



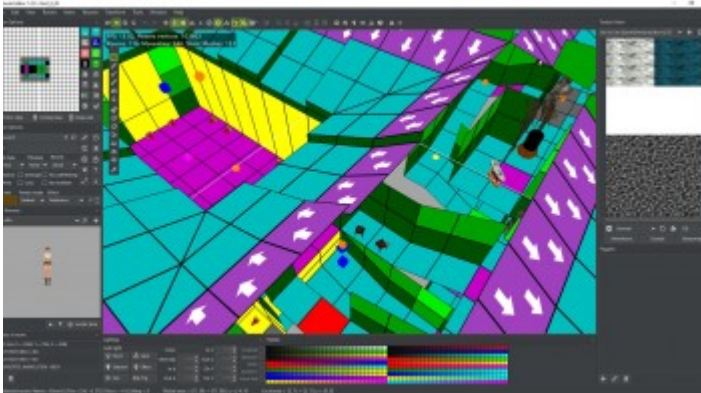
TE Trigger setzen - Teil 1

Das Trigger setzen im [TE](#) unterscheidet sich leider etwas zum NGLE, den wenn man ein Item anklickt, dann merkt sich der [TE](#) nicht "immer" welches Objekt dies ist.

In meinem Beispiel nehme ich mal kurz das zweite Level aus Jade Empire, da ich dies gerade zur Hand hatte.

Ihr müsst als erstes in den Raum gehen, indem ihr den Trigger setzen möchtet. Anschließend müsst ihr "Draw Portals"  " oder "Draw all Room"  " anklicken (Farblich sind diese Icons bei euch ggf anders, habe meine angepasst, damit sie besser herausstechen).

Somit sehr ihr alle Räume bzw. je nach aktivierter Option die nebenstehenden Räume.

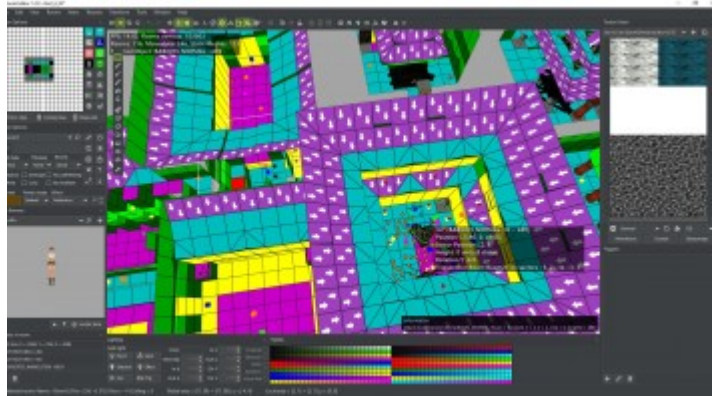


Jetzt entsprechend das Square anwählen auf welches ihr den Trigger setzen möchtet. Und anschließend dahin navigieren welches Objekt ihr triggern wollt. Aber bitte aufpassen das ihr keine Squares mehr anklickt, da ihr sonst Trigger auf diesen setzen werdet.

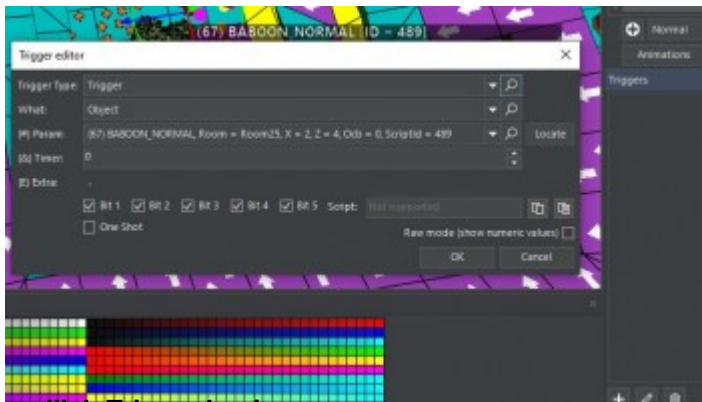
Dies sieht dann so aus, habe das Square links markiert und möchte den Baboon

triggern.

Nun müsst ihr nur noch im "Triggers" Menü -> rechts unten. Auf das "+" Icon klicken.



Anschließend könnt ihr noch eure Trigger Einstellungen vornehmen und mit einem Klick auf "OK" wird der Trigger gesetzt.



Durch das drücken der "T" Taste auf der Tastatur, lässt sich das Trigger Menü auch aufrufen, somit entfällt das drücken auf das "+" Icon.

endlich Trigger kopieren.

Hinweis: Seit Version 1.3.6 kann man nun

Dazu markiert ihr einfach im Trigger Menü den entsprechenden Trigger, geht auf **Edit > Copy (Ctrl + C)** und fügt ihn mit **Edit>Paste (Ctrl+V)** auf dem neuen Square(s) ein.

Tomb Editor
Tomb Editor Version 1.3.2