



# A3M PMC Simulator

Total Modification Version

By: C. Salazar AKA Fr33d0m [www.A3MilSim.Com](http://www.A3MilSim.Com)

Перевел: [Finly](#)

## Описание:

A3M PMC Simulator мультиплеерный мод задуманный для симуляции работы Частной Военной Компании в зоне конфликта. Вы берете на себя роль наемника в составе ЧВК Orion. Со скудным стартовым балансом на вашем банковском счету и табельным пистолетом от ЧВК Orion, вы высаживаетесь для выполнения ваших контрактных обязательств на Алтисе в Воинской части C-12 Север, Военная часть разработки и связи в Северо-Восточном регионе Алтиса под руководством Astral Corporation Research. Вашей обязанностью будет обеспечение безопасности и военизированные операции в соответствии с вашими контрактами с ЧВК Orion, оплата будет производиться в соответствии с конечными результатами.



To: CONTRACT OPERATIVE

From: Orion Private Security Group (OPSG) HR

Date: 4/26/2030

Subject: Welcome Aboard!

Greetings! We're pleased to have you on our team!

Orion Private Security Group is a U.S. Based private security firm that ranked 456th in Forbes fortune 500 list of 2027. Astral Corporation, a large Alternative Medicine and Scientific Research company based in the United States that ranked 12th in Forbes Fortune 500 list of 2027, has retained OPSG's services to secure Astral's operations in Altis. OPSG has also managed to obtain small contracts with the local paramilitary police force, known as the Altis Armed Forces.

OPSG supplies a base set of equipment, typically in the form of a basic Pistol Belt, a sidearm (pistol), and some ammunition. OPSG will, on occasion and when deemed necessary by OPSG corporate administration, provide limited supplies of ammunition and equipment free of charge, based on the best interest of obtaining a successful outcome of the operation.

OPSG has secured a vendors contract with Lazarus Military Supply, who acquires various exotic weapons and special equipment and offer them to us at extremely low rates. Any contractor wishing to upgrade his or her gear is responsible for the expense, but may use OPSG's vendor and special contracts to acquire military grade weaponry for use in the field of duty. Please note that often times, class III (NFA) weapons run at a premium rate due to the legal processing and international restrictions.

As a contractor brokered by OPSG, you will be issued an international bank account through Pursuit Bank. Through OPSG's special partnership with Pursuit Bank, they've developed a software that will allow you to submit your time and activity reports directly to OPSG's HR department through the bank's website, which will in turn allow OPSG to immediately bill Astral Corp's HR Department and pay you for services rendered! Such are the benefits of working for a top tier security organization!

We hope you enjoy your employment with our organization! Welcome Aboard!

Sincerely,

-Orion Private Security Group Human  
Resources Dept.

## Роли и командная структура:

The A3M PMC Simulator задуман для игры в кланах или группах друзей которые играют вместе и имеют четкого лидера. Мод **НЕ** задуман для игры в «пабlike» и **очень** уязвим для троллинга и взлома. Координатор группы (Глава Клана) имеет контроль над большей частью вещей в этой миссии, включая бюджет операции, покупку наземной и воздушной техники. Существует множество причин, по которым вам нужно доверять своим напарникам. Для примера – почтовый ящик. Каждый имеет доступ к нему и после покупки вашу вещь могут «украсть». Такие ситуации подразумевают прохождение этой миссии с людьми, которых вы знаете, для получения наибольшего удовольствия от мода.

### 1. Координатор группы:

Координатор группы занимает верхний слот в миссии и носит звание майора (MAJOR). По существу – Координатор группы также является **владельцем бизнеса**. Координатор группы имеет полный контроль над бюджетом компании и должен постоянно использовать финансы по своему усмотрению, а также с точки зрения бизнеса во всех аспектах работы ЧВК. В A3M PMC Simulator, все имеет свою цену, от каждой выпущенной пули до каждого литра топлива. Трудовые ресурсы подсчитываются, когда транспорт проходит техническое обслуживание, самолетное топливо будет считаться отлично от топлива вертолета, только что приземлившегося для выполнения задачи. Каждый предмет экипировки купленный и потерянный на задании имеет серьезное влияние на будущее компании. Координатор группы должен принимать во внимание все эти вещи, в то же время обеспечивая адекватный уровень экипировки компании, чтобы наемники были вооружены, здоровы, имели высокий боевой дух, и вся техника была отремонтирована.

Также координатор группы — это игрок, который имеет доступ к системе электронный почты для подписания контрактов, и стратегически принимает их основываясь на множестве факторов, включая реалистичную оценку возможностей личного состава, доступной экипировки и т.д. Подробнее о системе электронный почты смотри в главе «Доступ в Интернет/Система Защищенной Электронной Почты» этого документа.

### 2. Наемники:

Наемники — это основа каждой ЧВК и его или ее обязанности отличаются от задания к заданию. Может показаться что Координатор группы получает все веселье, но у наемника веселья ничуть не меньше! В зависимости от политики вашей компании вы можете быть снабжены вооружением и боеприпасами за счет компании или вам может быть предоставлена возможность/обязанность приобрести их самостоятельно. Полноценный онлайн магазин существует чтобы удовлетворить все ваши тактикульные потребности и экипировочные запросы для следующей миссии! Некоторые предметы компания предоставить не может и кастомизация обмундирования — это ваша задача! Приобретайте новые средства защиты, бронежилеты, шлемы, одежду и аксессуары так как вам нравится и в любое время. Также вы можете найти интересные и уникальные возможности потратить свои деньги путешествуя по карте (в основном в городах).

### 3. Медики:

Медики — это бойцы с включенным медицинским модулем ACE 3, и они несут полную ответственность в проведении медицинской помощи раненым. Необходимость медиков подкрепляется фактом того, что смерть значит одно из двух: напарник теряет экипировку на тысячи долларов или выжившие члены группы должны придумать что делать с телом или экипировкой до тех пор, пока возрожденный соратник не придет и не заберет его вещи. Это значит, что спасение жизней — важнейшая задача и **ОЧЕНЬ** важная работа!

## Бюджет, Банковский Счет и Заработок Денег:

### Система двойного бюджета

В PMC Simulator существует два раздельно текущих бюджета. Координатор группы имеет контроль над Бюджетом компании. Этот бюджет, по умолчанию, начинается с \$12,000,000.00 (Вы можете изменить это в параметрах миссии). Координатор группы может приобретать наземный и воздушный транспорт, броню из этого бюджета, а также перенаправлять средства одному или всем игрокам. Дополнительно, каждый раз, когда игрок заправляет, пополняет боезапас или ремонтирует технику — стоимость частей, труда, боеприпасов и топлива подсчитывается основываясь на затратах и счет выписывается в Бюджет компании. Стоимость топлива и почасовая оплата труда может быть настроена в параметрах миссии.

Параллельно Бюджету компании который контролируется только Координатором Группы, каждый игрок имеет личный банковский счет с помощью которого он или она может покупать экипировку для использования ее на поле боя.

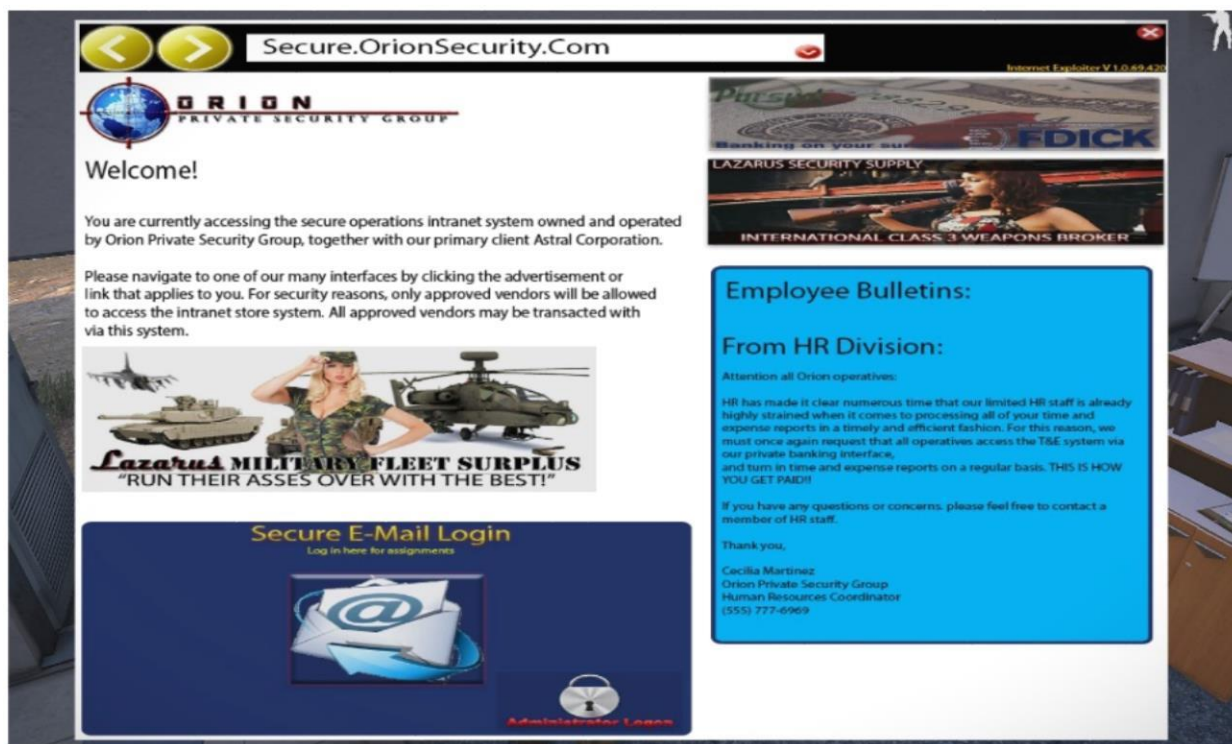
С каждым выполненным контрактом производятся **две** выплаты. Первая — выплата очков рейтинга игрокам, которые он или она затем должны занести в таблицу учета рабочего времени через Pursuit Bank Interface, очки рейтинга конвертируются и вкладываются в банковский счет игрока как оплата за оказанные услуги. Множитель для очков рейтинга может быть настроен в параметрах миссии. Вторая выплата производится мгновенно и добавляется в Бюджет компании. Эти деньги могут быть потрачены только Координатором группы на наземную или воздушную технику или перенаправлены игрокам через соответствующую кнопку.

### Очки рейтинга: «закулисная» валюта в PMC Simulator

Система выплат в PMC Simulator основана на вашей эффективности. Рейтинг добавляется в количестве за выполнение различных контрактов и за уничтожение врагов (стандарт Армы). Больше врагов уничтожите во время задания — больше денег получите. Совершение плохих поступков будет стоить вам рейтинга. Например, убийство союзников, убийство гражданских и т.д. Существует возможность получить отрицательный рейтинг, который сделает невозможным для игрока получение финансов до тех пор, пока не будут совершены хорошие действия или работа которая вернет положительный рейтинг. В то же время, игрок может выкупить негативный рейтинг занеся негативный рейтинг в таблиць учета рабочего времени, который вычитет множитель х из банковского счета игрока чтобы покрыть «плохое поведение». Если у игрока нет средств на покрытие плохих поступков — игрок может оказаться в ситуации, когда баланс банковского счета отрицательный и нет возможности приобрести даже немного боеприпасов.

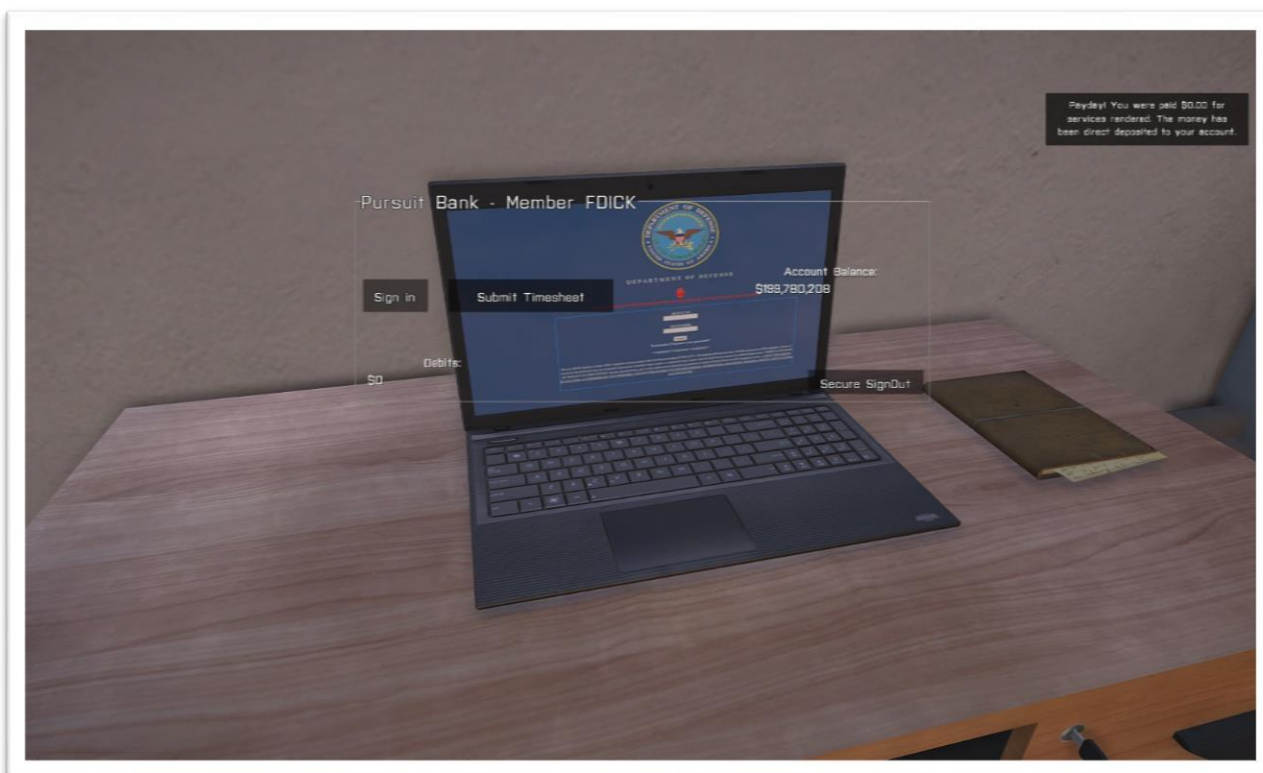
## Доступ в интернет/Система Защищенной Электронной почты:

В PMC Simulator, ноутбук соединяет вас со всем, что вам необходимо. В дополнении к наиважнейшему интерфейсу взаимодействия с банком вы можете совершать покупки вооружения, боеприпасов и любой другой экипировки онлайн («Shop Online»). Проверить почту («Check Email») для просмотра и принятия контрактов от имени ЧВК Orion, и дополнительные действия (В основном для Координатора группы). Все эти модули сгруппированы в графической презентации на защищенном вебсайте. Просто нажмите “home page” для доступа к модулю который вам нужен.





## Банковский счет:



PMC Simulator предоставляет постоянный банковский счет для всех игроков. Баланс банковского счета будет сохраняться даже после перезапуска сервера или разных серверах hostящих миссию. Для доступа к банковскому счету подойдите к компьютеру и нажмите “Personal Banking” через меню действия (скролл колесиком мыши). Вам будет представлен “Pursuit Bank” интерфейс, куда вам нужно будет войти перед тем как записывать очки рейтинга в табель учета, а также для просмотра банковского счета и истории покупок.

Как упоминалось выше, для того чтобы заработать деньги вы должны заработать очки рейтинга успешно завершая задания и уничтожая врагов. Убийство гражданских или союзников серьезно повлияет на ваш рейтинг в игре, таким образом влияя на ваш банковский счет.

После завершения миссии или в любое время, когда у вас есть накопленные очки рейтинга готовые к сохранению/конверсии в финансы на вашем банковском счету – просто посетите штаб или другую локацию (например, Safe House), найдите ноутбук и откройте Pursuit Bank интерфейс, затем нажмите кнопку “Submit Timesheet” чтобы забрать свою плату.

## Система Электронной почты:



Главный метод принятия контрактов в PMC Simulator - "WarMail Encrypted Email Service".

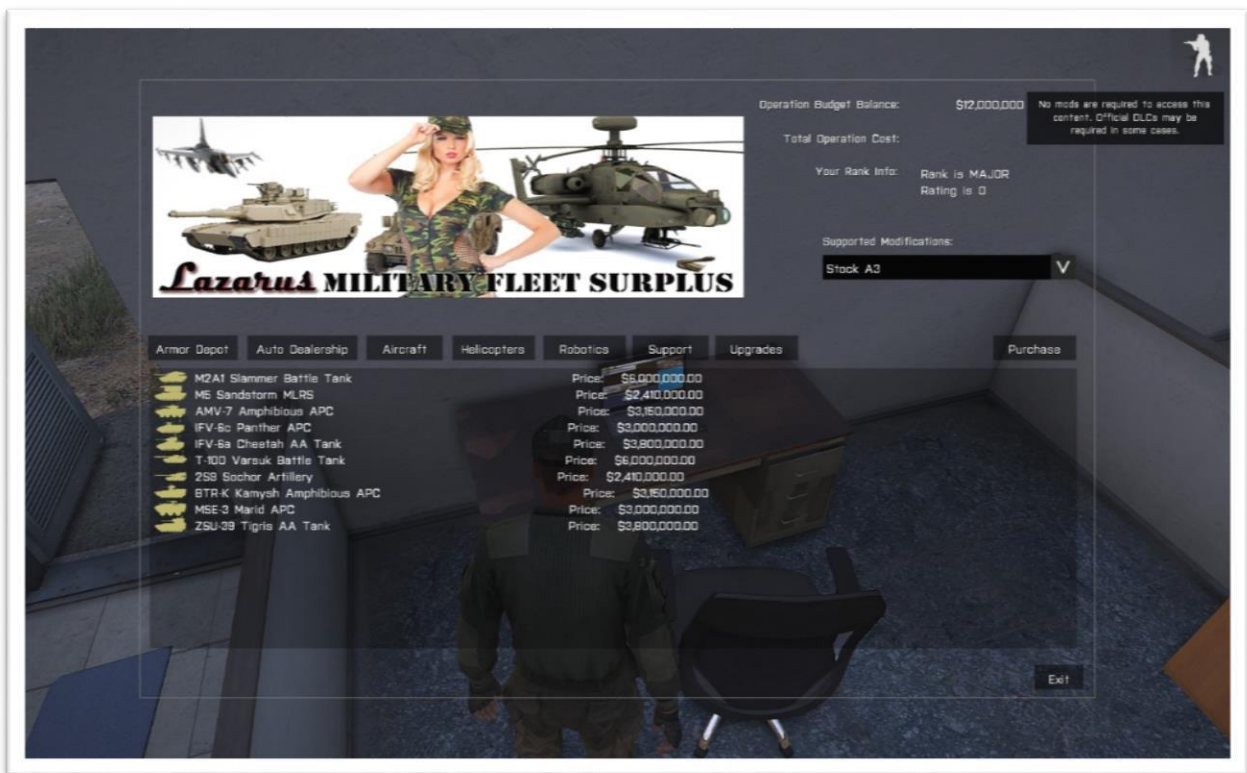
Строка "**From:**" показывает кем был предложен контракт.

Часть "**Body**" опишет ситуацию контракта, оплату для компании и количество очков рейтинга для каждого игрока (Дополнительно к очкам рейтинга за эффективность в бою).

Для принятия контракта ДВАЖДЫ КЛИКНИТЕ строку с контрактом который вы хотите выполнить, вы получите подсказку которая подтверждает выбор. Затем нажмите «Принять контракт» ("Accept Contract").

Координатор группы может отменить ВСЕ миссии через панель администратора.

## Управление автопарком:



Координатор группы ответственен за рациональную покупку автопарка (наземный и воздушный транспорт), активов поддержки, снабжение компании и улучшений для структур компании. Координатор группы должен аккуратно планировать каждое задание и выделять соответствующие средства для каждой миссии. Для приобретения наземного или воздушного транспорта, кликните соответствующую кнопку на главной странице и затем дважды кликните на технике, которую вы хотите приобрести. Кликните "Purchase button" чтобы завершит ваш заказ. Техника будет доставлена на поле в воинскую часть C-12, восточнее от главных ворот базы. Эта точка явно обозначена на карте как "Fleet Delivery". Воздушный транспорт будет доставлен на Molos Airfield принадлежащий Astral Corporation и находящийся в северо-восточном углу Алтиса. Транспорты снабжения будут доставлены к Readiness Area, или в другую локацию о которой будет написано в подсказке во время покупки.

PMC Simulator поддерживает несколько модификаций добавляющих реализма моду PMC Simulator. Чтобы использовать модификацию – выберите ее из выпадающего списка и затем выберите категорию. Если категория не обозначена – модификация представлена в нескольких категориях. В любом случае этот выпадающий список работает как фильтр и покажет вам содержимое мода.

Вся техника была детально изучена, и цена установлена в соответствии с рыночными ценами 2015 года. Цена некоторой экипировки приближительна и основана на цене близких аналогов.



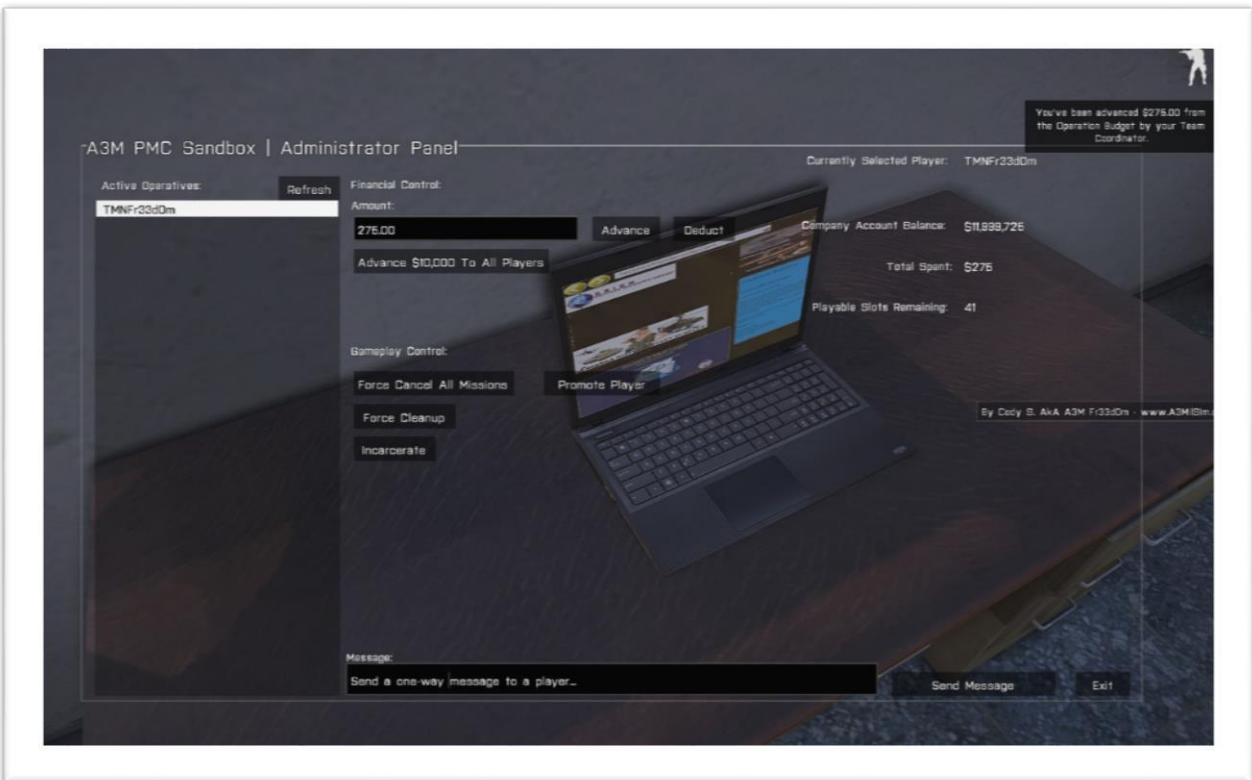
## Совершение покупок онлайн и личные покупки:



Для доступа к Lazarus International Security Supply, найдите ноутбук и выберите “Access Internet” из меню действий. Кликните по рекламе от “Lazarus Security Supply”. После этого вы можете приобрести оружие, боеприпасы, жилеты, рюкзаки, электронику, медицинские принадлежности и другие предметы из соответствующих категорий дважды кликая по оружию которое вы хотите и затем кликая “Purchase”. После того как вы завершили свою покупку – вам нужно подождать некоторое время, пока производится доставка вашей экипировки в большой «шкаф доставки» в С-12 Operations Headquarters (Большой зеленый шкаф с большой желтой стрелкой над ним)



Вход как Администратор (Панель управления администратора):



Панель управления администратора может быть доступна после нажатия на маленькую иконку замка внизу главной страницы доступа в интернет. Если вы офицер компании вы можете иметь доступ к этой панели. Эта панель управления позволяет Координатору группы делать такие критически важные вещи как:

**Перечисление / Списание средств:** Используя список игроков слева, дважды кликните игрока, который должен получить (или забрать у него) деньги. Напишите нужное число в графу “Amount” (используйте .00 в конце). Будет удобно, если вы не будите использовать числа меньше чем 1.00, и будите избегать «сдачи» (1.99). После того как вы ввели необходимое число, кликните “Advance” чтобы вычесть деньги со счета компании и перечислить их на банковский счет игрока. Нажмите “Deduct” чтобы вычесть эти деньги со счета игрока и перечислить их на счет компании.

**Перечислить \$10,000 всем игрокам:** Эта кнопка «Короткий путь». Используя ее вы быстро перечисляете всем игрокам \$10,000 всем в игре. Почему \$10,000? Этого приблизительно достаточно чтобы купить винтовку и неплохой набор экипировки. Игроки, присоединившиеся после нажатия этой кнопки денег не получают.

**Force Cancel All Missions:** Принудительно завершает все миссии. Запускает скрипт который отменяет все миссии и отдает приказ всем игрокам вернуться на базу.

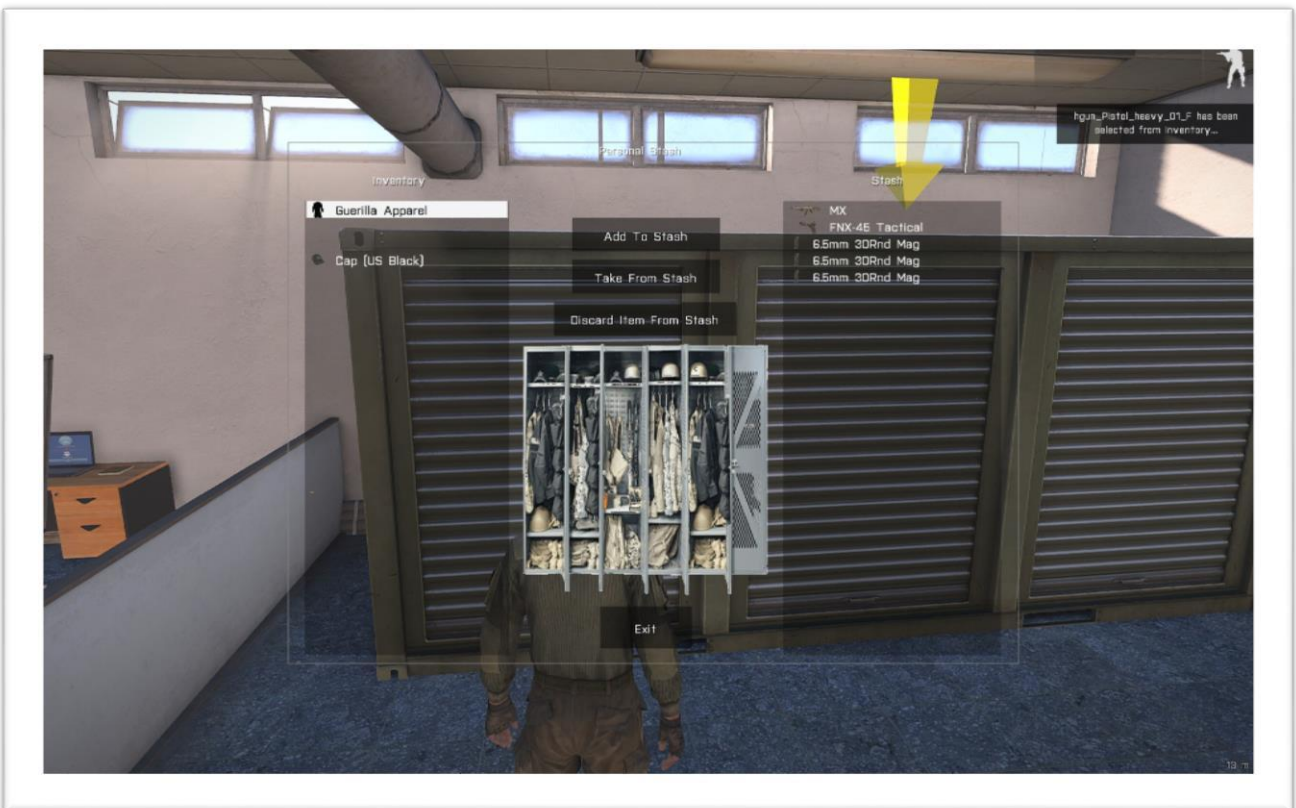
**Promote Player:** Используя список игроков слева, дважды кликните игрока который получит повышение. Затем кликните эту кнопку (Promote player). Игрок получит повышение до Майора “Major” на время этой игры, и получит доступ к «контролю» компании вместе с Координатором группы. Возможность исчезает после отсоединения от сервера. Игрок с таким повышением будет

иметь все возможности Координатора группы, и нужен для симуляции дополнительных офицеров и т.д.

**Force Cleanup:** Другая кнопка которая принудительно запускает скрипт поиска и удаления каждого мертвого юнита на карте. Это должно быть сделано только если тела засоряют базу или производительность сервера снижается телами, которые автоматический скрипт не смог убрать по какой-либо причине.

**Incarcerate:** Используя список игроков слева, дважды кликните на игроке которого вы хотите заключить под стражу. Нажмите эту кнопку чтобы телепортировать этого игрока в карцер в C-12 detention facility.

### Личный шкафчик



Личный шкафчик (The Personal Stash) это возможность сохранять вашу честно заработанную экипировку от дисконнектов и перезапусков сервера. Так как функционал представлен модом ALiVE, некоторые ограничения устранены. Чтобы сложить вашу экипировку – дважды кликните предмет из вашего инвентаря и затем кликните по кнопке “Add To Stash”. Чтобы забрать предмет, выберите предмет в шкафчике и нажмите “Take from Stash”. Чтобы удалить предмет, он должен быть в шкафчике. Дважды кликните по предмету и нажмите кнопку “discard from stash” чтобы удалить его. Доступ к личному шкафчику обеспечивается через меню действия Action Menu возле ящика доставки, оружейных стоек, или в убежищах.

**ВНИМАНИЕ:** На данный момент, личный шкафчик НЕ поддерживает сохранение содержимого жилетов и рюкзаков. Вы должны выложить все предметы перед тем как складывать в шкафчик рюкзак или жилет, иначе вы потеряете все содержимое.

## Быстрое перемещение:



Быстрое перемещение между военной частью С-12 и аэропортом Molos может быть облегчено через меню действий НЕМТТ транспорта (кнопка "Fast Travel"). Пользователь пройдет через серию коротких загрузок и телепортируется в точку назначения.

## Убежища Wildfire Protocol:

На экране карты, несколько больших, оранжевых треугольников означает 7 локаций стратегически размещенных на Алтисе. Эти локации, известные как "Wildfire Protocol Safe houses", обеспечивают в относительно безопасные зоны для групп Orion, чтобы отступить в случае затянувшегося боевого или ожесточенного боя. Wildfire Protocol safe houses оснащены медицинской экипировкой, ограниченными запасами боеприпасов, ноутбуком с доступом в интернет (Приобретенные предметы все равно будут доставлены в военную часть С-12) и двумя пустыми шкафчиками снабжения которые могут быть заполнены любыми припасами, которые Координатор Группы посчитает необходимыми. Один из шкафчиков имеет доступ к вашему персональному шкафчику.



## Другие строения и возможности:

### C-12 Facility



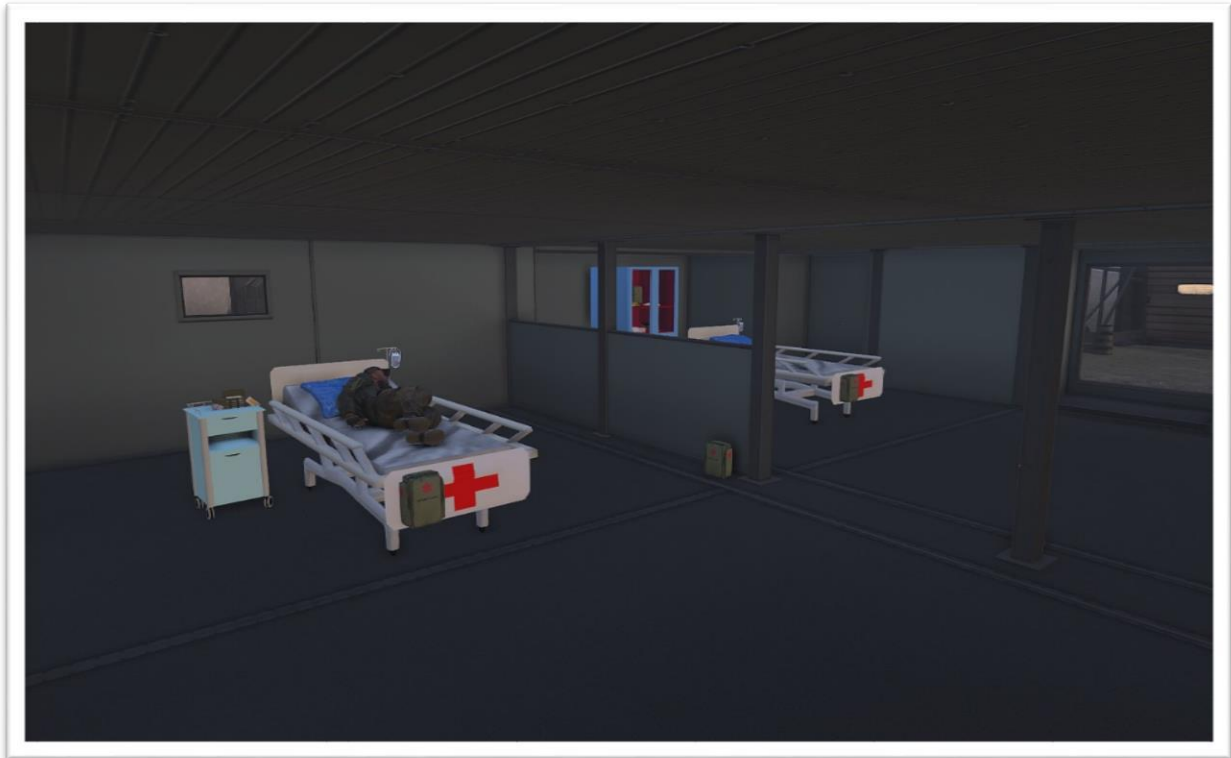
C-12 Facility это биомедицинская станция исследований под руководством Astral Corporation, которая частично была передана ЧВК Orion для организации специальных операций на Алтисе.

C-12 Facility оснащена медицинским оборудованием и карцером/комнатой допроса, а также офисными зданиями для Штаба Операций, и автобазами для обслуживания техники. Также присутствует вертолетная площадка в восточной части военной базы, а все входы оснащены RFID сенсорами (система контроля и управления доступом) для автоматической работы.





## Полевой госпиталь С-12:



Если вас «убили» во время боевого столкновения, вы очнетесь на больничной койке в полевом госпитале С-12. Возрождение в госпитале не бесплатно, и с вас будет списана страховая сумма за каждое возрождение. Больничные койки также являются медицинским «транспортom» Асе мода, и пациент может быть загружен как пассажир, врач займет место «водителя». Оба игрока внутри этого «транспортного средства» получают доступ к продвинутым медицинским возможностям АСЕ мода.

По умолчанию, медицинские модули АСЕ 3 установлены на наиболее продвинутые/сложные настройки. Вы можете распаковать этот мод чтобы изменить эти настройки АСЕ3 так, как вам нравится.

Медицинские препараты из АСЕ 3 продаются через онлайн магазин, АСЕ 3 мод фильтр, а затем кликните “Medical”.

### Штаб Операций:



Штаб операций — это строение, предполагающее отыгрыш ролей для планирования операций/миссий и других действий таких как покупка предметов онлайн. Штаб операций территория Mail Locker (Куда доставляются приобретенные предметы), где могут быть найдены несколько ноутбуков для доступа в интернет.



Все телевизоры работают в мультимедиа и вы можете включать и выключать их

Комната собраний поддерживает совместимые с мультимедиа слайд-шоу, которые могут быть изменены небольшим редактированием файлов. На каждое кресло можно сесть. Смена слайдов производится нажатием на проектор.

Самый восточный офис – офис координатора группы. Его ноутбук может запускать любые задачи Координатора группы.

Кулеры с водой снимают усталость!

## Карцер и комната допроса:



Тюрьма ЧВК Orion является карцером и комнатой допроса. С закрывающимися дверьми и "Security Mode", а также полностью функционирующими двухсторонними зеркалами в комнате допроса! Чтобы войти в «security mode», найдите надзирателя и посмотрите на книжную полку за ним. Используйте меню действий чтобы войти в комнату наблюдения или включить «Security mode» который даст возможность закрывать и открывать двери.



### Автомастерская:



В автомастерской, вы можете ремонтировать, пополнять боезапас и заправлять все, что ездит по земле от четырех колес, до траков. Просто заезжайте в область, отмеченную желтым цветом, и сервисный центр посчитает ущерб, эквивалент стоимости починки в реальном мире, а также время которое потребуется на ремонт (Вам не нужно ждать это время) а затем посчитать стоимость частей и затраченного труда.

Для пополнения боезапаса, сервисный центр подсчитает сколько боеприпасов было использовано для каждого орудия, и затем пополнит боезапас который был потрачен, сохраняя то что не было израсходовано. Боеприпасы /стоимость перезарядки подсчитывается основываясь на на приблизительной стоимости из реального мира за снаряд/магазин.

На финальной стадии заправки, сервисный центр заправит ваше средство транспорта основываясь на том, сколько топлива было потрачено, и стоимости топлива (настраивается в параметрах миссии).

После завершения сервиса, полный счет будет отображен для водителя транспортного средства, и будет оплачен из Бюджета компании. Если в бюджете компании находится меньше \$5,000 на момент посещения сервисного центра, обслуживание не будет производиться.



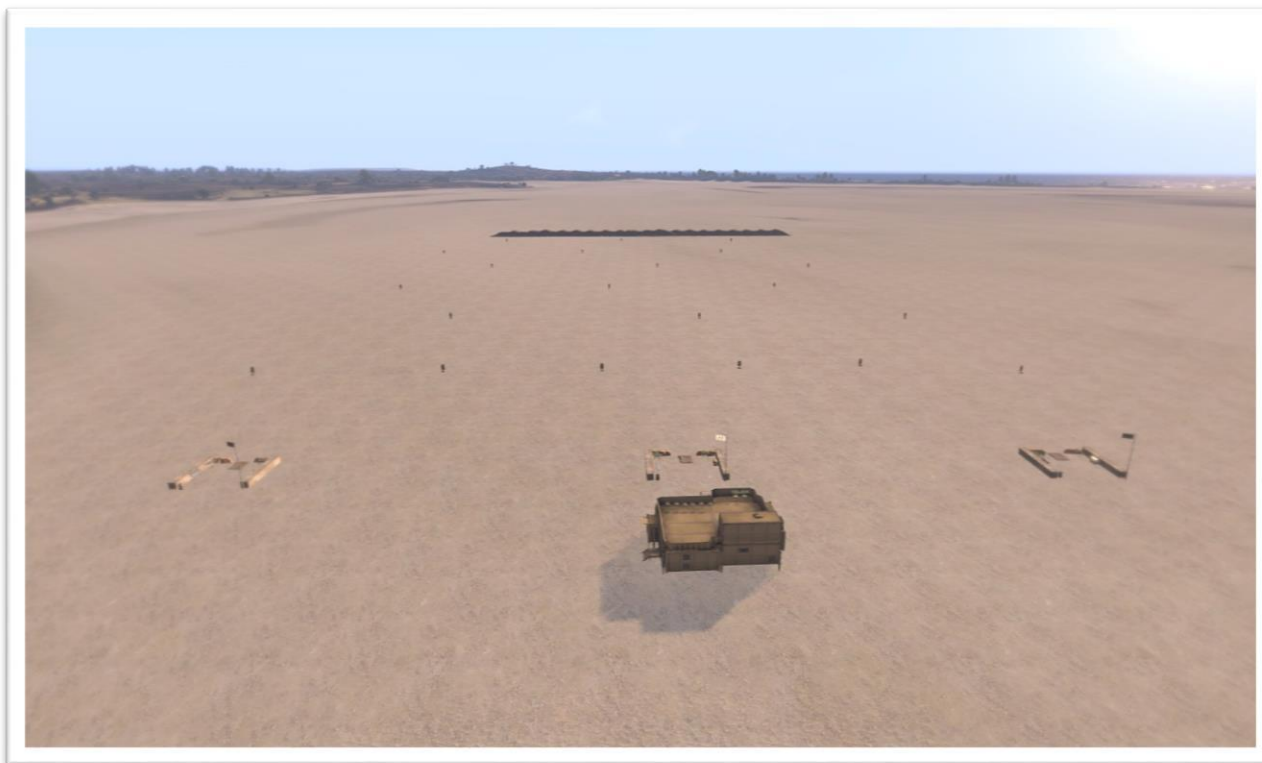
## Аэропорт Molos/ Обслуживание авиации:



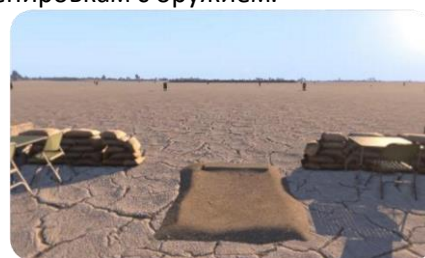
Аэропорт работает также, как и автобаза, в том смысле что он подсчитывает части/работу, стоимость пополнения боеприпасов (пропорционально авиационным эквивалентам), стоимость заправки (Цена на самолетное топливо может быть настроено в параметрах миссии).

Подлетайте к вертолетной площадке и ждите, когда механики начнут сигнализировать вам. После приземления, другой механик подойдет к вашему вертолету и произведет технический осмотр. После завершения, вы сможете продолжить задания, и ЧВК Orion будет представлен счет к оплате услуг.

## Стрелковый клуб Алтиса



Стрелковый клуб Алтиса это полностью функционирующий тир на 3 линии с сохранением таблицы рекордов и ручным управлением целями. Отмеченный на карте и расположенный на СВВ военной части С-12, стрелковый клуб Алтиса – превосходное место для стрельбы по целям и тренировкам с оружием.



Для использования:

Подойдите к ноутбуку на наблюдательной вышке и сядьте.

Используя свободный обзор для доступа к управлению тиром через меню действия и затем скажите стрелку занять позицию на линии А, В или С (отмечены белыми флагами на каждой позиции)



Кликните “All Targets Down” чтобы подготовить тир к программе.

Кликните “Automatic Reset Off” чтобы цели не поднимались после попадания. Это очень важно при запуске программы! Кликните “Automatic Reset On” чтобы цели поднимались обратно автоматически после каждого попадания. Это отличный режим чтобы практиковаться одному.

Каждая колонка контроля Панели управления тиром представляет соответствующую линию, так как вы видите ее и как они размечены.

Программа POP 40 задумана для воспроизведения реальной программы квалификации с винтовкой M4 Морской Пехоты США, и будет устанавливать программируемые группы целей, включая несколько сдвоенных мишеней, группами 20 – 10 – 10 (20 лежа, без упора, 10 лежа с упором, 10 для стрельбы с колена). Обычно, стрелок имеет ограничение на объем магазина (20 патронов), и разрешены только 40 выстрелов. Финальные очки подсчитываются на количестве пораженных целей.

Программа POP 7 это медленная программа для новичков, лучше всего подходящая для обучения основам использования оружия. Random 40 - все еще разрабатывается и пока не работает.

Ручной контроль позволяет управляющему тиром поднимать каждую мишень лично на 3 секунды каждую. Это позволит управляющему тиром задать произвольный курс «на лету». Кнопки размечены дистанцией до цели и сгруппированы согласно позициям на линии.

“Check score” будет отображать текущие очки для соответствующих линий, а “reset score” установит значение в 0.

## Прохождение миссий/ Руководство по стратегиям:

### VIP Escort Contract

Предложение от: Astral Corporation

Корпоративные выплаты: \$50,000.00

RP выплаты: 300 (каждому игроку)

Сложность: Низкая – Средняя (Зависит от ALiVE рандомизации. Уровень угрозы не масштабируется)

Игрок начавший миссию получит под свое командование сотрудника компании Astral как члена группы. Все игроки получают задание отмечающее случайную точку в которую должен прибыть VIP. Ваша задача – выбрать наиболее безопасный метод сопровождения VIP к его цели и доставить его туда живым.

Сотрудник будет отмечен “Protected Asset Management” действиями.

#### Угрозы / Возможности:

- Возможные Самодельные Взрывные Устройства (СВУ) или огневой контакт на пути следования (ALiVE)
- Возможный не зашифрованный огневой контакт (ALiVE)
- Случайный шанс засады небольшой группы врагов в точке назначения.
- Стратегия: Используйте вертолет для наибольшей вероятности выполнения задания. В ином случае передвигайтесь вооруженным конвоем. Зачистите точку назначения до прибытия.

### High Value Shipment Escort / Delivery Contract

Предложение от: Astral Corporation

Корпоративные выплаты: \$75,000.00

RP выплаты: 500 (каждому игроку)

Сложность: Низкая – Средняя (Зависит от ALiVE рандомизации. Уровень угрозы не масштабируется)

Грузовик появится перед штабом С-12 на дороге. Все игроки получают задание отмечающее точку доставки груза. Доставьте грузовик в точку назначения. Если он будет уничтожен – вы провалите миссию.

#### Угрозы / Возможности:

- Возможные СВУ или огневой контакт на пути следования (ALiVE)
- Возможный не зашифрованный огневой контакт (ALiVE)
- Случайный шанс засады небольшой группы врагов в точке назначения.
- Окружающая среда... Смотрите на дорогу, не разбейтесь!
- Стратегия: Вооруженный конвой. Возможна транспортировка воздухом.

### Traffic Enforcement Checkpoint

Предложение от: Altis Armed Forces

Корпоративные выплаты: \$150,000.00

**RP Выплаты: 1500 (каждому игроку)**

**Сложность: Средняя (Зависит от ALiVE рандомизации. Уровень угрозы не масштабируется)**

Все игроки получают задачу отмечающую пропускной пункт C-12 Север, располагающийся севернее Altis Airport на главной трассе. По прибытию на пост, миссия начнет серию случайных водителей и средств передвижения имеющих разнообразные ситуации и поведения.

Угрозы / Возможности:

- **Возможная бомба в автомобиле.**
- **Возможный наркоделец.**
- **Возможный пьяный водитель.**
- **Возможный нелегальный иммигрант.**
- **Возможная засада. Следите за пехотой!**
- **Возможные перебежчики через КПП. Патрулируйте местность!**
- **Возможные СВУ или огневой контакт на пути к цели (ALiVE)**
- **Возможный не заскриптованный контакт (ALiVE)**
- **Стратегия: Стреляйте в террористов-смертников до того как они взорвутся или быстро прячьтесь в укрытие! Всегда проверяйте автомобили в данном порядке: Inspect Vehicle, Backscatter и Greeting. Наблюдение с воздуха – не плохая идея. Патрульная машина – отличная идея. Если происходит слишком много событий на КПП, люди могут попытаться избежать этого или попробовать убежать. Охранять КПП в одиночку – плохая идея. Охранят КПП с искусственным интеллектом все равно довольно сложно.**

### Hostage Rescue I (Snatch and Extract)

**Предложение от: Astral Corporation**

**Корпоративные выплаты: \$2,000,000.00**

**RP Выплаты: 2000 (Per Player)**

**Сложность: Средняя (Зависит от ALiVE рандомизации. Уровень угрозы масштабируется по количеству игроков. Один уровень за каждые x10)**

Все игроки получают отметку, показывающую последнюю известную локацию сотрудника Astral Corp. Все игроки также получают маркер на картах, который показывает местоположение сотрудника Astral в реальном времени с помощью подкожного чипа у данного сотрудника. Сотрудник находится в заложниках у группы террористов, так что четкие действия необходимы. Как только завяжется перестрелка – заложник может попытаться убежать. Чип должен держать вас в курсе его перемещения. Количество врагов в миссии зависит от количества игроков на момент старта миссии. На каждые 10 игроков – появляется дополнительная волна, с максимумом врагов появляющимися если игроков больше 20.

Угрозы / Возможности:

- **Заложник вблизи врагов. Будьте осторожны.**
- **Возможные СВУ или огневой контакт на пути следования (ALiVE)**
- **Возможный не заскриптованный огневой контакт (ALiVE)**



- **Стратегия:** Разведуйте местность перед атакой, старайтесь быть скрытым по возможности. Используйте свето-шумовые гранаты. Двигайтесь быстро! Они могут убить заложника если ситуация будет складываться не в их пользу.

### Terrorist Cell Raid I (Assault Compound) & II (Assault City)

**Предложение от:** Altis Armed Forces

**Корпоративные выплаты:** \$2,000,000.00

**RP Выплаты:** 2000 (каждому игроку)

**Сложность:** Средняя (Зависит от ALiVE рандомизации. Уровень угрозы масштабируется по количеству игроков. Один уровень за каждые x10)

Все игроки получают отметку о месте скопления сил противника. Локация не случайная и количество врагов меняется только от количества игроков. Отработайте ваши стратегические подходы, пробуйте новые тактики, и копите доллары на предсказуемых Рейд миссиях.

#### Угрозы / Возможности:

- **Возможные СВУ или огневой контакт на пути следования (ALiVE)**
- **Возможный не заскриптованный огневой контакт (ALiVE)**
- **Стратегия:** Каждая локация имеет свои стратегические преимущества / недостатки когда речь заходит о местности. Используйте ее с умом. Эти миссии были созданы с целью заработка денег, они неплохо оплачиваются, риск средний, и ситуации повторяются.

### Stranded unit requires E&E Support

**Предложение от:** Sen. John McCain

**Корпоративные выплаты:** \$1,500,000.00

**RP Выплаты:** 900 (каждому игроку)

**Сложность:** Средняя (Зависит от ALiVE рандомизации)

Все игроки получают отметку о последней известной локации отряда НАТО который не выходит на связь. Проследуйте к точке как можно быстрее так как вы буквально соревнуетесь в скорости с вражеской группой. От вышей удачи будет зависеть будете ли вы иметь преимущество в дистанции до цели против сил противника. После нахождения отряда, сопроводите их как можно быстрее в военную часть C-12. Каждый солдат НАТО важен, но миссия будет провалена только если офицер будет убит.

#### Угрозы / Возможности:

- **Возможные СВУ или огневой контакт на пути следования (ALiVE)**
- **Возможный не заскриптованный огневой контакт (ALiVE)**
- **Стратегия:** ДВИГАЙТЕСЬ БЫСТРО!! Вертолет – отличная идея. Сопроводите отряд с прикрытием с воздуха.

### Premise Security Shift (T-9 Facility)

**Предложение от:** Astral Corporation

**Корпоративные выплаты:** \$750,000.00

**RP Выплаты:** 1000 (каждому игроку)

**Сложности:** Низкая / Средняя (Зависит от ALiVE рандомизации.)

Все игроки получают отметку о местоположении фабрики Т-9, где ваш отряд должен выполнить смену караула. Займите позиции возле ворот, тревоги, и по периметру. Не позволяйте какому либо вреду помешать работникам пока они работают и проконтролируйте что у наемники действуют без ошибок.

Угрозы / Возможности:

- Возможны протестующие
- Возможна засада
- Возможные СВУ или огневой контакт на пути следования (ALiVE)
- Возможный не заскриптованный огневой контакт (ALiVE)
- Стратегия: Проходить эту миссию составом меньше 5 человек – плохая идея. Один должен быть возле компьютера управляющим воротами, двое позади, и двое перед фабрикой. Используйте ACE 3 чтобы разобраться с протестующими.

### Dorida Hacker Den Raid

Предложение от: Astral Corporation

Корпоративные выплаты: \$750,000.00

RP Выплаты: 950 (Каждому игроку)

Сложность: Низкая / Средняя (Зависит от ALiVE рандомизации. Уровень угрозы масштабируется по количеству игроков. Один уровень за каждые x10)

Все игроки получают отметку о предполагаемом местоположении хакера. Подготовьте рейд и получите доступ к серверам хакера. Один игрок должен взломать консоль, тогда как остальные – охранять его.

Угрозы / Возможности:

- Возможные СВУ или огневой контакт на пути следования (ALiVE)
- Возможный не заскриптованный огневой контакт (ALiVE)
- Стратегия: Этот тип миссии - Атака / Защита. Очередная миссия для заработка финансов, но в защите. Встаньте в оборону, и приготовьтесь к штурму! Миссия довольно легкая, так что просто получайте удовольствие!

### Dignitary Speech Security

Предложение от: Astral Corporation

Корпоративные выплаты: \$1,500,000.00

RP Выплаты: 2000 (Каждому игроку)

Сложность: Средняя / Высокая (Зависит от ALiVE рандомизации. Уровень угрозы масштабируется по количеству игроков. Один уровень за каждые x10)

Все игроки получают отметку о случайной локации в которой (одна из трех заранее установленных) где будет проходить речь. Как только вы прибудете на место – выступление начнется.

Обеспечивайте безопасность выступающего на протяжении всей его речи, обеспечивая безопасность по периметру, а когда речь закончится или вы заметите что-то подозрительное – обеспечьте безопасный отход. Выплаты зависят от бонусного множителя, зависящего от ваших успехов во время миссии и соотносится с ситуацией, происходящей во время миссии. Например, миссия где случайный снайпер: (1) Появился и (2) не выстрелил, (3) потому что был убит. Все три ситуации имеют влияние на финальные выплаты.

Угрозы / Возможности:

- Возможные СВУ или огневой контакт на пути следования (ALiVE)
- Возможный не заскриптованный огневой контакт (ALiVE)
- Случайный снайпер с особым поведением (Наличие, Местоположение, Время в укрытии и Время прицеливания случайны.)
- Случайный террорист-смертник (Наличие, Время в укрытии и Путь до цели случайны)
- Случайный стрелок в толпе (Наличие, Время до выстрела и Путь до цели случайны)
- Случайный автомобиль с взрывчаткой (Наличие, Время до взрыва и Тип случайны.)
- Случайный бунт (наличие, число протестующих, время до начала и путь случайны.)
- Стратегия: Прохождение этой миссии в одиночку – плохая идея. Необходимо по крайней мере 5 игроков. Посадите снайперов и проводите разведку БПЛА для обнаружения вражеских снайперов и подозрительных групп. Если вы прервете речь выступающего, это будет стоить всем выплат очков рейтинга. Но это все равно выгоднее чем потерять VIP. Если вы столкнулись с опасностью – уводите его со сцены! Выступающий спрячется если кто-то выстрелит в него. Также, он испугается если ваши силы откроют огонь в непосредственной близости от него. Оба случая прервут выступление! Если выступающий убит снайпером – снайпер должен быть пойман! Если он сбужит – вы получите дополнительный штраф.

## Protected Asset Management

Protected Asset Management это расширение базовых AI команд доступных в Arma 3, задуманные для улучшенного, командного сопровождения целей задания.

**Get Down:** Объект пригнется на 3 секунды, позволяя вам стрелять над или рядом с ним. Тайминг важен! Вы можете убить объект! Своевременное использование этой возможности может быть критически важным в прохождении миссии.

**Follow Me:** Объект присоединится к группе игрока, если он не часть этой группы, и будет следовать за ним. Это полезно для перемещения “заложников” между игроками.

## Поддерживаемые моды:

Данные моды **необходимы**:

[ALiVE](#)

[ACE 3](#)

Данные моды **поддерживаются и опциональны:**

[Task Force Arrowhead Radio](#)

[RHS: Escalation](#)

[Specialist Military Arms](#)

[HLC \(Toadie2k\) MP5 Pack](#)

[Apex Drakon](#)

[USS Iowa](#)

## Известные проблемы:

Некоторые игроки могут столкнуться с «обрезанным» меню. Как исправить: установите через настройки экрана ARMA3 "размер интерфейса" на "нормальный" или "маленький". Это должно исправить большую часть данных проблем.

## Скрипты и Модули

- Features & Modules – By Fr33d0m
- A3M JIP Script – Handles JIP tasking
- A3M Economy Script (unreleased version, pending)
- A3M Bank Account Script (standalone unreleased, pending)
- A3M Sitting Script (Seats your ass in a chair, MP Compatible) (Standalone unreleased, pending)
- A3M Missions by Email Script (Email Interface to start missions) (Standalone unreleased, pending)
- A3M Detailed Animations – cinematic
- 3D Assets by Fr33d0m
- SniperAI By Fr33d0m
- Protected Asset Management (PAM) by Fr33d0m