



# R3F Realism

13 Nov 2010

Version 1.04

<http://www.team-r3f.org/>



## Objectif

Les scripts R3F Realism ont pour objectif de renforcer le côté réaliste du jeu avec Arma / Opération Arrowhead.

R3F Realism est composé de deux parties :

1. R3F Weight

Gestion du poids des objets transportés par le joueur.

Tous les armements, munitions, objets divers (boussole, montre, jumelles...) sont pesés et pris en compte.

2. R3F Tired

Gestion de la fatigue du joueur.

La fatigue est calculée sur les déplacements pédestres du joueur.

Plus il avance vite et plus il se fatigue ; plus il grimpe de côtes et plus sa fatigue augmente vite.

Couplé avec le R3F Weight, la gestion de la fatigue devient plus réaliste encore puisque celle-ci est directement influencée par le poids transporté.

Quoiqu'il soit possible de ne pas combiner ces deux effets, l'usage de l'ensemble pourra considérablement augmenter le réalisme durant la partie.



## ***R3F Weight***

Ces scripts permettent de peser constamment le poids des armes et munitions transportées par le joueur durant la partie.

Quand le joueur s'équipe dans une caisse de munitions ou en ramassant des objets divers, le poids des objets transportés est affiché en haut de la fenêtre.

Ainsi le joueur sait exactement et à tout moment combien de poids il transporte.

Durant la partie, il suffit d'appuyer sur la touche « G » pour faire apparaître la fenêtre des objets transportés par le joueur pour afficher le poids.

Sont pris en compte toutes les classes d'armes, munitions, objets transportables d'origine du jeu.

Si vous utilisez un addon d'armes non pris en compte, vous pouvez rajouter les poids de votre nouvelle arme ou munition en modifiant le fichier *R3F\_Realism\R3F\_Weight\R3F\_Cfgweight.h* qui contient la liste des classes d'armes et munitions.

Cette liste est scindée en deux morceaux (armes et munitions) pour faciliter la lecture.

Les nouveaux poids devront être entrés en Kilogrammes.

Le poids moyen d'un individu, sans son équipement, a été paramétré à 90 kg et il peut emporter facilement 20 kg à 30 kg. Comme dans la réalité Il va falloir choisir pour être efficace !

Le script possède un convertisseur intégré en cas d'utilisation du jeu en langue Anglaise où le poids est alors converti en Livre.



## ***R3F Tired***

Ces scripts permettent de gérer la fatigue du joueur et de lui faire ressentir les effets de cette dernière.

Plus le joueur marche ou court et plus celui-ci se fatigue.

Cette fatigue est représentée visuellement par un obscurcissement progressif de l'écran et jusqu'à l'évanouissement complet où l'écran devient alors entièrement noir.

Avant cela, le joueur aura vu son rythme cardiaque s'amplifier, ce qui se traduit dans le jeu par des sursauts de plus en plus forts.

Après une période de repos, le joueur retrouve un état de fatigue qui lui permet de repartir sans problème.

La fatigue est donc accumulée plus ou moins rapidement selon le mode de déplacement.

Quelqu'un dans un véhicule ne se fatigue pas, voire, il se repose d'un état de fatigue précédent.

Quelqu'un qui marche se fatigue un peu.

Une personne qui court se fatigue beaucoup plus vite.

La marche accroupie est très fatigante et ramper sur le sol l'est encore plus.

Les déplacements en côte augmentent très vite cet état de fatigue.

Et enfin, couplé au R3F Weight, la fatigue est directement influencée par le poids transporté.

Une fois très fatigué, le joueur n'est plus en état de combattre (voile noir, tremblements) ; il doit donc se reposer.

Soit il attend que cela se passe, comme on le ferait dans la vie et il doit bien évidemment être dans un endroit protégé de tout ennemi : On s'assoit, on souffle un peu et on repart.

Soit il utilise un moyen de transport.

Bien évidemment plus la personne est chargée plus sa fatigue augmente considérablement.

Bien évidemment, comme dans la réalité ces scripts renforcent la nécessité de coopération avec un rôle primordial des assistants, de présence de véhicules à proximité des groupes et de la gestion des équipes 300 et 600 en matière de déplacement ...



## Installation

Décompressez l'archive dans un répertoire quelconque.

Copier le dossier **R3F\_Realism** dans le dossier de votre mission.

Si vous désirez utiliser le R3F Weight, dans le répertoire de votre mission,

1. Si vous avez déjà un fichier « **description.ext** »

Modifiez le en ajoutant cette ligne à la fin du fichier :

```
#include "R3F_Realism\R3F_Weight\R3F_CfgWeight.h"
```

2. Si vous n'avez pas de fichier « **description.ext** »

Avec un éditeur de texte classique, entrez cette ligne :

```
#include "R3F_Realism\R3F_Weight\R3F_CfgWeight.h"
```

et sauvegardez le fichier dans votre dossier de mission en le nommant « **description.ext** »

1. Si vous avez déjà un fichier « **init.sqf** »

Modifiez le en ajoutant cette ligne à la fin du fichier :

```
_void = [] execVM "R3F_Realism\R3F_Realism_Init.sqf";
```

2. Si vous n'avez pas de fichier « **init.sqf** »

Avec un éditeur de texte classique, entrez cette ligne :

```
_void = [] execVM "R3F_Realism\R3F_Realism_Init.sqf";
```

et sauvegardez le fichier dans votre dossier de mission en le nommant « **init.sqf** »

1. Si vous avez déjà un fichier « **stringtable.csv** »

Modifiez le en ajoutant cette ligne à la fin du fichier :

```
#include "R3F_Realism\R3F_stringtable.csv"
```

2. Si vous n'avez pas de fichier « **stringtable.csv** »

Avec un éditeur de texte classique, entrez cette ligne :

```
#include "R3F_Realism\R3F_stringtable.csv"
```

et sauvegardez le fichier dans votre dossier de mission en le nommant  
« **stringtable.csv** »

Vous êtes prêt !



## Configuration

### Configuration générale

Le fichier *R3F\_Realism\R3F\_Realism\_configuration.cfg* permet de contrôler quel module sera géré dans votre mission.

Il contient ceci:

```
#define R3F_REALISM_Use_Weight  
#define R3F_REALISM_Use_Tired
```

Vous pouvez inhiber les fonctions en rajoutant `//` devant celle que vous n'utilisez pas.

Exemple : si vous voulez utiliser le R3F\_TIRED sans la gestion du poids vous aurez ceci

```
// #define R3F_REALISM_Use_Weight  
#define R3F_REALISM_Use_Tired
```



## Configuration du R3F Weight

Aucun réglage à faire dans ce module.

Vous pouvez cependant avoir besoin de rajouter des classes d'armes ou de munitions que vous utilisez dans des addons personnalisés.

Dans ce cas, modifiez le fichier : *R3F\_Realism\R3F\_Weight\R3F\_CfgWeight.h*

Le fichier est au format des fichiers de `class` Arma.

Il est scindé en deux `class` principales : Weapons et Magazines qui contiennent eux mêmes les classes des armes ou munitions respectives.

Pour rajouter une nouvelle classe, inspirez vous de l'exemple ci dessous où la `class` « Nouvelle arme » a été ajouté. Cette arme a un poids de 3.5 Kg.

```
class CfgWeight
{
    class Weapons
    {
        class SCAR_L_STD_MK4CQT
        {
            weight = 3.6;
        };
        class Nouvelle_arme
        {
            weight = 3.5;
        };
    };
};
```

Pour les munitions, la technique est la même mais en utilisant la `class` Magazines. Notez que le poids est entré en Kg et convertit éventuellement par le R3F Weight.

## Configuration du R3F Tired

Pour faciliter les réglages mettre sur EASY, NORMAL, ou HARD.

EASY est le réglage par défaut.

Dé-commenter pour montrer quelques info en jeu.

```
//#define R3F_TIRED_DEBUG
```

Niveau de poids du joueur avec casque, uniforme et gilet pare-balle.

```
#define R3F_TIRED_WEIGHT_PLAYER_EMPTY 90
```

Modèle prédéfini pour un réglage facile; ne dé-commenter qu'un seul réglage

```
#define R3F_TIRED_SET_MODE_EASY
```

```
//#define R3F_TIRED_SET_MODE_NORMAL
```

```
//#define R3F_TIRED_SET_MODE_HARD
```

Toute la configuration de ce module est gérée par le fichier :

*R3F\_Realism\R3F\_Tired\R3F\_TIRED\_Configuration.cfg*

<b><i>R3F_TIRED_CVS_EXPORT</i></b>	
Exporte dans le fichier <i>Arma.rpt</i> les données au format CSV à des fins d'étalonnage	
<b><i>R3F_TIRED_DEBUG</i></b>	
Ecrit à l'écran les valeurs nécessaires à l'étalonnage	
<b><i>R3F_TIRED_WEIGHT_PLAYER_EMPTY</i></b>	Défaut : <b>90</b>
Indique le poids du joueur sans armement ni munition.	
<b><i>R3F_TIRED_WEIGHT_SPEED_RATIO</i></b>	Défaut : <b>1</b>
Indique le ratio entre la vitesse et le poids	
<b><i>R3F_TIRED_WEIGHT_CLIMB_RATIO</i></b>	Défaut : <b>5</b>
Indique le ratio de fatigue à appliquer quand le joueur monte une côte	
<b><i>R3F_TIRED_WEIGHT_BLACKOUT_LEVEL</i></b>	Défaut : <b>50000</b>
Indique la valeur de fatigue qui mettra le joueur en état d'évanouissement total	
<b><i>R3F_TIRED_DOW_LEVEL</i></b>	Défaut : <b>6</b>
Facteur d'augmentation de la fatigue quand le joueur rampe	
<b><i>R3F_TIRED_KNEE_LEVEL</i></b>	Défaut : <b>1.5</b>





Facteur d'augmentation de la fatigue quand le joueur marche accroupi	
<b><i>R3F_TIRED_UP_LEVEL</i></b>	Défaut : <b>1</b>
Facteur d'augmentation de la fatigue quand le joueur marche normalement	
<b><i>R3F_TIRED_WEIGHT_LEVEL1</i></b>	Défaut : <b>15</b>
Influe sur la fatigue par seuil de poids transporté en augmentant le ratio. Ainsi il est facile de favoriser l'emploi d'arme légère ou le facteur est beaucoup aggravant que pour les armes lourdes	
<b><i>R3F_TIRED_WEIGHT_LEVEL2</i></b>	Défaut : <b>20</b>
(Cf : ci-dessus)	
<b><i>R3F_TIRED_WEIGHT_LEVEL3</i></b>	Défaut : <b>30</b>
(Cf : ci-dessus)	
<b><i>R3F_TIRED_WEIGHT_RATIO1</i></b>	Défaut : <b>0.6</b>
Seuil de facteur aggravant de fatigue	
<b><i>R3F_TIRED_WEIGHT_RATIO2</i></b>	Défaut : <b>0.8</b>
Seuil de facteur aggravant de fatigue	
<b><i>R3F_TIRED_WEIGHT_RATIO3</i></b>	Défaut : <b>1.3</b>
Seuil de facteur aggravant de fatigue	
<b><i>R3F_TIRED_WEIGHT_RATIO4</i></b>	Défaut : <b>1.4</b>
Seuil de facteur aggravant de fatigue	
<b><i>R3F_TIRED_GLOBAL_TIRING</i></b>	Défaut : <b>true</b>
Enclenche ou non la récupération physique graduée	
<b><i>R3F_TIRED_TIME_RECOVERY</i></b>	Défaut : <b>100</b>
Ajustement de la base de temps de récupération	
<b><i>R3F_TIRED_RATIO_RECOVERING</i></b>	Défaut : <b>180</b>
Ajustement de la base de temps de récupération	
<b><i>R3F_TIRED_SHORTNESS_TRESHOLD</i></b>	Défaut : <b>0.6</b>
Ajustement du seuil de respiration haletante	



<b>R3F_TIRED_UNCONSCIOUSNESS_DURATION</b>	Défaut : <b>30</b>
Durée de l'évanouissement	





Contact : <http://www.team-r3f.org/>

