

Version française en page 3 (French version at page 3)

[R3F] Revive : A lightweight and efficient revive

INSTALLATION GUIDE (ENGLISH VERSION)

This revive system has been designed by the members of the R3F with the objective to be lightweight and to provide the necessary features. It can be easily installed on a mission and does not require a lot of knowledge in ArmA 2 mission editing.

To install it, follow these four steps carefully :

Step 1. Copy the directory "R3F_revive" and its contents in the main directory of your mission. Do not rename it.

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

```
Respawn = "BASE";  
RespawnDelay = 6;  
RespawnDialog = 0;  
  
#include "R3F_revive\dlg_attente_reanimation.h"
```

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

If you already have "Respawn***" properties, replace them by the new ones.

Step 3. You have to add the following content to the file "**init.sqf**" mission file :

```
execVM "R3F_revive\revive_init.sqf";
```

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

If you already have a file named "init.sqf", it is better to add this line, at the file beginning. Check that the line is not in a conditional programming structure (like : if (condition) then).

Step 4. You can edit the configuration file "R3F_revive\config.sqf" to customise the revive system according to your needs.

You can choose the number of revives, define who can revive, etc.

The revive system is now installed. Please see notes below for additional informations.

Important note : The “respawn at camp” position is based on the markers “**respawn_west**”, respawn_east, etc... Be sure to have placed these markers in the ArmA 2 mission editor.

Note : You can also use several markers named “respawn_west_1”, “respawn_west_2” (or like that) to respawn randomly at one of the markers. This is the same system than the ArmA 2 respawn system.

Note : You can easily add a **mobile respawn** to your mission. The following script permits to do the “respawn_west” marker follow a vehicle named “mobile_respawn” :

```
// The "respawn_west" marker follows the "mobile_respawn" vehicle
[] spawn
{
    while {alive mobile_respawn} do
    {
        "respawn_west" setMarkerPosLocal (getPos mobile_respawn);
        sleep 2;
    };
};
```

Simply copy/paste these lines in your init.sqf file.



Régiment Force de Frappe Française (team-r3f.org)

[R3F] Revive : Un système de réanimation léger et efficace

GUIDE D'INSTALLATION (VERSION FRANÇAISE)

Ce système de réanimation a été mis au point par les membres du R3F dans l'objectif d'être léger et de fournir les fonctionnalités attendues. Il est facilement installable dans une mission et ne demande donc pas de connaissance poussée en édition de mission Arma 2.

Pour l'installer, suivez attentivement les quatre étapes suivantes :

Étape 1. Copiez le répertoire "R3F_revive" et son contenu dans le répertoire principal de votre mission. Ne le renommez pas.

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

```
Respawn = "BASE";  
RespawnDelay = 6;  
RespawnDialog = 0;  
  
#include "R3F_revive\dlg_attente_reanimation.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 des propriétés "Respawn***", remplacez-les par les nouvelles.

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

```
execVM "R3F_revive\revive_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 une structure conditionnelle (un if (condition)).

Etape 4. Vous pouvez modifier le fichier de configuration "R3F_revive\config.sqf" pour paramétrer le système de réanimation selon vos besoins.

Vous pouvez choisir le nombre de réanimations, définir qui peut réanimer, etc.

Le système de réanimation est maintenant installé. Veuillez consulter les notes ci-dessous pour plus d'informations.

Note importante : La réapparition au camp est basée sur les marqueurs “**respawn_west**”, “respawn_east”, etc... Assurez-vous d'avoir placé ces marqueurs dans l'éditeur de mission ArmA 2.

Note : Vous pouvez aussi utiliser plusieurs marqueurs nommés “respawn_west_1”, “respawn_west_2” (ou autre) pour réapparaître sur un des marqueurs aléatoirement. C'est le même système que le système de respawn d'ArmA 2.

Note : Vous pouvez facilement ajouter un **respawn mobile** à votre mission. Le script suivant fait en sorte que le marqueur “respawn_west” suive le véhicule nommé “mobile_respawn” :

```
// Le marqueur "respawn_west" suit le véhicule "mobile_respawn"
[] spawn
{
    while {alive mobile_respawn} do
    {
        "respawn_west" setMarkerPosLocal (getPos mobile_respawn);
        sleep 2;
    };
};
```

Copiez/collez simplement ces lignes dans votre fichier init.sqf.



Régiment Force de Frappe Française (team-r3f.org)