



[www.team-r3f.org](http://www.team-r3f.org)

# ~R3F~ OBJETS

version 3.7.6

17/03/2020

Il s'agit d'un Addon léger développé à usage interne pour la Team-R3F et notre serveur public, dans notre quête permanente d'équilibre entre réalisme et game-play.

#### Composition :

- R3F\_DARG , R3F\_ODP, R3F\_RIDC, R3F\_Altimètre, R3F Drapeaux FR, R3F SOINS, R3F KESTREL, R3F usines, R3F caisse grappe, R3F caisse SCT, R3F DHY 308

#### Requis :

**CBA** pour Arma 3 est obligatoire :

<http://dev-heaven.net/projects/cca>

Ensuite procédez de la façon suivante:

Extraire le fichier R3F\_OBJETS.7z dans votre répertoire principal Arma 3, de façon à obtenir l'arborescence suivante vers le fichier pbo:

*Votre\_repertoire\_Arma\_3\@R3F\_OBJETS\Addons\r3f\_dagr.pbo*

Lancez Arma 3 et dans les extensions activez le mod R3F\_OBJETS.

Arma vous demandera de le relancer, faites OK.

#### Licence d'utilisation /License for use

R3F\_Obj Copyright (C) 2014 TEAM ~R3F~.

[FR]

Pour utiliser le mod R3F\_OBJETS vous devez accepter ces conditions:

L'utilisation du mod R3F\_OBJETS n'est autorisée que dans un cadre personnel et ludique. Toute utilisation militaire, commerciale ou éducative est interdite sans l'accord explicite des auteurs.

Tout le contenu du mod R3F\_OBJETS appartient à ses auteurs.

- Le mod R3F\_OBJETS ne doit pas être modifié, ni inclus dans un autre mod, en tout ou partie.

Vous n'êtes pas autorisés à décompiler le mod R3F\_OBJETS et d'en extraire le contenu.

Vous n'êtes pas autorisés à l'utiliser dans un autre jeu ou logiciel, présent ou futur.

Enfin, le portage de cet addon vers VBS2 (ou ultérieur) est interdit.

Aucune garantie, implicite ou explicite n'est incluse dans ce mod.

Vous l'utilisez à vos propres risques.

[ENG]

To use the R3F\_OBJETS mod you must agree to these conditions:

You are permitted to install and use the R3F\_OBJETS mod for personal entertainment purposes only. Any military, commercial or educational use is strictly forbidden without permission from the author.

All material in the R3F\_ARMES mod is copyrighted.

The R3F\_OBJETS mod must NOT be modified, or included in other mods in whole or part.

You are not allowed to uncompile the R3F\_OBJETS mod to extract any content from it.

You are not allowed to use it in any other game or software, present or future.

Thereby, any port of this addon on VBS2, or any other similar software is forbidden.

No warranty, either expressed or implied is included with this work.

Use is entirely at your own risk.

## R3F DAGR



Il s'agit d'un GPS présenté sous forme d'un dialog dans arma 3 et associé à l'item R3F DAGR de class **R3F\_ITEM\_DAGR** du jeu librement inspiré du DAGR ( "*Defense Advanced GPS Receiver*" ou "*dagger*") de Rockwell Collins.

Il a pour but de prendre la place de la minimap d'arma qui a le défaut de localiser en direct le joueur sur la carte au dépend de l'orientation réelle sur la carte par coordonnées.

On y accède par la touche par défaut qui permet d'afficher la minimap c'est à dire la combinaison "ctrl Dt + ,". Mêmes touches pour le fermer.

Il ne peut s'ouvrir que hors de l'eau.

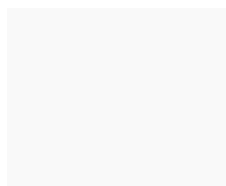
La minimap est maintenue dans les aéronefs.

---

### EQUIPEMENT



### CLASS NAME



**R3F\_ITEM\_DAGR**

### R3F DAGR Version 3.4

Ajout de la fonction R3F\_fnc\_VIPER

Cette fonction permet de créer automatiquement un marqueurs carte Art1 sur la carte lorsque un point est désigné par désignation laser au moyen d'un JIM LR ou d'un désignateur laser Arma. Le premier point sera nommé Art1, les suivants : Art2, Art3, etc...

Le joueur qui désigne doit avoir sur lui un DAGR, une R3F\_JIM\_LR ou autre désignateur laser équipé de sa pile "LaserBatteries" et réaliser la désignation laser par un clic gauche souris (par défaut).

Touche pour créer un marqueur (par défaut) : "User4" ou inputAction "au choix".

Touche pour supprimer un ou des marqueur(s) (par défaut) : "User5" ou inputAction "au choix".

### R3F DAGR Version 3.5

A partir de cette version le DAGR est associé à un objet modélisé par la team R3F qui permet de l'avoir en 3D dans le jeu.



#### R3F DAGR Version 3.5.1

Correction compte tenu des coordonnées Y inversées sur les cartes ArmA1 et ArMA 2 avant OA.

Meilleures gestion des coordonnées X et Y en fonction des dizaines, centaines, milliers.

Adaptation des noms de cartes.

#### R3F DAGR Version 3.5.5

- introduction de la création d'un WP : le point de passage marqué sur carte "WP *NomDuJoueur*" est acquis par le DAGR.

Touche pour ouvrir ou fermer l'interface de gestion de WP (ex Ctrl + W) : régler "Util. action 2" ou inputAction " User2".

Touche pour supprimer le WP (ex Ctrl + X) : régler " Util. action 3" ou inputAction " User3".

- introduction des nouvelles maps, erreur N et E en Y : corrigée .

- modification background DAGR : dlg\_r3f\_dagr.h et dlg\_constantes.h

- fermeture du DAGR quand on cours.

- passage à des touches personnalisés USER pour kit VIPER :

Touche pour créer un marqueur (par défaut) : régler "Util. action 4" ou inputAction " User4".

Touche pour supprimer des marqueur(s) (par défaut) : régler " Util. action 5" ou inputAction " User5".

#### R3F DAGR Version 3.6

L'ouverture de l'interface de création de point de passage peut se faire aussi par addaction "Ouvrir/Fermer WP". L'utilisation de la touche "User 2" est toujours disponible. La suppression de point de passage peut se faire aussi par addaction "Supprimer WP". L'utilisation de la touche "User 3" est toujours disponible.

Pas de fermeture automatique du DAGR dans un véhicule. Le DARG ne se ferme automatiquement que lorsqu'on sprinte.

Utilisation de la fonction R3F\_fnc\_VIPER avec les véhicules et drones ayant une capacité de désignation.

#### R3F DAGR Version 3.7.5

- corrections des class des objets vehicules capable de désigner

- intégration de la carte Weferlingen

## R3F ODP



Il s'agit d'un bracelet Ordinateur de Plongée présenté sous forme d'un dialog dans arma 3 et associé à un Objet R3F\_ITEM\_ODP (de nanucq) librement inspiré du DX de Suunto. Il a pour but de permettre une simulation de plongée plus réaliste dans laquelle le temps de plongée et la vitesse permettent une orientation sous marine . La profondeur est affichée en association à un script simulant un malaise au delà de -30m.

On y accède par la touche par défaut qui permet d'afficher la minimap c'est à dire la combinaison

"ctrl Dt + ,". Mêmes touches pour le fermer. Il ne peut s'ouvrir que sous l'eau.

L'objet R3F ODP porte le class name "R3F\_ITEM\_ODP" et peut être ajouté aux caisses :

---

### **EQUIPEMENT**

### **CLASS NAME**



R3F\_ITEM\_ODP

---

R3F ODP version 3.5.5 : - taille de police ODP et unités : corrigée, déplacement vers le haut pour voir le message radio , implantation de l'effet Paul Bert dans l'addon avec un EventHandler , taille + 20%

R3F ODP version 3.7 : - caisse plongeur R3F, ajout du cfg Vehicle R3F ODP, accès par Zeus

---

## R3F RIDC RationDeCombat



La ration de combat est le premier R3F\_Item qui se présente sous forme d'une ration unique ou d'une palette de rations de combat françaises.

Ces objets se trouve dans l'éditeur dans la catégorie Vide/OBJETS.

---

### EQUIPEMENT

### CLASS NAME



R3F\_RIDC\_Ration



R3F\_RIDC\_Palette

---

R3F RIDC version 3.5.5 : renommage de l'addon R3F\_RIDC avec R3F\_RIDC\_RATION et R3F\_RIDC\_PALETTE, ajout des scripts de fatigue extrait d'OPEX 2.0. , ajout du script Repas par addaction sur la palette de ration qui annule la fatigue, si un soldat a une ration dans son inventaire la génération de fatigue est annulée.

R3F RIDC version 3.7 : - ajout du cfg Vehicle R3F RATION, accès par Zeus, script éliminant de l'inventaire une ration de combat consommée au bout de 3h

R3F RIDC version 3.7.5 : réduction de la mass à 5 au lieu de 12

## R3F Altimètre



Il s'agit d'un Altimètre présenté sous forme d'un dialog dans arma 3 et associé à l'Item R3F\_ITEM\_ALTIMETRE.

Il a pour but de donner l'altitude et l'azimut du joueur en particulier dans une phase de saut en parachute.

On y accède par la touche à régler User1 à configurer dans la touche dans Configurer/Commande/Clavier/Commandes personnalisées avec une double touche "ctrl Dt + A". Mêmes touches pour le fermer.

Il y a une alerte "Danger" en dessous de 1000m, permet une ouverture automatique du parachute à 150m.

Il ne peut pas s'ouvrir sous l'eau.

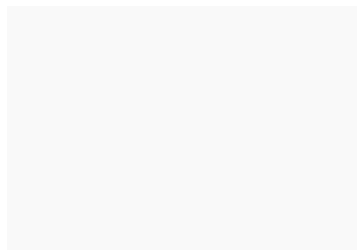
Cette fonctionnalité est associé à un Objet modélisé R3F qui porte le class name "**R3F\_ITEM\_ALTIMETRE**" et qui peut être ajouté aux caisses. L'altimètre sera placé dans la case des Items assignés.

---

### EQUIPEMENT



### CLASS NAME



R3F\_ITEM\_ALTIMETRE

---



## R3F Drapeaux FR

- Drapeau France avec mat blanc
- Drapeau France avec mat Kaki
- Petit Drapeau France avec hampe blanche
- Drapeau R3F avec mat blanc (réversible)
- Drapeau R3F avec mat Kaki (réversible)
- Bannière France
- Bannière R3F



---

### **EQUIPEMENT**

### **CLASS NAME**

R3F\_DRAPEAU\_FR\_BLANC

R3F\_DRAPEAU\_FR\_MIL

R3F\_DRAPEAU\_FR\_PETIT

R3F\_DRAPEAU\_R3F\_BLANC

R3F\_DRAPEAU\_R3F\_MIL

R3F\_BANNIERE\_FR

R3F\_BANNIERE\_R3F

---



## R3F SOINS

Création de 3 Items de soins médicaux, un rouleau de bandage, une poche de sang, un défibrillateur à partir d'objets ArmA3 inertes. Création d'une caisse médicale contenant ces 3 objets. Ces objets seront utilisés dans la nouvelle version du R3F REVIVE.



---

### EQUIPEMENT

### CLASS NAME



R3F\_SOINS\_Item\_Bandage



R3F\_SOINS\_Item\_Sang



R3F\_SOINS\_Item\_Defibrillateur



R3F\_SOINS\_Caisse

## R3F KESTREL

Création d'un station météo qui permet de calculer la trajectoire des munitions du R3F Armes. Ce calculateur apparait à droite de l'écran lorsque l'on regarde dans les jumelle JMLR à proximité du Kestrel déployé.

Version 3.7.5 : Amélioration du modèle et de l'UVmap, Ajout d'une hélice tournante

---

### **EQUIPEMENT**



### **CLASS NAME**

**R3F\_ITEM\_Kestrel (item)**



**R3F\_Kestrel (vehicle)**

---

## R3F DHY 308

Désignateur laser sur pied. Statique Arma 3.

version 3.7.5 :

Amélioration du trépied, Ajout du proxy Jim\_Lr (Jim Lr sur rail picatini superieur), getInRadius = 2;

---

### **EQUIPEMENT**

### **CLASS NAME**

**R3F\_Item\_DHY (item)**



**R3F\_DHY (vehicle)**

---

## R3F BROUILLEUR

Outil de brouillage des IED..

version 3.7.5 :

Amélioration du trépied, Ajout du proxy Jim\_Lr (Jim Lr sur rail picatini superieur), getInRadius = 2;

---

### **EQUIPEMENT**



### **CLASS NAME**

**R3F\_ITEM\_Brouilleur (item)**

**R3F\_Brouilleur (vehicle)**

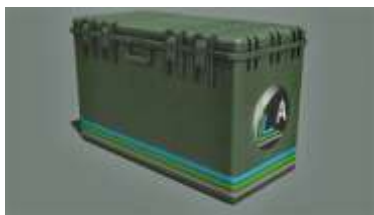
## R3F Caisses

Caisses Grappe = Caisse grappe Aeronet et STC = Caisse du chien Raoul.

---

### **EQUIPEMENT**

### **CLASS NAME**



**R3F\_Caisse\_grappe**



**R3F\_Caisse\_SCT**

---

## R3F Usines

Conteneur K20 utilisable avec fonctionnalité sur R3F OPEX.

---

### **EQUIPEMENT**

### **CLASS NAME**



**R3F\_Arsenal**



**R3F\_Usine\_APSO**



**R3F\_Usine\_logistique**

## R3F Airport

Structures pour réaliser un aéroport fonctionnel et une BETAC.

---

### **EQUIPEMENT**



### **CLASS NAME**

R3F\_Airport  
R3F\_Taxiway\_debut  
R3F\_Taxiway\_courant  
R3F\_Taxiway\_fin  
R3F\_Piste\_debut  
R3F\_Piste\_courante  
R3F\_Piste\_fin  
R3F\_plateforme\_grande  
R3F\_Helipad\_52x52  
R3F\_Helipad\_medic\_52x52  
R3F\_Plateforme\_petite  
R3F\_Helipad\_26x26  
R3F\_Helipad\_medic\_26x26  
R3F\_Rampe\_52m  
R3F\_Route\_52m  
R3F\_Route\_26m  
R3F\_Route\_courbe\_15d  
R3F\_Route\_courbe\_30d  
R3F\_Route\_courbe\_45d  
R3F\_Route\_courbe\_60d  
R3F\_Route\_courbe\_90d

Réalisation :

Killjoe, Geronimo, Madbull, Nanucq, Baptman, Shaker, John, h0ppus, Fredtaz, Leto, Mick, John

Crédits :

BIS Wiki

Remerciements :

A tous les membres de la team ~R3F~ pour les nombreux tests, suggestions et apports personnels à différents niveaux.

Retrouvez nous :

sur notre site : <http://www.team-r3f.org>

sur notre forum : <http://forum.team-r3f.org>

Sur Teamspeak : team-r3f.org mot de passe : shilka

