

Version française en page 4 (French version at page 4)

## **[R3F] Artillery and Logistic :** **Manual artillery and advanced logistic (mission script)**

### **INSTALLATION GUIDE (ENGLISH VERSION)**

The manual artillery and advanced logistic system developed by the R3F has been designed with the objective to be easily installed on a mission and does not require a lot of knowledge in ArMA 2 mission editing.

Follow these steps carefully :

**Step 1.** Copy the directory "R3F\_ARTY\_AND\_LOG" (which can be found in the demo mission) in the main directory of your mission. Do not rename it.

**Step 2.** You have to add to the file "description.ext" of the mission the following content :

---

```
#include "R3F_ARTY_AND_LOG\desc_include.h"

class RscTitles
{
    #include "R3F_ARTY_AND_LOG\desc_rsct_include.h"
};
```

---

If you don't have a file named "description.ext" in the main directory of your mission, create one.

If you already have a class "RscTitles" in the file :

- Do not copy the lines starting with "class RscTitles" and ending with "};"
- Add in the existing class "RscTitles" the line starting with "#include".

**Step 3.** You have to add to the file "stringtable.csv" of the mission the following content :

---

```
LANGUAGE, English, French

#include "R3F_ARTY_AND_LOG\stringtable.csv"
```

---

If you don't have a file named "stringtable.csv" in the main directory of your mission, create one.

If you already have a file named "stringtable.csv" :

- Add only the line starting with "#include".
- Check if the list of the languages used is well "English, French". If it is not the case, you can edit the three following files to match the different columns :
  - R3F\_ARTY\_AND\_LOG\stringtable.csv
  - R3F\_ARTY\_AND\_LOG\R3F\_ARTY\stringtable.csv
  - R3F\_ARTY\_AND\_LOG\R3F\_LOG\stringtable.csv

**Step 4.** You have to add to the file "init.sqf" of the mission the following content :

---

```
#include "R3F_ARTY_AND_LOG\init.sqf"
```

---

If you don't have a file named "init.sqf" in the main directory of your mission, create one.

If you already have a file named "init.sqf", it is better to add this line, at the starting of the file.

Check the line is not in a conditional block (like if (condition)).

**Step 5.** An artillery command quarter is the way to access at the ballistic calculations interface and to supply the different types of ammunition to the artillery pieces around 100m.

To create an artillery command quarter :

- Add with the ArMA 2 mission editor an object named « Satellite Phone » (faction : empty, category : objects (small)).

- Past in its initialization line the following content :

---

```
nul = [this] execVM "R3F_ARTY_AND_LOG\create_art_y_quarter.sqf";
```

---

**Note :** You can disable the possibly do move an artillery command quarter, add the following line in the initialization line before the execVM :

---

```
this setVariable ["R3F_ARTY_demontable", false];
```

---

**The install is finished.** You can now, add with the ArMA 2 mission editor, in a « classical way », your artillery guns. They will automatically have the features provided by the manual artillery system. The vehicles and other objects will also get automatically the features of the logistic system.

Read the **additional informations** on the next page to get familiar to the system configuration and modification.

**Note :** You can use the logistic system without the artillery system. If you don't want to have the artillery system on your mission, disable it by editing the file "R3F\_ARTY\_disable\_enable.sqf" in "R3F\_ARTY\_AND\_LOG" (read the instructions in the heading of the file).

**Note :** It is not necessary and not recommended to use the BIS ArMA 2 artillery module with this R3F's manual artillery system.

## Additional informations :

You can **change the initial configuration** of the system by editing the files "**R3F\_ARTY\config.sqf**" and "**R3F\_LOG\config.sqf**".

I suggest you to **disable the « marker at impact location » feature**. It's useful while testing or training but it's of course unrealistic. To disable this feature, set the variable "**R3F\_ARTY\_CFG\_montrer\_marqueur\_impact**" in "**R3F\_ARTY\config.sqf**" to *false*.

You can also enable or disable the buttons (in the calculations interface) « **Your pos.** » (variable "**R3F\_ARTY\_CFG\_autoriser\_pos\_joueur**") and « **Map clic** » (variable "**R3F\_ARTY\_CFG\_autoriser\_clic\_carte**").

If you use this system on **another island** than Chernarus, you have to replace the value of the variable "**R3F\_ARTY\_CFG\_hauteur\_ile**" in "**R3F\_ARTY\config.sqf**" by the island height in meters.

You can **create dynamically** (by scripts) any object or vehicle. They will be handled automatically by the system and they offer the features expected.

You can **disable (and enable back) all the logistic features** on any object or vehicle at any time. You just have to execute the following script command :

---

```
object_variable setVariable ["R3F_LOG_disabled", true];
```

---

where *object\_variable* refers to the object. By example, in the initialization line of the object, replace *object\_variable* by the keyword *this*.

You can make the system compatible with a **new artillery ammunition type** provided by an addon. Simply generate its ballistic table. See the file "**R3F\_ARTY\tables\format\_table.txt**" to know how to generate this table.

You can easily add a **new artillery piece type** ("**R3F\_ARTY\config.sqf**") provided by an addon. You can also **edit the logistic capabilities** of the vehicles and objects types ("**R3F\_LOG\config.sqf**"). For example, if you are playing with an addon providing a new truck, you can add to it the capabilities to tow and transport objects.



Régiment Force de Frappe Française ([team-r3f.org](http://team-r3f.org))

# **[R3F] Artillery and Logistic :** **Artillerie manuelle et logistique avancée (script de mission)**

## **GUIDE D'INSTALLATION (VERSION FRANÇAISE)**

Le système d'artillerie manuelle et de logistique avancée mis au point par le R3F a été conçu dans l'objectif d'être facilement installable dans une mission et ne demande donc pas de connaissance poussée en édition de mission ArMA 2.

Suivez avec précision les étapes suivantes :

**Étape 1.** Copiez le répertoire "R3F\_ARTY\_AND\_LOG" (qui peut être trouvé dans la mission de démo) dans le répertoire principal de votre mission. Ne le renommez pas.

**Étape 2.** Il faut ajouter dans le fichier "description.ext" de la mission le contenu suivant :

---

```
#include "R3F_ARTY_AND_LOG\desc_include.h"

class RscTitles
{
    #include "R3F_ARTY_AND_LOG\desc_rsct_include.h"
};
```

---

Si vous n'avez pas encore de fichier "description.ext" dans le répertoire principal de votre mission, créez-en un.

Si vous avez déjà une classe "RscTitles" dans le fichier :

- Ne copiez pas le passage qui commence par "class RscTitles" et qui fini par "};"
- Ajoutez à l'intérieur de la classe "RscTitles" existante la ligne commençant par "#include".

**Étape 3.** Il faut ajouter dans le fichier "stringtable.csv" de la mission le contenu suivant :

---

```
LANGUAGE, English, French

#include "R3F_ARTY_AND_LOG\stringtable.csv"
```

---

Si vous n'avez pas encore de fichier "stringtable.csv" dans le répertoire principal de votre mission, créez-en un.

Si vous avez déjà un fichier "stringtable.csv" :

- Ajoutez-y seulement la ligne commençant par "#include".
- Vérifiez que la liste des langues déjà utilisées soit bien "English, French". Si ce n'est pas le cas, vous pouvez éditez les trois fichiers "stringtable.csv" suivants pour faire correspondre les différentes colonnes :
  - R3F\_ARTY\_AND\_LOG\stringtable.csv
  - R3F\_ARTY\_AND\_LOG\R3F\_ARTY\stringtable.csv
  - R3F\_ARTY\_AND\_LOG\R3F\_LOG\stringtable.csv

**Étape 4.** Il faut ajouter dans le fichier "init.sqf" de la mission le contenu suivant :

---

```
#include "R3F_ARTY_AND_LOG\init.sqf"
```

---

Si vous n'avez pas encore de fichier "init.sqf" dans le répertoire principal de votre mission, créez-en un.

Si vous avez déjà un fichier "init.sqf", ajoutez-y la ligne, de préférence en début de fichier. Vérifiez que la ligne ne se situe pas dans un bloc conditionnel (un if (condition)).

**Étape 5.** Un poste de commandement d'artillerie est le moyen d'accéder à l'interface de calculs balistiques et de fournir différents types de munitions pour les pièces d'artillerie dans les 100m à la ronde.

Pour créer poste de commandement d'artillerie :

- Ajoutez à l'aide de l'éditeur un objet nommé « Téléphone satellite » (camp : vide, catégorie : objets (petits)).
- Copiez dans sa ligne d'initialisation le code suivant :

---

```
nul = [this] execVM "R3F_ARTY_AND_LOG\create_arty_quarter.sqf";
```

---

**Note :** Pour rendre un poste de commandement d'artillerie non déplaçable, rajoutez le code suivant dans la ligne d'initialisation avant l'execVM :

---

```
this setVariable ["R3F_ARTY_demontable", false];
```

---

**L'installation est terminée.** Vous pouvez maintenant ajoutez, à l'aide de l'éditeur de mission ArmA 2, de façon classique, vos pièces d'artillerie. Ils seront automatiquement reconnus et offriront les fonctionnalités du système d'artillerie manuelle. Les véhicules et autres objets disposeront également des fonctionnalités de logistique.

Consultez les **informations complémentaires** et la FAQ pour vous familiariser avec la configuration et la modification du système.

**Note :** Vous pouvez utiliser le système de logistique sans le système d'artillerie. Si vous ne voulez pas du système d'artillerie, désactivez le en éditant le fichier "R3F\_ARTY\_disable\_enable.sqf" dans "R3F\_ARTY\_AND\_LOG" (lisez les instructions dans l'en-tête du fichier).

**Note :** Il n'est pas nécessaire et non recommandé d'utiliser le module d'artillerie développé par Bohemia Interactive en même tant que le système d'artillerie manuelle mis au point par le R3F.

## **Informations complémentaires :**

Vous pouvez **modifier la configuration initiale** du système en éditant les fichiers "R3F\_ARTY\config.sqf" et "R3F\_ARTY\config.sqf".

Je vous conseille de **désactiver la fonctionnalité « marqueur sur le lieu d'impact »**. C'est utile lors des tests et des entraînements, mais c'est évidemment irréaliste. Pour désactiver cette fonctionnalité, définissez la variable de configuration "R3F\_ARTY\_CFG\_montrer\_marqueur\_impact" dans "R3F\_ARTY\config.sqf" à *false*.

Vous pouvez également activer ou désactiver les boutons (dans l'interface de calcul balistique) « **Votre pos** » (variable "R3F\_ARTY\_CFG\_autoriser\_pos\_joueur") et « **Clic carte** » (variable "R3F\_ARTY\_CFG\_autoriser\_clic\_carte").

Si vous utilisez ce système sur **une autre île** que Tchernarus, vous devez modifier la valeur de la variable "R3F\_ARTY\_CFG\_hauteur\_ile" dans "R3F\_ARTY\config.sqf" par la hauteur de l'île en mètres.

Vous pouvez **créer dynamiquement** (par des scripts) des nouvelles pièces d'artillerie et de nouveaux véhicules de transport. Ils seront gérés automatiquement par le système d'artillerie manuelle et offriront les fonctionnalités attendues.

Vous pouvez **activer (et ré-activer) toutes les fonctionnalités de logistique** de n'importe quel objet ou véhicule à n'importe quel moment. Vous avez juste à exécuter la commande de script suivante :

---

```
object_variable setVariable ["R3F_LOG_disabled", true];
```

---

avec *object\_variable* la référence à l'objet. Par exemple, dans la ligne d'initialisation de l'objet, remplacez *object\_variable* par le mot-clé *this*.

Vous pouvez rendre le système compatible avec une **nouvelle munition d'artillerie** offerte par un addon. Il suffit de générer sa table balistique. Consultez le fichier "R3F\_ARTY\R3F\_ARTY\_tables\format\_table.txt" pour savoir comment générer cette table.

Vous pouvez facilement ajouter **une nouvelle pièce d'artillerie** ("R3F\_ARTY\config.sqf") fournie par un addon. Vous pouvez également **modifier les possibilités logistiques** des types de véhicules et d'objets ("R3F\_LOG\config.sqf"). Par exemple, si vous jouez avec un addon fournissant un camion, vous pouvez lui ajouter les capacités de remorquer et de transporter des objets.

