STEP 1:

Open the "Y64 Manager" and go to the "Converter" tab. Select your Y64 file as Source and Target file. Select the option Comm2Version1 (= the first option). Press the "Convert" button. Exit the program.

 Y64 Manager		- 🗆 ×
Exporter Importer Cre	ator Converter Readme	
Conversions from Co Comm3Version3 will Conversions to Comm	mm3Version4 to Comm2Version2 or cause loss of some unknown data. 2Version1 will cause the loss of extra	
Source File	po_rails\Data\misiones\R ⁷ \BEL03.Y64	
Target File	ho_rails\Data\misiones\R ^Y \BEL03.Y64	
Comm2Version C	omm2Version© Comm3Version© Comm3Version4 m2 Palette	
Lightness Factor	1,00 💌	
Saturation Factor	1,00 🔹	
	Convert	

STEP 2:

Drag & Drop your MA2 onto the XmlConverter.exe.

Open the file Description.xml (inside the folder *.MA2.XFILES) and change the line <<u>VersionSign>Comm2</VersionSign></u>

to

<VersionSign>Comm2Demo</VersionSign>

Repack the file (drag&drop the *.MA2.XFILES onto the XmlConverter.exe).

STEP 3:

Copy MA2, SEC, Y64 into the C2 Demo folder MISIONES\RY Add MA2, SEC, Y64 in RY.MIS

9		. MUNDO
10	¢	[
11		.DATOS_LUZAMBIENTE [.VIRADO_SEPIA 0]
12		. INFILTRACION 0
13		.BANCOPOSICIONES ()
14		.ESCENARIOS
15	¢	(
16	¢	[
17		.FICHERO BELO3.MA2
18		.SECTORES BELO3.SEC
19		.CARGADINAMICA BELO3.Y64
20		.VIRADO_SEPIA 1
21		.LLOVIENDO 1
22		.MUSICA EXTERIOR
23		.PAREDESSOLIDAS_FINALMUNDO 0
24		.PAREDESSOLIDAS_GOLPEABLES 0
25		.TIPO 2D

STEP 4:

Run main.exe and start a new game (just hit ENTER 4 times).

STEP 5:

Press Ctrl + E and open the "Elementos de Mapa" tab, press the "Railes ?" button.

Bichos General	Elementos de Mapa	Miscelánea	
Railes		~	
Fachadas		?	
Mapa de invasiór	-	?	
Banco de posicio	nes	?	
Paredes golpeab	es	?	
Corresp. transfers		?	
Detectores explo	sión	?	
Autotransfers		2	
Cables		?	
Farolas		?	
Zonas flotantes d	e sectores	?	
àuardar Cargar	Probar cambios	V	×

Press the "+" button.

Sistema de raíles 🛛 🔀
Seleccionar del combo box uno de los escenarios disponibles de la misión y pulsar el botón '+' para asignarle un sistema de raíles.
EXTERIOR
Lista de escenarios con sistema de raíles asignado. Para borrar un sistema de raíles, seleccionar en la lista y pulsar '-'. Para editar, hacer doble click en la lista o seleccionar y pulsar '?'
2
<u>✓ ×</u>

STEP 6:

Left Click on the map to add the points.

Select a point, hold CTRL, click on another point to create a route between the two points. Adjust the path by dragging the points or the red dots of the curves.

When you are done, press this button...

Edición de nodos de un escenario

X

Primero deberá crear los nodos a través de los cuales pasarán los raíles. Los nodos se crean haciendo click en la ventana de juego con el botón izq. del ratón. Pueden borrarse colocando el ratón sobre ellos y pulsando la tecla 'Supr'. También podrán ser arrastrados pulsando sobre ellos y moviendo el ratón sin soltar su botón izq. Siempre habrá un nodo seleccionado, que será el último creado o el último sobre el que se haya pulsado.

Para crear un camino entre dos nodos, deberá seleccionar un nodo de origen (pulsando botón izq. sobre él), y pulsar sobre el nodo de destino a la vez que la tecla Ctrl. Un nodo puede ser el origen o destino de varios caminos.

Si hemos de crear un nuevo camino entre dos nodos que ya tienen asignados otros caminos, deberemos especificar cuál de los caminos de cada nodo tomaremos como referencia para crear el nuevo. Pulsando con el botón derecho sobre los nodos, seleccionaremos el camino de referencia (éstos se ven de color rojo). Si se crean varios caminos entre dos mismos nodos, podremos editar los parámetros de su curva por separado. Para seleccionar el camino a editar pulsaremos Ctrl + botón izquierdo sobre el mismo.

Una vez creado un camino entre varios nodos, podrán modificarse los valores de la curva que lo componen. Para ello debemos arrastrar con el ratón los puntos de control de curva situados en cada nodo hasta ajustar la curva creada.

Por defecto, todos los caminos son de doble sentido. Esta propiedad se modifica pulsando el botón derecho del ratón sobre el camino (aparecerá una flecha verde indicando el sentido del mismo). Pueden insertarse nuevos nodos sobre un camino intentando crear uno sobre aquél.

Escenario

EXTERIOR
Ver
🔽 Controles de curva 🔲 IDs de aristas y nodos

...then this button...

Sistema de raíles	×I
Seleccionar del combo box uno de los escenarios disponibles de la misión y pulsar el botón '+' para asignarle un sistema de raíles.	
]
Lista de escenarios con sistema de raíles asignado. Para borrar un sistema de raíles, seleccionar en la lista y pulsar ¹⁴ . Para editar, hacer doble click en la lista o seleccionar y pulsar '?'	3
EXTERIOR	
	,

...and finally press the "Probar cambios" button...

Bichos General Elementos de Mapa Miscelánea Railes ? Fachadas ? Mapa de invasión ? Banco de posiciones ? Paredes golpeables ? Paredes golpeables ? Corresp. transfers ? Detectores explosión ? Autotransfers ? Cables ?
Railes ? Fachadas ? Mapa de invasión ? Banco de posiciones ? Paredes golpeables ? Paredes golpeables ? Corresp. transfers ? Detectores explosión ? Autotransfers ? Cables ?
Fachadas Mapa de invasión Banco de posiciones Paredes golpeables Paredes golpeables Corresp. transfers Detectores explosión Autotransfers Cables
Mapa de invasión ? Banco de posiciones ? Paredes golpeables ? Corresp. transfers ? Detectores explosión ? Autotransfers ? Cables ?
Banco de posiciones Paredes golpeables Corresp. transfers Detectores explosión Autotransfers Cables
Paredes golpeables ? Corresp. transfers ? Detectores explosión ? Autotransfers ? Cables ?
Corresp. transfers ? Detectores explosión ? Autotransfers ? Cables ?
Detectores explosión ? Autotransfers ? Cables ?
Autotransfers ?
Cables ?
Farolas ?
Zonas flotantes de sectores 🧧 🤶
Guardar Cargar Probar cambios

This will write the points and curves to the MIS file and restart the mission with the new path.

Press CTRL + T and select "Railes" to view the results.

STEP 7:

Now you can open RY.MIS and copy the values from the .RAILES_NUEVOS section.