



www.team-r3f.org

~R3F~ MMP

R3F Vehicules Version 1.2
12/2020

Changeslog :

- Version 1.2 : 12/2020
- Transfert dans le R3F Vehicules 1.2
- R3F_MMP : tout .p3d : correction du nombre de sections
- R3F_MMP_tube.p3d : correction du gemotry
- modification de l'aspect avant du boitier MMP
- R3F_MMP_tube : correction des addactions de rechargement
- R3F_MMP: correction de l'angle de sortie du missile et divers angles
- R3F_MMP: correction et nouvelles fonctions des addactions de switch de tête de missile
- R3F_MMP: augmentation de angles de rotations et élévations
- R3F_MMP_uav : création d'un model .p3d complet sans texture
- R3F_MMP_uav : modification de angles de vue +
- R3F_MMP_uav : implantation de panneau radar pour optimiser le LOAL
- R3F_MMP_fnc_fired.sqf : optimisation du script autodirecteur
- Script de target sur coordonnées cartes par marqueur

- Version 1.1 : correction PhysX en 04/2020

- Version 1.0 : sortie en 02/2019 dans le R3F Armes 3.6.1

Class Name Statique et Magazines



	R3F_MMP_STATIC	R3F_mmp_magazine_AC R3F_mmp_magazine_AP
	R3F_MMP_magazine_transport	
	R3F_MMP_STATIC_Bag R3F_MMP_STATIC_Bag_support	

Se trouve dans R3F / Tourelles / MMP
Can be found under R3F / Turret / MMP

Mode d'emploi du MMP R3F pour ARMA 3

Pour en savoir plus sur ce missile de cinquième génération consultez les références en fin de document. *For our english speakers fans please follow the links at the end of the document. You should get all the needed infos (OSINT) about this weapon.*

Déploiement

Le poste de tir se présente avec 2 missiles pour des raisons de gameplay. Lorsque vous prenez place l'interface vous présente différentes options d'engagement.

Les indications suivantes sont actives :

DAY (jour) : en mode voie optique directe. La touche « N » du jeu permet de passer par les différentes voies possibles (IR et amplification de lumière).

WFOV (Wide Field of View) : champ large de l'optique.

NFOV (Narrow Field Of View) : champ étroit = zoom (touche +/- clavier numérique).

SEEK (recherche) : mode actif en accrochage auto directeur.

TOP (top attack) : mode de tir qui donne une arrivée du missile par le dessus du char généralement moins durci et plus vulnérable. Réglable par la touche « F ». Le mode TOP se confirme par la symbologie d'un petit triangle en haut à droite du mode de tir.

DIR (direct) : mode de tir en trajectoire directe. Le missile suivra le croisillon de tir jusqu'à trouver sa cible. Attention aux obstacles au départ du coup et en cours de vol. Bien que le missile dispose IRL d'une sécurité de détonation à courte distance il faut rester vigilant sur son pilotage. Ce mode de tir est adapté si le tireur peut maintenir sa visée sans être menacé. Réglable par la touche « F ». Mode de tir simple et élémentaire comme sur le MILAN ou l'ERYX. Je vois, je tire, je fais but et je décampe. Attention toutefois l'ennemi qui n'a qu'un sens de l'humour limité pourrait ne pas apprécier et riposter au risque de vous gâcher la journée. IRL le missile n'émet qu'une très faible signature visuelle mais le moteur d'A3 est ainsi fait qu'ils peuvent vous déceler de loin.

FLTR (filter) : indique les modes IR (infrarouge) activés. Alternier les modes « white hot » ou « black hot » permet de faire ressortir un objet « chaud » dans son environnement. Attention à l'identification des véhicules car un camion ennemi ou civil ne se distingue qu'en voie « DAY » pour distinguer les couleurs. Si vous êtes daltonien demandez confirmation à un partenaire avant d'avoirer.

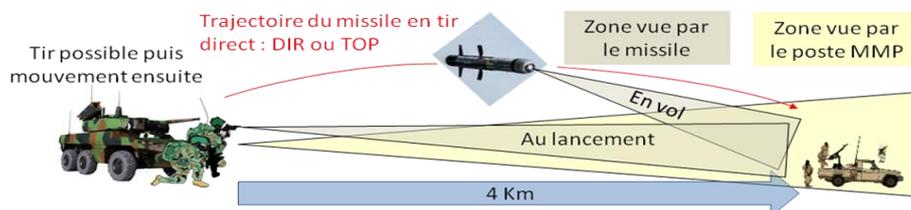
Télémétrie : la distance laser est accessible par la touche custom que vous aurez réglé et apparait sous le croisillon de visée. Pour avoir l'azimut il faut afficher le senseur.

AC/AP (anti char et anti personnel) : sélection du mode de détonation du missile (accessible à la mollette) qui permet d'adapter l'effet terminal recherché. AC va détruire tous les types de char en service jusqu'au T-90 en activant la double charge en tandem afin que la première charge neutralise le blindage réactif. La deuxième peut alors assurer la destruction interne du blindé par effet de charge creuse. Le mode AP assure une plus large diffusion de la couronne d'éclats à l'impact et neutralise les personnels à découvert.

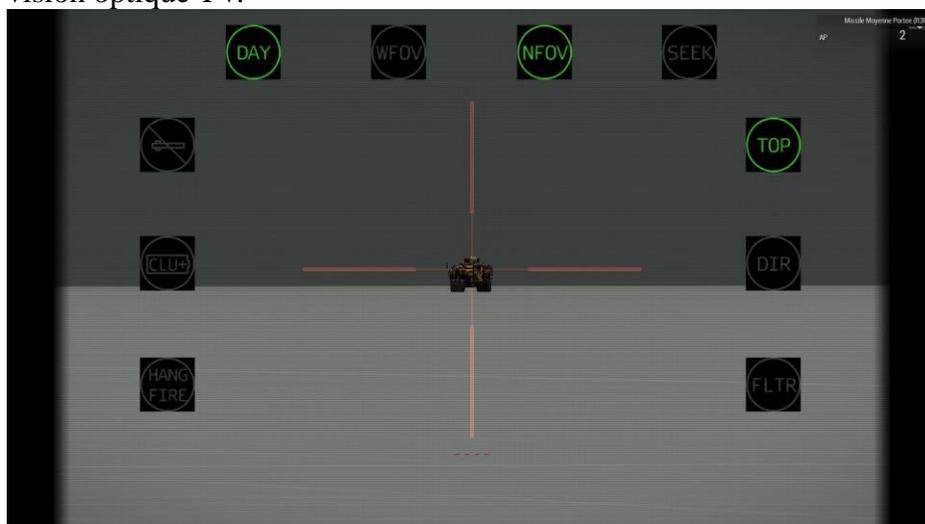
R3F MMP : Utilisation et modes de tir

1. Tirs direct à partir du poste de tir

LOBL = Fire and Forget



1.1 Tir en Direct (DIR) ou en Top (TOP) : Guidage direct sur cible "froide" (véhicule immobile sans signature thermique ou objectif d'infrastructure) par le tireur via la vision optique TV.



Exemple : tir sur un véhicule en mode TOP. Le missile va partir vers le haut puis décrire un arc de cercle qui va l'amener à taper le haut de l'objectif. Si vous bougez le croisillon le missile suivra.

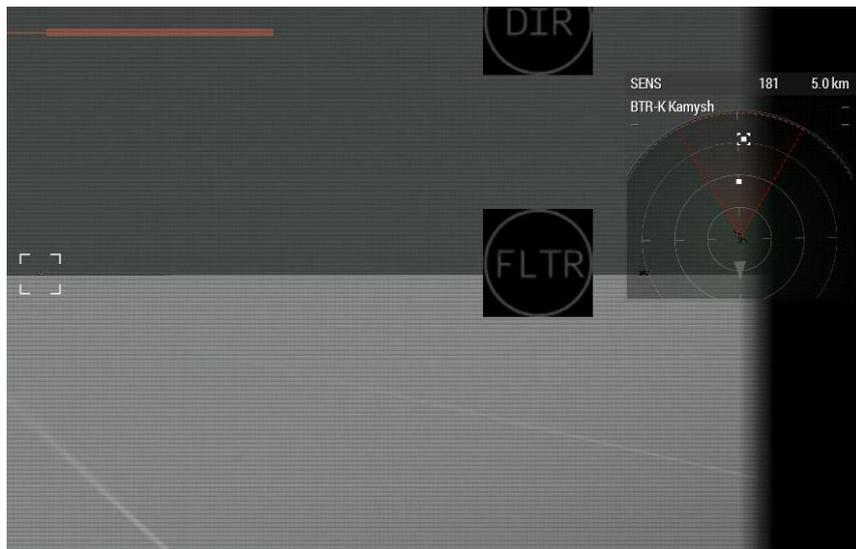
1.2 Verrouillage sur cible "chaude" : Accrochage Avant Tir ou Lock On Before Launch (LOBL) Ce mode de tir en « tire et oublie » (fire and forget) est possible car le missile une fois parti va « mémoriser » sa cible. Pour cela il faut l'accrocher (touche T ou custom).



Exemple : Cible accrochée (rectangle blanc superposé) par mode SEEK. Mode TOP actif (confirmé par triangle en haut à droite de l'écran, AC sélectionné, 2 missiles disponibles). Vous pouvez tirer puis sortir du poste de tir vous mettre à l'abri ou changer de position au petit trot. Le missile ira au but sous réserve que le véhicule n'aille pas se mettre à couvert.

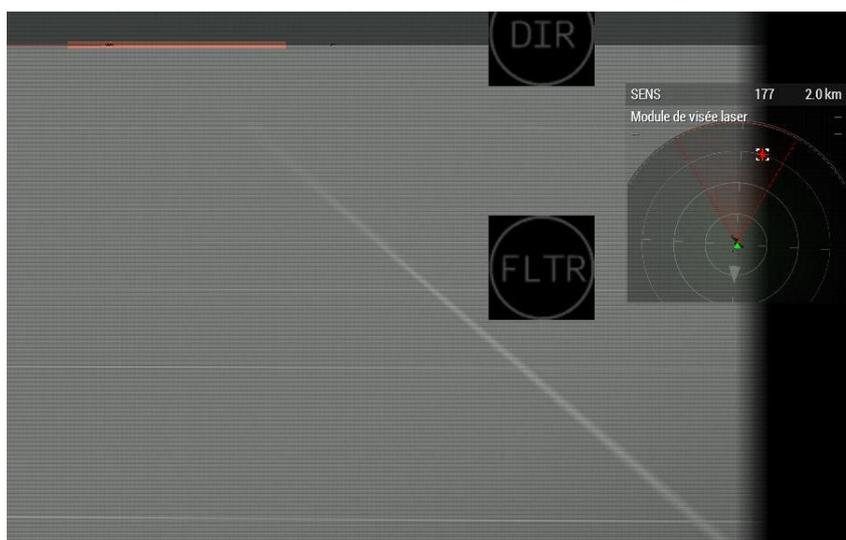
2. Tirs au delà de la vue de l'opérateur

1.1 Verrouillage radar sur cible chaude sur panneau radar jusqu'à 5000m si révélé



Exemple : dans ce cas de figure il faut afficher la visualisation des senseurs. L'objectif sera verrouillé à l'aide de votre touche réglée à cet effet. Attention à la distance maximum de l'ordre de 5 km. Le carré de verrouillage est répété sur le senseur.

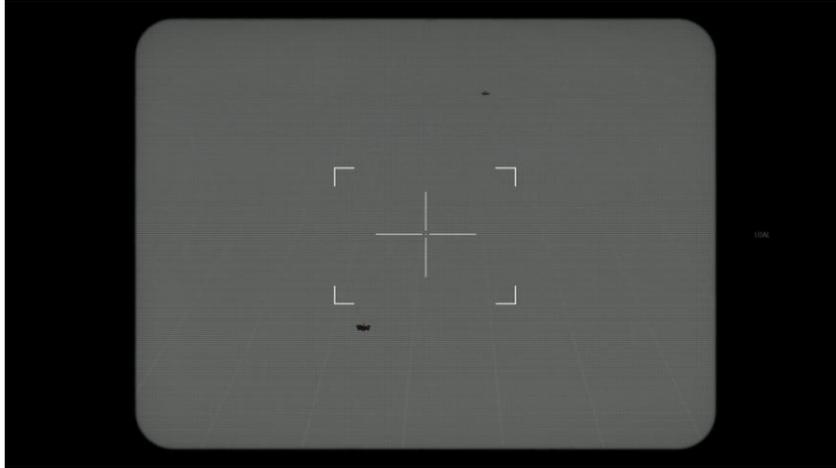
1.2 Verrouillage sur cible désignée par laser



Exemple : vous pouvez tirer sur un objectif désigné par un JTAC (Joint Terminal Attack Controller), un NFO (NATO Forward Observer) ou tout autre personnel qualifié pour certifier la PID (positive identification) de votre objectif. Une fois le tir réalisé il est possible de sortir du poste MMP.

1.3 Accrochage Après Tir ou Lock On After Launch (LOAL) (LOAL)

Ce mode de tir est la réelle plus-value de ce missile qui peut être tiré à longue distance et être guidé jusqu'à l'impact. Pour cela **vous devez disposer d'un terminal drone OTAN et le placer dans vos ITEMS à la place du GPS**. Au moment du tir vous devez rentrer dans le mode de guidage de la tourelle drone (l'addon utilise une interface de calcul basée sur le mode drone) **en sélectionnant le contrôle de la tourelle**.



Une fois en vol vous bénéficiez du retour image du missile (par la fibre qui se déroule derrière) et pouvez donc choisir sa cible en déplaçant le croisillon de visée à votre guise (à la souris). **Attention vous ne disposez que d'un seul clic gauche d'assignation d'objectif**. Utilisez le zoom pour déceler votre cible au plus loin. Si vous cliquez à moins de 6 m d'un objet le missile ira dessus. Une ré-assignation d'un cible verrouillée par radar est possible grâce au LOAL.

Avec la version 1.2, les panneaux Droit et Gauche sont ouvert permettant un détection radar et le **verrouillage radar** : le LOAL par clic gauche se fait alors sur la cible verrouillée.

Une fois le tir terminé vous devez :
1/ lâcher les commandes du drone
2/ déconnecter le Terminal drone pour faire disparaître l'annonce au centre de l'écran.

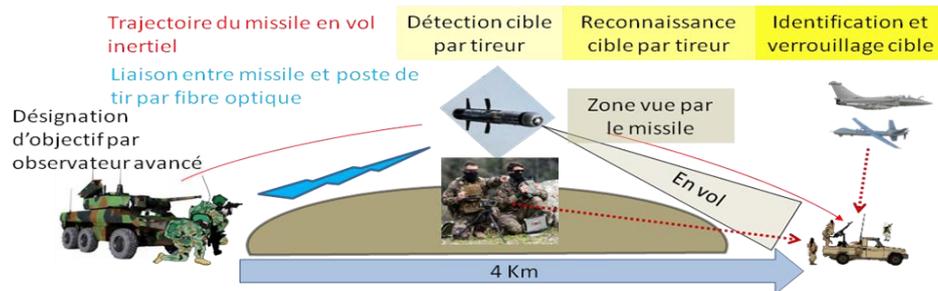
1.4 Tir sur coordonnées symbolisées par un marqueur TGT nomDuJoueur



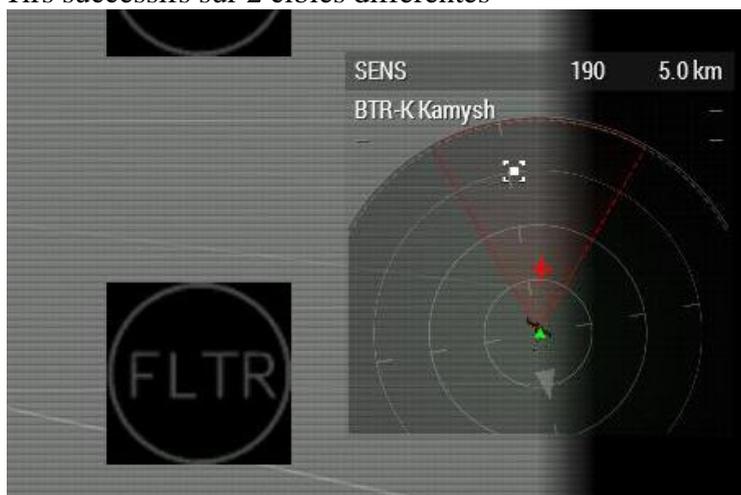
3. Tirs complexes

1. LOBL puis "homme dans la boucle", "man in the loop" par LOAL comme vue ci-dessus.

LOAL : Lock On After Launch = Non Line Of Sight (NLOS)



2. Déplacement du ciblage laser
3. Tirs successifs sur 2 cibles différentes



English version

For all of you lucky guys who wish to play the mighty French Armed Forces this is the best weapon system you can get nowadays in order to eradicate the threat on Altis or anywhere else. It's fun to play and you can save your friends or do some serious ass kicking against OPFOR. They will loose 'cause you have the best weapon on the battlefield indeed. But back to basics here is the way it works. If you have read the previous pages with all the graphics it will be easy. So quick and dirty here are the main ways of having the job done.

1/ Direct engagement: select DIR (press F), aim, fire and the missile will go wherever you tell him to in a straight line. Caution it's wire guided so it will fly until it hits something hard and detonate. May it be a T-90, a house or even Elvis' car. After all no. Don't you ever shoot on Elvis' car please.

2/ TOP attack: same thing but it will arrive top down IOT (in order to) hit the top of the target where the armor is supposed to be thinner.

3/ LOBL: you may also wish to lock before launch and therefore you have to seek for your target (hot if possible or marked by laser by a third party). SEEK will be highlighted in the display. Then select your sensors, adjust the range, make sure you are within 5 klick, confirm that in your display you've got a square around the TGT (same in your sensor) and pull the trigger. As the missile has memorized where it should go you may also take off in order to pull your ass out of trouble as the ENY has a very poor sense of humor and may retaliate. You've been warned.

4/ LOAL: this is the fun part. You can launch from miles away (2,6 Nm in fact) and navigate the damn thing 'till you decide who's gonna die today. So to do this you need to have an UAV terminal on you (not in your backpack or combat vest but in the GPS slot directly as if you had it ready). Once you shot (using TOP mode) you need to scroll (mouse select) UAV turret IOT "see" what the missile is seeing. Then you can pan and tilt around with your mouse (use the zoom mode (+) to detect a suitable target ASAP) and once you found it left click as close as you can. Caution it's fast and shaky so better train on the editor to be ready to ride the steam horse... You have only ONE (1) target designation allowed then the missile will redirect itself until it goes boom. If you have been accurate enough (6m) it will aim for the closest object available whether it is a tank or a vehicle.

Miscellaneous: You can select AC for Anti Armor or AP for anti-personnel with your scroll wheel on the mouse. MMP will defeat any modern MBT on the battlefield. Selecting AP will improve the frag radius to take care of personnel in the open. Tip for those of you who do not dare to go outside of the wire: remain nicely seated in your FOB, deploy the MMP, send an UAV in the air and track your prey. Once you found it laze it and lock it (LCTRL + T) then aim in the proper direction. Check in your sensor screen and lock the target (check a white square is around it). Then fire and forget. Have a French coffee and enjoy life. The ENY is having a bad day.

Références

https://fr.wikipedia.org/wiki/Missile_moyenne_port%C3%A9e

https://en.wikipedia.org/wiki/Missile_Moyenne_Port%C3%A9e (english version)

<https://www.meretmarine.com/fr/content/premiers-tirs-en-mer-pour-le-missile-mmp>
(article et photo sur les premiers tirs en mer à partir d'un RHIB)

<http://www.air-cosmos.com/euronaval-2018-le-mmp-prend-la-mer-116451> (article suite salon EURONAVAL octobre 2018 sur les futurs débouchés du MMP à la mer)

<http://www.aircosmosinternational.com/mbda-introduces-naval-versions-of-mmp-missile-116407> (english version)

<https://www.youtube.com/watch?v=0YzhDLQ4kSw> (vidéo Eurosatory 2018)

<https://www.youtube.com/watch?v=LB6717WA5kM> (video in english)

<https://www.mbda-systems.com/product/mmp/> (video MBDA)

<https://www.youtube.com/watch?v=wSghRer5jWY> (video MBDA)

<http://www.opex360.com/2018/06/10/missile-moyenne-portee-de-larmee-de-terre-atteindre-cibles-a-5-000-metres-de-distance/> (article sur la portée de 5km)

<https://www.latribune.fr/entreprises-finance/industrie/aeronautique-defense/le-missile-mmp-mbda-dechirevraiment-au-niveau-des-performances-781289.html> (article sur le positionnement de MBDA Vs ses concurrent US et ISR)

<https://www.defense.gouv.fr/espanol/dga/actualite/premier-tir-reussi-pour-le-missile-de-combat-terrestremmp>