



www.team-r3f.org

~R3F~ OBJETS

version 3.7.7

13/03/2021

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, R3F Ecussons

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.



Ce travail par la Team R3F est sous licence Arma Public License No Derivatives
Arma Public License No Derivatives (APL-ND)

Bref résumé de cette licence

VEUILLEZ NOTER QUE CE RÉSUMÉ N'A AUCUN EFFET JURIDIQUE ET EST UNIQUEMENT DE NATURE INFORMATIVE
POUR VOUS DONNER LES INFORMATIONS DE BASE SUR LE CONTENU DE CETTE LICENCE.

LES DISPOSITIONS LÉGALEMENT OBLIGATOIRES SONT CELLES DU TEXTE ORIGINAL ET COMPLET DE CETTE
LICENCE : <https://www.bohemia.net/community/licenses/arma-public-license-nd>

Avec cette licence, vous êtes libre d'adapter (c'est-à-dire modifier, retravailler ou mettre à jour) et partager (c'est-à-dire copier, distribuer ou transmettre)
le matériel dans les conditions suivantes:

Attribution - Vous devez attribuer le matériel de la manière spécifiée par l'auteur ou le concédant de licence (mais pas d'une manière qui suggère qu'ils vous approuvent ou approuvent votre utilisation du matériel).

Non commercial - Vous ne pouvez pas utiliser ce matériel à des fins commerciales.

Arma uniquement - Vous ne pouvez pas convertir ou adapter ce matériel pour être utilisé dans d'autres jeux que Arma.

Pas de produits dérivés - Si vous remixez, transformez ou construisez sur le matériel, vous ne pouvez pas distribuer le matériel modifié.

////////////////////////////////////

This work by Team R3F is licensed under the Arma Public License No Derivatives
Arma Public License No Derivatives (APL-ND)

Brief summary of this Licence

PLEASE, NOTE THAT THIS SUMMARY HAS NO LEGAL EFFECT AND IS ONLY OF AN INFORMATORY NATURE
DESIGNED FOR YOU TO GET THE BASIC INFORMATION ABOUT THE CONTENT OF THIS LICENCE.

THE ONLY LEGALLY BINDING PROVISIONS ARE THOSE IN THE ORIGINAL AND FULL TEXT OF THIS LICENCE
:<https://www.bohemia.net/community/licenses/arma-public-license-nd>

With this licence you are free to adapt (i.e. modify, rework or update) and share (i.e. copy, distribute or transmit)
the material under the following conditions:

Attribution - You must attribute the material in the manner specified by the author or licensor (but not in any way that suggests that they endorse you or your use of the material).

Noncommercial - You may not use this material for any commercial purposes.

Arma Only - You may not convert or adapt this material to be used in other games than Arma.

No Derivatives - If you remix, transform, or build upon the material, you may not distribute the modified material.

[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 VBS3 (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_ OBJETS 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 VBS3, 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.

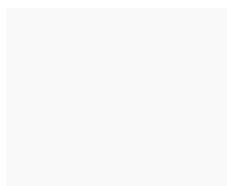
Il ne peut s'ouvrir que hors de l'eau.

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 trouvent 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



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.

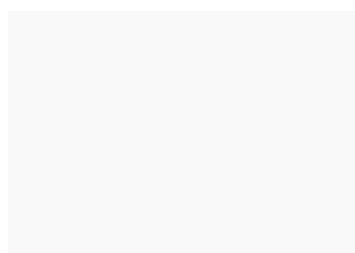
Il y a une alerte "Danger" en dessous de 1000m, permet une ouverture automatique du parachute à 150m.

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 avec laser activé à proximité du Kestrel déployé. Sélection du type d'arme par une touche CBA, "Ver Num" par défaut.

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 3.7.7 : ajout addactions

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

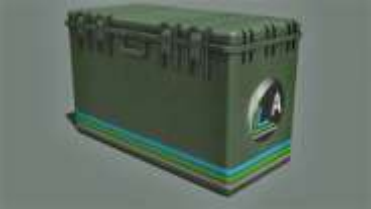

R3F_ITEM_Brouilleur (item)

R3F_Brouilleur (vehicle)

R3F Caisses


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

version 3.7.7 : ajout addactions

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.

version 3.7.7 : Plateforme 52x52 remplacé par une plateforme 39x39 pour suppression du bug trou,
Création de pistes et plateformes complètes (assemblage type porte avion)

EQUIPEMENT



CLASS NAME

R3F_Airport_01, R3F_Airport_02

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

R3F_BETAC_01, R3F_BETAC_02

R3F Ecussons

Le jolie écusson R3F en 3 tailles dont une médaille.

EQUIPEMENT



CLASS NAME

"R3F_ECUSSON",

"R3F_ECUSSON_Petit"

"R3F_ECUSSON_Medaille"

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

