werden soll
- 4 Einstellen des Objektes, welches bei der "falschen" Litermenge ausgelöst werden soll
- 5 Wie man die Waage mit Hilfe des Ahmets wieder in den Ursprungszustand bringt
- 6 Download aller benötigen Objekte


Bestimmt habt ihr schon einmal eine Waage in einem Custom-Level gesehen bei der [lexicon='Lara',''][/lexicon] eine bestimmte Menge an Wasser in ein Behältnis auf einer Waagschale eingießen muss, damit etwas ausgelöst wird.

Das Rätsel stammt ursprünglich aus dem "Temple of Horus" Level und ist in der joby5b.tr4 sowie joby5c.tr4 Datei enthalten.

[lexicon='Lara',''][/lexicon] muss hier eine bestimmte Menge an Wasser einfüllen, damit sich eine Falltür öffnet. Füllt sie die falsche Menge ein, öffnet sich eine Tür und ein [lexicon='Ahmet',''][/lexicon] greift an. Nachdem sie diesen getötet hat, geht die Waage wieder in ihre Ausgangsposition zurück.

scales.jpg

*Die Waage aus dem "Temple of Horus" Level.*

Die Waage ist fest programmiert, das heißt wenn man die "falsche" Menge an Wasser eingefüllt hat, geht sie nur in die Ausgangsposition zurück, wenn man den [lexicon='Ahmet',''][/lexicon] tötet. Denn im Originalspiel öffnet sich eine Tür und der [lexicon='Ahmet',''][/lexicon] wird freigelassen. Nach seinem Tod explodiert er und erlebt eine Wiederauferstehung.

**Deswegen lässt man [lexicon='Lara',''][/lexicon] am Besten sterben, wenn die "falsche" Litermenge eingefüllt wurde, oder benutzt ihn eben mit dem [lexicon='Ahmet',''][/lexicon] zusammen.**

Ich habe euch mal mal ein Rätsel mit der Waage zusammengestellt, bei der beim Einfüllen von 3 Litern ein Raisingblock hochfährt und bei der falschen Menge [lexicon='Lara',''][/lexicon] in Flammen aufgeht und stirbt.

Wir benötigen für das Rätsel:

scales1.jpg

*1.) Die Waage im [lexicon='Level Editor',''][/lexicon] "Scales" genannt.*

scales2.jpg

*2.) Entweder den leeren und den vollen 3 Liter-Beutel oder optional auch den 1-Liter, 2-Liter Beutel.*

scales3.jpg

*3.) und/oder entweder den leeren und den vollen 5-Liter-Beutel oder optional auch den 2-Liter, 3-Liter, 4-Liter Beutel.*

scales4.jpg

*4.) optional den [lexicon='Ahmet',''][/lexicon] und das Flame Emitter 2 Nullmesh-Objekt*

und

*5.) natürlich einen Raising_Block und eine seichte Wasserstelle, bei der [lexicon='Lara',''][/lexicon] den Wasserbeutel auffüllen kann. Natürlich muss irgendwo auch der 3-Liter und/oder 5-Liter Wasserbeutel im Level platziert sein, damit [lexicon='Lara',''][/lexicon] ihn aufheben kann.*

# 1 Einstellen der richtigen Litermenge bei der die Waage im Gleichgewicht ist

Wir können eine Litermenge von 1-5 Litern auswählen, bei der die Waage im Gleichgewicht sein soll und etwas ausgelöst werden soll, in meinem Beispiel ein Raising_Block1, der nach oben fährt. Wir setzen einfach die Zahl 1-5 in das [lexicon='OCB',''][/lexicon] Menü der Waage.

scales5.jpg

In meinem Fall eine "3", da die Waage bei 3-Litern im Gleichgewicht sein soll.

**Anmerkung:**

Wenn man eine Litermenge von 2-4 Liter auswählt, muss der Spieler nachher mit dem 3-Liter-Beutel und dem 5-Liter-Beutel solange hin- und herfüllen bis er die gewünschte Menge hat. Lest es einfach mal in der Komplettlösung von Tomb Raider IV beim "Tempel des Horus" Level nach, wie man die Beutel hin- und herfüllt. Die Lösung soll hier nicht Bestandteil des Tutorials sein.

# 2 OCB-Bits der Waage bei der "richtigen" und "falschen" Menge

Bevor wir nun den Raising_Block so einstellen, dass er bei 3-Liter nach oben fährt und bei der falschen Menge [lexicon='Lara',''][/lexicon] stirbt, müssen wir uns noch kurz die Eigenschaften der Waage anschauen.

Die Waage ist so programmiert, dass bei der

"richtigen" Litermenge, also der Menge, bei der die Waage ins Gleichgewicht kommt, die **"OCB-Bits" 2345** ausgelöst werden

und bei der

"falschen" Litermenge, also der Menge, bei der die Waage nach unten geht, die **"OCB-Bits" 1345** ausgelöst werden.

**Wie wir hier schon aus verschiedenen Tutorials wissen, müssen alle 5 "OCB-Bits" bei einem Objekt ausgelöst werden, damit es aktiviert wird.**

# 3 Einstellen des Objektes, welches bei der "richtigen" Litermenge ausgelöst werden soll

In meinem Beispiel soll bei der "richtigen" Litermenge, also 3-Litern der Raisingblock hochfahren. Deswegen stellen wir im [lexicon='OCB',''][/lexicon] Menü des Raisingblocks eine "1" ein. Eine "1" deswegen, damit alle OCB-Bits komplett sind. Bei der richtigen Litermenge aktiviert die Waage automatisch 2345. Wir müsen also nur noch die "1" dazu tun, damit alle 5 "OCB-Bits" aktiviert sind.

Die "1" gilt übrigens für alle Objekte, die wir bei der Waage mit der "richtigen" Litermenge auslösen wollen.

Zusätzlich setzen wir noch einen "Heavyswitch-Trigger" in die Mitte der Waage. Hier brauchen wir sonst nichts mehr einstellen. Im [lexicon='OCB',''][/lexicon] Menü des Raising_Blocks findet ihr noch eine zusätzlcihe "1". Das hat aber damit zu tun, dass der Raisingblock ja am Anfang nicht ausgefahren sein soll.

scales6.jpg

# 4 Einstellen des Objektes, welches bei der "falschen" Litermenge ausgelöst werden soll

In meinem Beispiel soll [lexicon='Lara',''][/lexicon] sterben. Das habe ich einfach mittels eines [lexicon='Flipmap',''][/lexicon] Raums realisiert, auf dem dann überalle "grüne" [lexicon='Death',''][/lexicon] Felder sind, also [lexicon='Lara',''][/lexicon] unweigerlich in Flammen aufgeht. Da man bei der Waage immer ein Objekt braucht und Flipmaps nicht direkt auslösen kann, habe ich ein Flame Emitter 2 zur Hilfe genommen, da dieses ja Flipmaps auslösen kann.

Wir setzen hier bei dem Flame Emitter 2 Nullmesh-Objekt eine "2" im [lexicon='OCB',''][/lexicon] Menü. Die "2" deshalb, da ja die Waage bei der "falschen" Litermenge automatisch die "OCB-Bits" 1345 auslöst. Wir müssen also nur noch die "2" hinzufügen, damit alle 5 "OCB-Bits" aktiviert sind. Zusätzlich setzen wir unten noch eine "Minuszahl" ein, dies ist der [lexicon='Flipmap',''][/lexicon] Raum, der ausgelöst werden soll, bei mir der Raum 1.

Die "2" gilt übrigens für alle Objekte, die wir bei der Waage mit der "falschen" Litermenge auslösen wollen.

Als [lexicon='Trigger',''][/lexicon] setzen wir hier einen ganz normalen "[lexicon='Trigger',''][/lexicon] for Flame_Emitter2" in die Mitte der Waage, da wir ja wissen, dass alle [lexicon='Trigger',''][/lexicon] immer automatisch die Eigenschaft der speziellen [lexicon='Trigger',''][/lexicon] annehmen, also in unserem Fall den "Heavyswitch-Trigger.

scales7.jpg

So sieht der Fipmap Raum 1 aus:

scales8.jpg

# 5 Wie man die Waage mit Hilfe des Ahmets wieder in den Ursprungszustand bringt

Möchte man doch den [lexicon='Ahmet',''][/lexicon] in Zusammenhang mit der Waage benutzen, löst man ihn am Besten schon vorher aus und lässt die Waage bei der "falschen" Litermenge eine Tür öffnen, aus der dann der [lexicon='Ahmet',''][/lexicon] kommt. Hat [lexicon='Lara',''][/lexicon] ihn getötet, geht die Waage wieder in die Ausgangsposition zurück.

scales9.jpg

Auch hier setzt man bei der Tür eine "2" im [lexicon='OCB',''][/lexicon] Menü. Es reicht hier ebenfalls ein "normaler" [lexicon='Trigger',''][/lexicon] sofern es schon einen "Heavyswitch-Trigger" für die "richtige" Litermenge gibt.

**Anmerkung:**

**Man braucht die Tür, hinter der der [lexicon='Ahmet',''][/lexicon] eingeschlossen ist, nicht zu timen oder nach dem Tod des Ahmets neu zu triggern. Dies geschieht automatisch.**

scales10.jpg

# 6 Download aller benötigen Objekte

Alle Scales Objekte