ROFEditor - <empty>*

File View Search and Select Draw Tools Location Database Test Help

TutoC6_4 (1)
Train (2:3)

Train Carriages (1 Train object(s))

graphics\trains\g8\g8.mgm

Cancel OK

#	Carriage
0	g8t
1	platformemptyb
2	platformemptyb
3	platformemptyb
4	platformemptyb
5	platformemptyb
6	platformemptyb
7	platformemptyb
8	platformemptyb
9	platformemptyb
10	platformemptyb

Up
Down
<<<
>>>
Remove All

boxb
boxnb
tankb
tanknb
g8
g8t
pass
passa
passac
passc
gondolab
gondolanb
platforma7v
platformb
platformemptyb
platformemptynb
platformmk4
platformnb

Train Properties
Name: Train
Model graphics\trains\g8\g8.mgm
Carriages Delete Linked Entity
Position
X: 157316
Y: 41.09
Z: 36203.78
Orientation: 342
Description: ID: 2

1- Pour placer un train , il faut cliquer dans le menu sur train bien evidemment puis choisir un modèle de locomotive.

5- On valide en cliquant sur OK.

Train (en: 3)

3- Pour que la loco soit placés dans la mission il ne faut pas oublier de cliquer sur «Create Linked Entry»
Vous pourrez alors rentrer dans les paramètres avancés

2- On place la locomotive sur les rails et on l'oriente à l'aide du carré rouge (maintient du click gauche et rotation avec la souris)

4- On clique sur cariages pour choisir les wagons que l'on veut accrocher à notre locomotive (N'oublié pas de mettre en premier le wagon à charbon , ici g8t)

Planes Buildings
Vehicles Blocks
>>Trains<< Airfields
Ships Battlefield
Artillery Firing-point
Aerostats Bridges
MCUs Grounds
Groups Effects

Helpers Locations

boxb
boxnb
tankb
tanknb
g8
g8t
pass
passa
passac
passc
gondolab
gondolanb
platforma7v
platformb
platformemptyb
platformemptynb
platformmk4
platformnb

Ready Mouse(m): 157296.94 36158.19 Grid(m): 25 Camera (X Z Zoom): 157317.22 36193.97 0.008

ROFEditor - <empty>*

File View Search and Select Draw Tools Location Database Test Help

TutoC6_4 (1)
- Train (2:3)
- Trigger Waypoint (5)
- Translator Mission Begin (6)
- Translator Mission End (7)

Trigger Waypoint(id: 5)

Properties...
Selected Object Menu
Cut Ctrl+X
Copy Ctrl+C
Paste Ctrl+V
Group Objects...
Ungroup
Set Group as Working
Reset Working Group
Save Selection to File
Ortho View
Move Camera to... Ctrl+M
Focus on Selection Center Ctrl+F
Reset Camera Z
Reset Camera FOV
Add Camera... Ctrl+Alt+C
Cameras... Ctrl+Shift+C
Go To Camera

Add Object
Add Target
Look from This Object

1- On créer un waypoint pour notre locomotive via la commande MCU «Trigger:Waypoint» (c'est la même méthode qu'avec les avions)

2- On oublie surtout pas de dire au waypoint quel objet il concerne via la commande «Add Object»

Translator Mission Begin(

Translator Mission End

Train(en: 3)

Planes | Buildings
Vehicles | Blocks
Trains | Airfields
Ships | Battlefield
Artillery | Firing-point
Aerostats | Bridges
>>MCUs<< | Grounds
Groups | Effects

Helpers | Locations

Command:Attack
Command:AttackArea
Command:Behaviour
Command:Cover
Command:Damage
Command:Effect
Command:Force Complete
Command:Formation
Command:Land
Command:Move
Command:PlayAnimation
Command:PlaySound
Command:Take off
Translator:Animation operator
Translator:Camera operator
Translator:Icon
Translator:Media
Translator:Mission Objective
Translator:Mission begin
Translator:Mission end
Translator:Subtitle
Trigger:Activate
Trigger:CameraPoint
Trigger:Check zone
Trigger:Counter
Trigger:Deactivate
Trigger:Proximity
Trigger:Spawner
Trigger:Timer
Trigger:Waypoint

MCU Basic Properties

Name: Trigger Waypoint

Position
X: 162023.55
Y: 38.36
Z: 31885.72

Orientation
AX: 0
AY: 315
AZ: 0

Targets: Find target

id	Name	Description

Mouse(m): 162019.82 31855.35 Grid(m): 2500 Camera (X Z Zoom): 159751.75 34744.11 0.717

ROFEditor - <empty>*

File View Search and Select Draw Tools Location Database Test Help

TutoC6_4 (1)
- Train (2:3)
- Trigger Waypoint (5)
- Translator Mission Begin (6)
- Translator Mission End (7)

1- Pour que le waypoint de la locomotive soit activé , il lui faut une condition.
Il y a beaucoup de façons de le faire , mais nous allons voir la plus simple
celle qui utilise le Translator Mission Begin.
En effet , nous voulons que le train avance et ce dès le début de la mission
rien de plus facile , il suffit alors de dire à l'interrupteur de début de mission
d'activé le waypoint du train via la commande «add target»

Trigger Waypoint(id: 5)

Translator Mission Begin(id: 6)

Train(en 3)

Properties...
Selected Object Menu
Cut Ctrl+X
Copy Ctrl+C
Paste Ctrl+V
Group Objects...
Ungroup
Set Group as Working
Reset Working Group
Save Selection to File
Ortho View
Move Camera to... Ctrl+M
Focus on Selection Center Ctrl+F
Reset Camera Z
Reset Camera FOV
Add Camera... Ctrl+Alt+C
Cameras... Ctrl+Shift+C
Go To Camera

Add Object
Add Target
Look from This Object

MCU Translator Mission Begin Prop...

Name: Translator Mission Begin

Position
X: 160998.9
Y: 95.35
Z: 36959.97

Orientation
AX: 0
AY: 0
AZ: 0

Targets: Find target

id	Name	Description
5	Trigger Waypoint	

Planes | Buildings
Vehicles | Blocks
Trains | Airfields
Ships | Battlefield
Artillery | Firing-point
Aerostats | Bridges
>>MCUs<< | Grounds
Groups | Effects

Helpers | Locations

Command:Attack
Command:AttackArea
Command:Behaviour
Command:Cover
Command:Damage
Command:Effect
Command:Force Complete
Command:Formation
Command:Land
Command:Move
Command:PlayAnimation
Command:PlaySound
Command:Take off
Translator:Animation operator
Translator:Camera operator
Translator:Icon
Translator:Media
Translator:Mission Objective
Translator:Mission begin
Translator:Mission end
Translator:Subtitle
Trigger:Activate
Trigger:CameraPoint
Trigger:Check zone
Trigger:Counter
Trigger:Deactivate
Trigger:Proximity
Trigger:Spawner
Trigger:Timer
Trigger:Waypoint

Mouse(m): 160936.38 36986.04 Grid(m): 2500 Camera (X Z Zoom): 159637.02 35524.27 0.717

ROFEditor - <empty>*

File View Search and Select Draw Tools Location Database Test Help

TutoC6_4 (1)
- Train (2:3)
- Trigger Waypoint (5)
- Translator Mission Begin (6)
- Translator Mission End (7)
- joueur (8:9)

1- On ajoute un avion au travers du menu qui va bien pour vérifier que notre train fonctionne bien.

Trigger Waypoint(id: 5)

Translator Mission Begin(id: 6)

Translator Mission End(id: 7)

joueur(en: 9)

Train(en: 3)

2- On oublie pas de régler l'avion en player.

3- On coche la case «Start in the air» pour que l'on soit en vol dès le début de la mission.

4- Et on ajoute un peu d'eau sous la quille
Là l'avion ne sera qu'a 40 m car j'ai fait le screen avant de modifié un petit 300 m pour vous sera parfait.

Plane Advanced (1 object(s))

Linked TR ID: 9 ☑ Enabled
AI: Player
Country: France
in Formation: 0 Change Formation
☐ Cooperative Start ☐ Start in the Air
☑ Vulnerable ☑ Engageable ☑ Limit Ammo
☑ Damage: (Threshold)
Damage report: 50
Script: LuaScripts\WorldObjects\spad13.txt
Skin: <default>
Route Time (minutes): 60 Calc
On Messages Table: Add message...

Message Type	Command ID	Target

Target ID: -1 Clear Add by Dialog
Name:
Description:
Cancel OK

Plane Properties

Name: joueur
Model graphics\planes\spad13\spad13.mgr
Delete Linked Entity
Position
X: 157669.32
Y: 39.65
Z: 35138.55
Orientation
AX: 0
AY: 42
AZ: 14
Description: ID: 8

>>Planes<< | Buildings
Vehicles | Blocks
Trains | Airfields
Ships | Battlefield
Artillery | Firing-point
Aerostats | Bridges
MCUs | Grounds
Groups | Effects

Helpers | Locations

albatrosd5
breguet14_t
breguet14
dfwc5
dfwc5_t1
fokkerd7
nieuport17
nieuport28
pfalzd3a
se5a
spad13

Ready Mouse(m): 158696.99 31131.92 Grid(m): 2500 Camera (X Z Zoom): 159636.37 35138.67 0.783