

A-10C

WARTHOG



DCS A-10C Guida Avvio Rapido

DCS
SERIES

AVISO PER LA SALUTE E L'EPILESSIA

Siete pregati di leggere attentamente prima di utilizzare questo gioco per computer o farlo utilizzare ai vostri bambini.

Una percentuale molto limitata di persone potrebbe sperimentare una convulsione se esposta a determinate immagini visive, tra cui luci lampeggianti o schemi che potrebbero apparire nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare "attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità" durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi.

Terminate immediatamente di giocare e consultate il vostro dottore se voi od i vostri bambini manifestate uno dei sintomi sopra descritti

È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità prendendo le seguenti precauzioni:

- Evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.
- Giocare in una stanza bene illuminata.
- Quando giocate con i giochi per computer, riposare per almeno 10 minuti dopo ogni ora di gioco.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

Istallazione

Download Digitale: Salvate il file Setup.exe e tutti i file .bin nella stessa cartella, fate doppio click con il mouse sul file Setup.exe per iniziare l'installazione. Seguite quindi le informazioni sullo schermo.

DVD: Inserite il disco DCS A-10C Warthog nel vostro lettore DVD e permettete all'installer automatico di avviarsi. Quindi seguite le indicazioni sullo schermo. Se l'installer non parte automaticamente, siete pregati di andare su Computer, fare doppio click con il mouse sul vostro lettore DVD, trovare il programma Setup.exe, e fare doppio click con il mouse su di esso per avviare l'installer.

Nota: Dovrete loggarvi in Windows con i diritti di Amministratore al fine di installare il gioco.

DCS A-10C link utili

DCS Forum

<http://forums.eagle.ru/index.php>

DCS Wiki

http://en.wiki.eagle.ru/wiki/Main_Page

DCS: A10C Supplementi di Training:

[http://en.wiki.eagle.ru/wiki/DCS: A10C Training Supplements](http://en.wiki.eagle.ru/wiki/DCS:_A10C_Training_Supplements)

ATTIVAZIONE

Usando il numero di attivazione fornito (sul retro della Guida Avvio Rapido o dal negozio online), vi verrà richiesto di attivare l'acquisto del vostro gioco prima di volare una missione. Durante il processo di Attivazione, il sistema di protezione creerà un profilo hardware del vostro sistema e lo comparerà con quello del vostro attuale sistema ogni volta che avvierete il gioco. Se ci sono cambiamenti significativi nel vostro computer, come la sostituzione di un elemento hardware importante od il cambio del vostro Sistema Operativo, vi potrebbe venire richiesta una nuova attivazione.

Ogni licenza di gioco (disco) ha 10 attivazioni e 10 disattivazioni. Potete attivare il gioco fino a 10 volte. Il numero di istallazioni è illimitato!

Questo gioco permette anche la tecnologia Attivazione Automatica ("AAA") che vi permette di attivare il gioco ogni 31 giorni. Questo vi assicura di poter giocare anche se non dovesse più esistere la Eagle Dynamics. Questa funzione è abilitata dopo che sono state usate le 10 attivazioni di default.

Se il sistema di protezione rileva un cambiamento nel software/hardware del vostro computer come descritto sotto, sarà richiesta un'attivazione. E' importante notare che le disattivazioni sono usate per risparmiare le vostre attivazioni quando modificate l'hardware/software del vostro PC. Prima di migliorare il PC o reinstallare l'OS, potete disattivare il prodotto e quando completato, riattivarlo senza perdere una attivazione. Inoltre, potete istallare il gioco quante volte volete.

<http://www.star-force.com/support/users/deactivate/>

Sarà richiesta un'attivazione se le modifiche hardware/software superano i 12 punti calcolati secondo la seguente tabella:

- CPU ID: 13
- Windows PID: 3
- Nome Computer: 3
- Numero di serie del volume del disco rigido: 3
- Indirizzo MAC: 6
- Quantità RAM: 6

Se disinstallate il gioco e lo reinstallate sullo stesso PC senza reinstallare il vostro sistema operativo o fare modifiche hardware, non sarà necessario disattivare.

Per maggiori dettagli sul sistema di protezione, visitate le StarForce FAQ:
<http://www.star-force.com/support/users/group2.php>

Inoltre, una guida passo-passo di (dis)attivazione è disponibile a:

<http://www.star-force.com/support/users/group4.php#6>

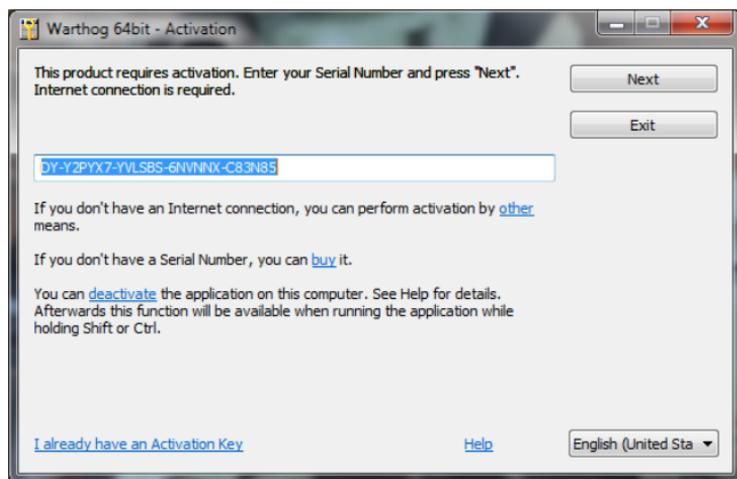
Attivazione Automatica

Il metodo preferito è quello di Attivazione Automatica; è necessaria una connessione Internet.

Installate il gioco sul vostro computer. Lanciatelo e volate una missione.

Sarà visualizzata la finestra di Attivazione. Seguite le istruzioni.

Inserite il vostro Numero Attivazione che è stampato sulla Guida Avvio rapido del DVD o che vi è stato fornito via e-mail. Premete il pulsante **Next**.



L'Attivazione Automatica è ora completata.

ALTRI METODI DI ATTIVAZIONE

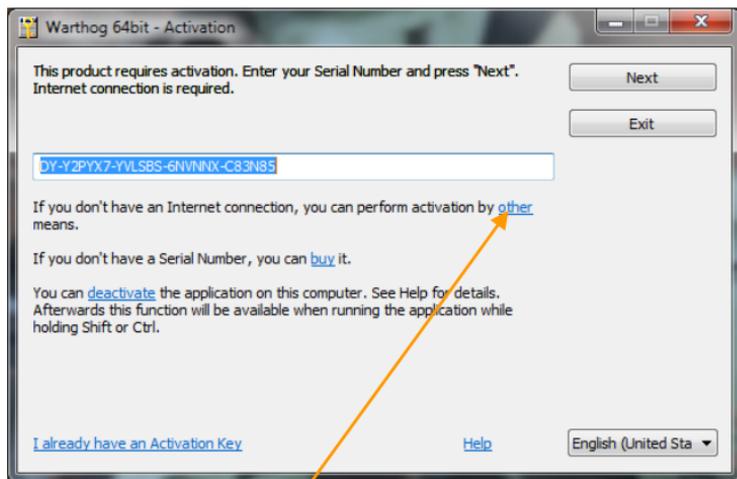
Se il processo di attivazione automatica fallisce, potete usare uno dei due altri modi (per entrambi è necessaria la connessione ad Internet):

1. Attivazione via E-mail. Usando questa attivazione, vi verrà fornito un codice hardware che può esser inviato all'indirizzo e-mail fornito per l'attivazione.

- Attivazione via sito web ProActive. Per l'attivazione sarà inserito un codice hardware nel sito web ProActive.

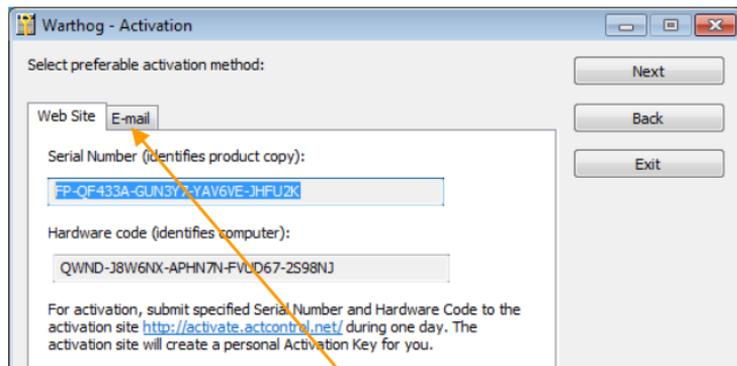
Attivazione via E-mail

Se l'attivazione automatica fallisce, premete il link **Other** link proprio sotto al box di inserimento.



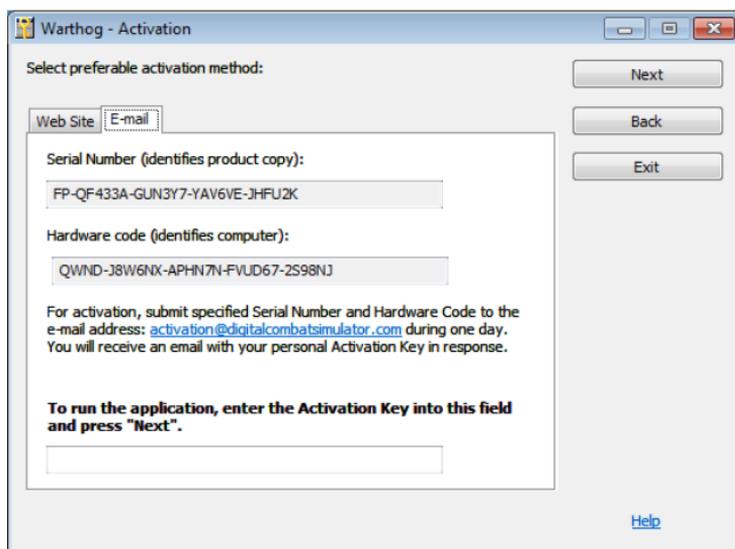
Premete il link **Other**

Premete l'etichetta **E-mail** nella finestra informazioni.



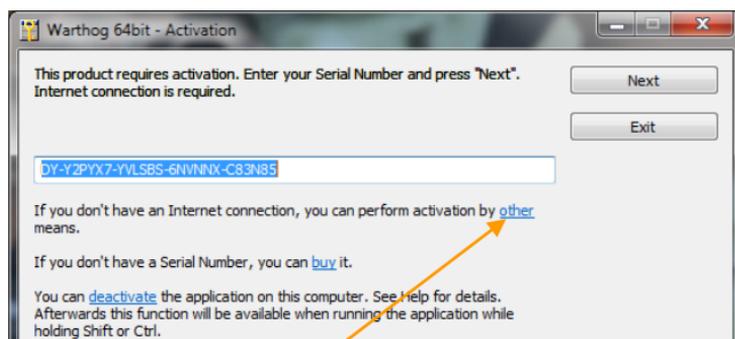
Premete l'etichetta **E-mail**

se al momento non potete inviare una e-mail, copiate il vostro Numero di Serie e Codice Hardware, e l'indirizzo e-mail mostrato nella finestra Informazioni.



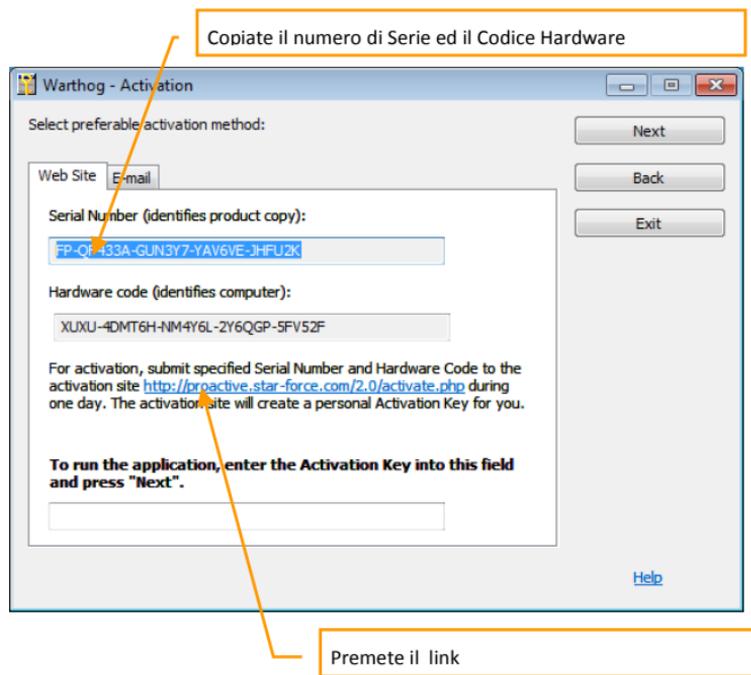
Quando potete, aprite la vostra e-mail ed inviate il vostro Numero di Serie e Codice Hardware all'indirizzo e-mail indicato. Dopo pochi istanti vi verrà inviata una Chiave di Attivazione. Inserite la vostra Chiave di Attivazione nel campo Attivazione e premete il pulsante **Next**. L'attivazione via e-mail è ora completata.

Attivazione via sito web ProActive. Se l'attivazione automatica non funziona, premete il link **Other** nella finestra Attivazione.



Premete il link **Other**

Il vostro Codice Hardware sarà quindi visualizzato nella finestra Attivazione. Copiate il numero di Serie ed il Codice Hardware e salvatelo in una posizione sicura.

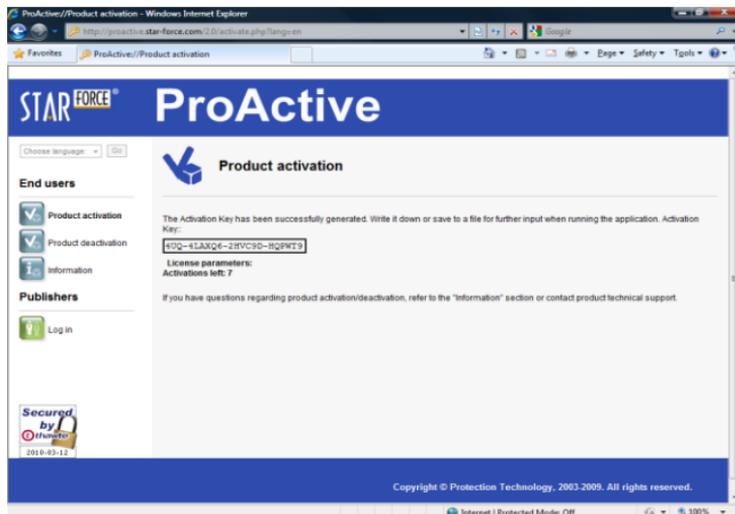


Premete il link proactive.star-force.com/2.0/activate.php nella finestra Attivazione. Nel caso il vostro computer non sia connesso ad internet, potete salvare il vostro numero di Serie e Codice Hardware ed andare al link usando un altro computer.

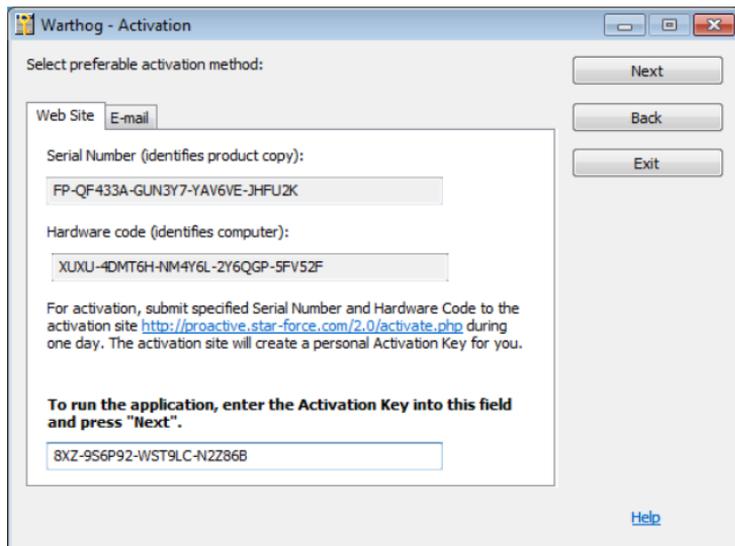
Inserite il Numero di serie ed il Codice Hardware nei campi corrispondenti del sito web ProActive e premete il pulsante **Get Activation Key**.



Vi verrà fornita la vostra Chiave di Attivazione. Salvatela in un posto sicuro.



Inserite la Chiave di Attivazione nel campo Attivazione e premete il pulsante Next.



L'attivazione tramite il sito web ProActive è ora completata. Se sono state implementate restrizioni sull'uso del gioco, la finestra Attivazione ne evidenzierà i dettagli. Premete Ok per lanciare il gioco.

Disattivazione

Per evitare di sprecare una Attivazione del prodotto, dovreste prima Disattivare l'installazione del vostro gioco, fare poi le vostre modifiche, e quindi Attivare di nuovo. Avete a disposizione 10 Disattivazioni.

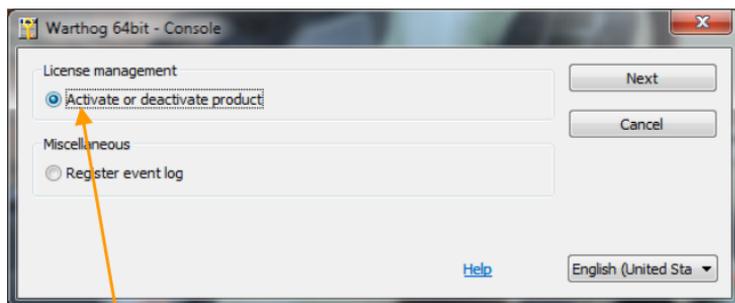
Potete lanciare il processo di disattivazione in due modi:

- La Disattivazione Automatica
- La Disattivazione via sito web ProActive

La Disattivazione Automatica

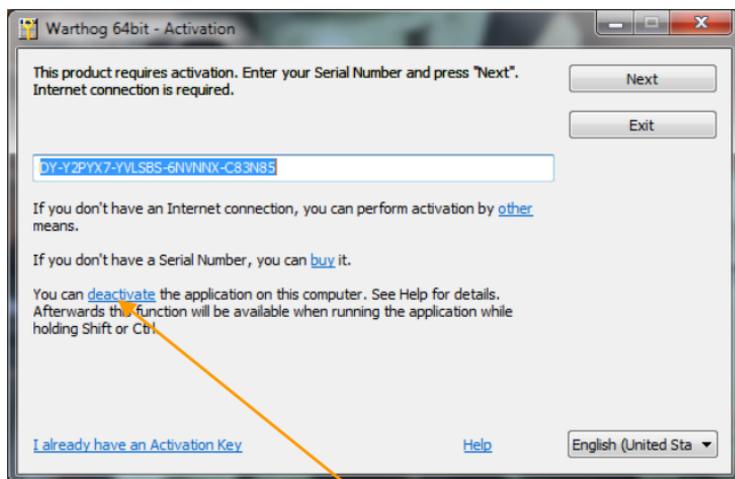
Eseguite il file **protect.exe**, che si trova nella vostra cartella DCS A-10C\bin\.

Selezionate il comando dell'applicazione **Attivazione o Disattivazione** come mostrato nella finestra, premete quindi il pulsante **Next**.



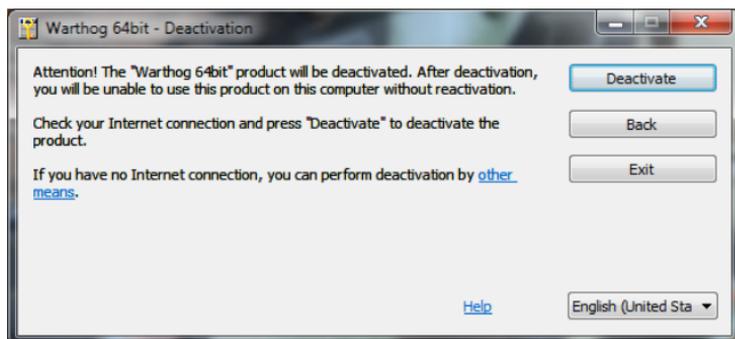
Scegliete l'applicazione **Attivazione o Disattivazione**

Premete il link **Deactivate** visualizzato nella finestra (il Numero di Serie usato per Attivare l'applicazione è indicato di default in questa finestra).

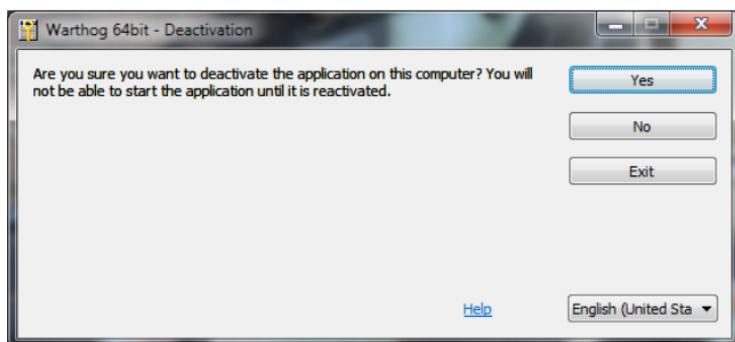


Premete il link **Deactivate**

Dopo aver premuto il link **deactivate** sarà visualizzata una finestra che richiede la conferma della disattivazione.



Premete il pulsante **Deactivate**; apparirà il messaggio seguente.



Premete il pulsante **Yes** per iniziare il processo di disattivazione.

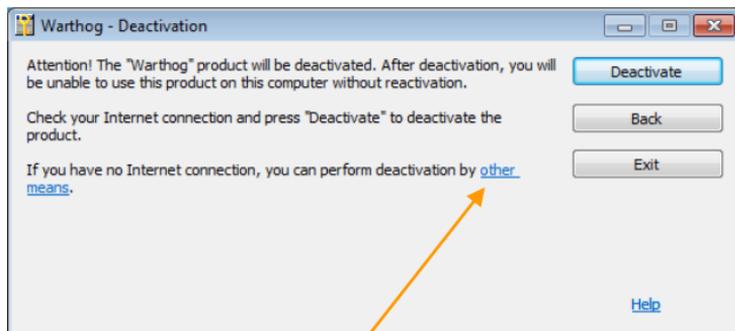


Confermate la disattivazione dell'applicazione con il pulsante **Ok**.

La Disattivazione Automatica è ora completata.

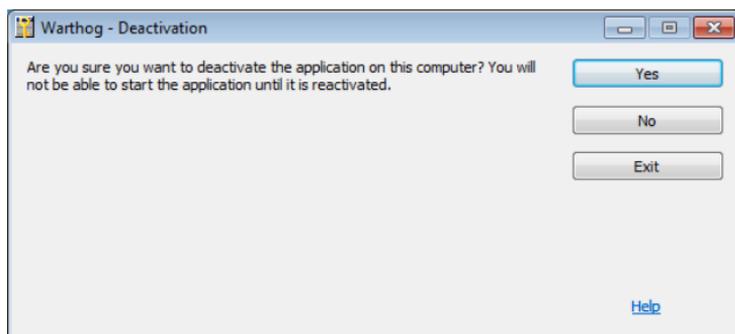
Disattivazione via sito web ProActive

Se la disattivazione automatica non funziona, od il vostro computer non è connesso ad internet, appare una finestra che suggerisce la disattivazione. Potete fare click sul link **other means** nella finestra Disattivazione.

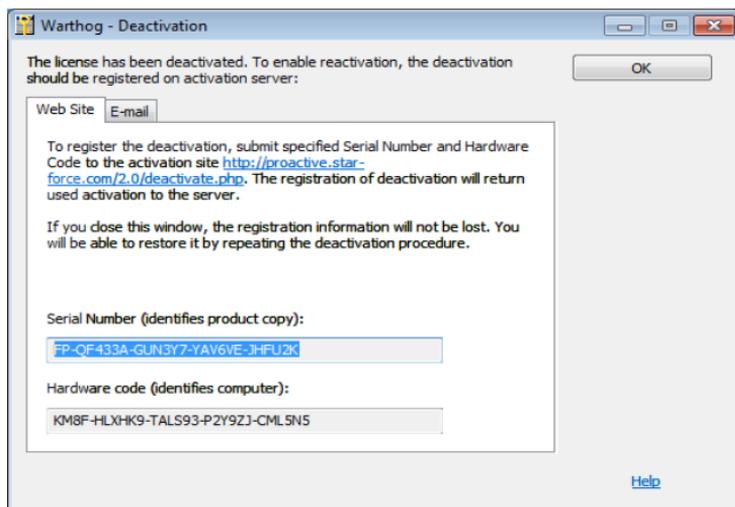


Fate click sul link **other means**

Premete il pulsante **Yes** per iniziare il processo di disattivazione.



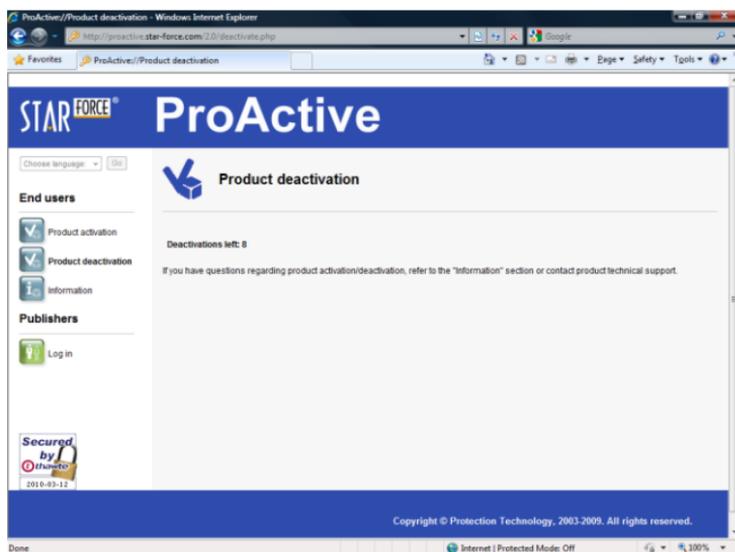
Nella finestra successiva dovrete far click sul link <http://proactive.star-force.com/2.0/deactivate.php> per raggiungere il sito web ProActive.



Copiate il vostro Numero di serie e Codice Hardware mostrato nella finestra. Quando siete nel sito web ProActive inserite il Numero di Serie ed il Codice Hardware indicate nei campi corrispondenti del sito web ProActive e premete il pulsante **Deactivate**.



Dopo di che sarà visualizzata la seguente finestra con le informazioni di disattivazione.



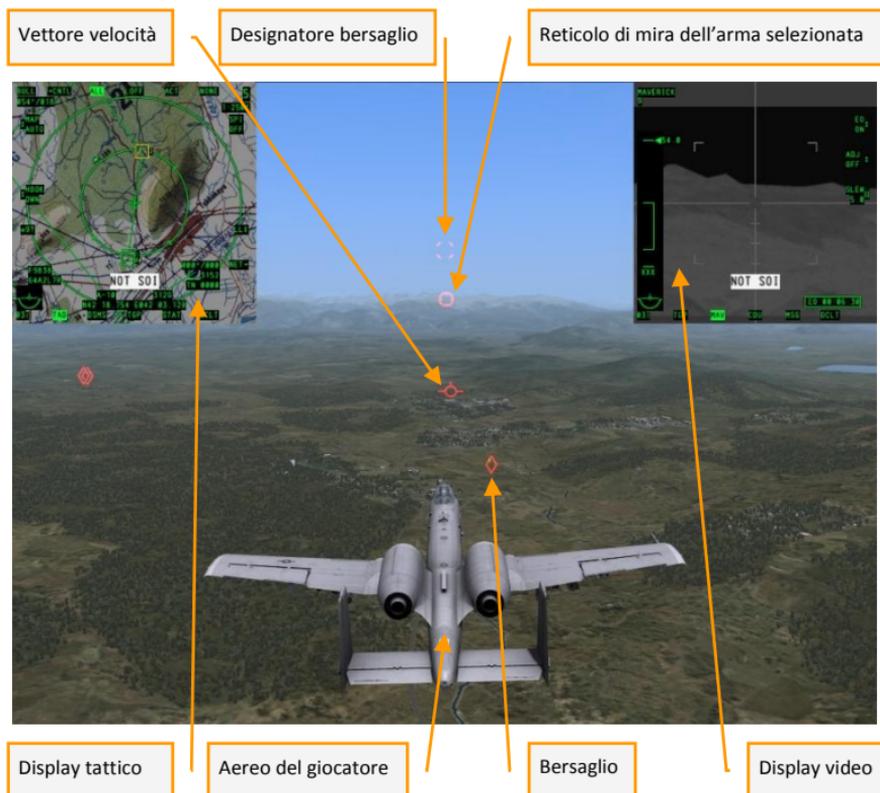
La disattivazione tramite il sito web ProActive è ora completata.

Il gioco in LAN ed Internet richiede una Autorizzazione Internet

MODALITA' GIOCO

Quando la modalità Game è ON, i giocatori possono usare una visuale in terza persona grazie ad una camera ad inseguimento. In questa visuale la camera si trova direttamente dietro al velivolo. I giocatori possono anche passare all'abitacolo premendo **[F1]** (per tornare alla terza persona premere **[F4]**).

La visuale **[F4]** si presenta al giocatore con gli indicatori seguenti:



VETTORE VELOCITA'. Il vettore di volo del velivolo.

DESIGNATORE BERSAGLIO. Il bersaglio scelto dal giocatore.

RETICOLO DI MIRA DELL'ARMA SELEZIONATA. La posizione rispetto al suolo del punto di mira dell'arma selezionata.

DISPLAY TATTICO. Lo schermo visualizza la mappa, la rotta e tutte le unità intorno al velivolo.

VELIVOLO DEL GIOCATORE. La visuale direttamente dietro il velivolo del giocatore.

BERSAGLIO. L'oggetto che è stato selezionato come bersaglio.

DISPLAY VIDEO. Lo schermo che può visualizzare il video dal targeting pod (gondola di puntamento) o dai missili Maverick.



Display stazioni armamento

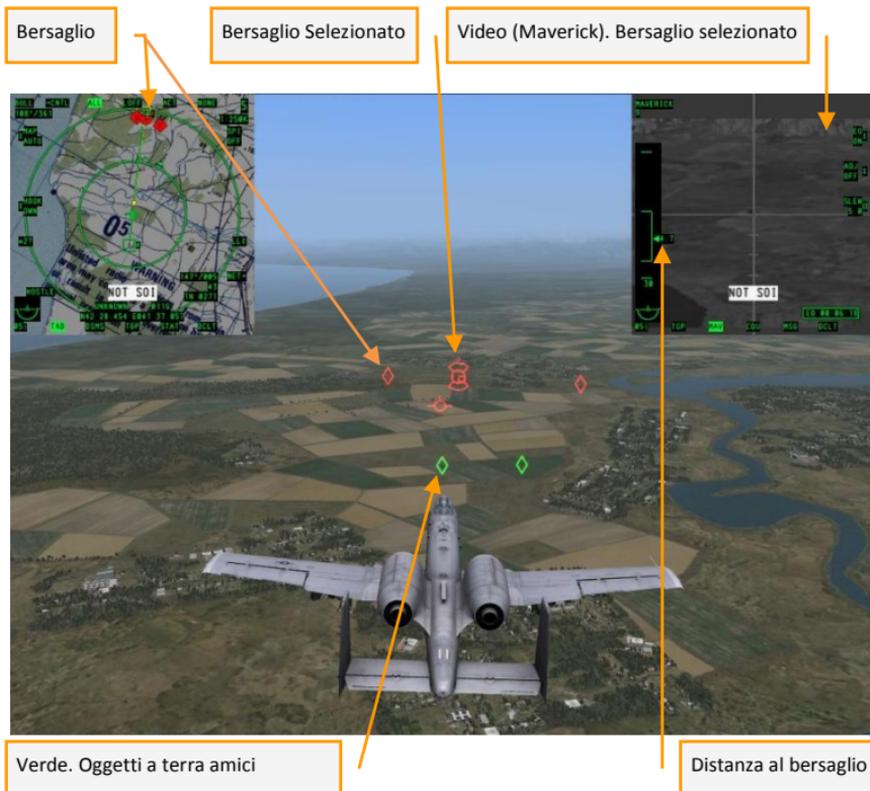
Display stato dell'arma

DISPLAY STAZIONI ARMAMENTO. Il display appare premendo il pulsante selezione arma [D]. Scorre tra tutte le stazioni armamento. Indica l'arma attualmente selezionata incluso il suo tipo e le munizioni residue. Il display scompare poco dopo la selezione dell'arma.

- **AGM-65 MAVERICK** – missile tattico aria-superficie. Spara e dimentica.
- **Mk-82, Mk-84** – bombe ad uso generico.

- **M-151** – razzi aria-terra non guidati.
- **CBU-87/103** – bomba cluster. Effetto munizioni combinato per bersagli leggeri.
- **CBU-97/105** – bomba cluster. Arma con spoletta a sensore per bersagli corazzati.
- **GBU-10/12** – bombe a guida laser.
- **GBU-31/38** – munizioni a guida inerziale. JDAM.
- **AIM-9** – missili aria-aria a corto raggio.
- **LITENING** – gondola di puntamento (targeting pod).
- **WPNS OFF** – nessun arma selezionata sulla stazione. Il reticolo di mira visualizzerà il mirino (pipper) del cannone.

DISPLAY STATO ARMA. Il display di informazione sull'arma selezionata.



BERSAGLI. Gli oggetti ostili sono segnati con indicatori rossi.

BERSAGLIO SELEZIONATO. Il bersaglio agganciato dal sistema di puntamento.

VIDEO. BERSAGLIO SELEZIONATO. Il video dal missile MAVERICK o dal sistema di puntamento ottico della gondola di puntamento.

VERDE. OGGETTI A TERRA AMICI. Gli oggetti amici sono segnati con indicatori verdi.

DISTANZA AL BERSAGLIO. Distanza al bersaglio in miglia nautiche.



BERSAGLI. Segni rossi – unità nemiche.

FORZE AMICHE. Segni verdi – unità amiche.

AEREO DEL GIOCATORE. La posizione dell'aereo è sempre al centro.

WAYPOINT. Waypoint della rotta.

SCALA. Visualizza la scala dello schermo in NM.

BERSAGLIO SELEZIONATO. Il bersaglio selezionato dal giocatore.

NORD. Indicatore del nord magnetico (bussola).

GREGARIO. Posizione del gregario.

LINEA DELLA ROTTA. Linea della rotta del giocatore.

	Rosso	Designatore del bersaglio
	Rosso	Reticolo di mira dell'arma selezionata
	Rosso	Indicatore di bersaglio selezionato ed agganciato
	Rosso	Indicatore del punto di mira. Entro la portata di tiro.
	Verde	Waypoint attuale
	Rosso	SAM nemico
	Verde	SAM amico
	Rosso	Veicolo nemico
	Verde	Veicolo amico
	Rosso	Velivolo nemico
	Verde	Velivolo amico

Comandi

Qui sotto abbiamo un elenco dei comandi di base che vengono usati nella modalità semplificata:

Avvio automatico del velivolo: [Inizio + Win Sx]

Seleziona il velivolo al centro: [P]

Seleziona il velivolo più vicino: [O]

Seleziona il velivolo precedente: [I]

Seleziona il prossimo velivolo: [J]

Seleziona il bersaglio di terra al centro: [V]

Seleziona il bersaglio di terra più vicino: [B]

Seleziona il bersaglio di terra precedente: [N]

Seleziona il prossimo bersaglio di terra: [M]

Annulla la selezione del bersaglio: [Canc]

Scorri le armi: [D]

Fai fuoco con l'arma selezionata: [Alt Sx - Spazio]

Fai fuoco con il cannone: [Spazio]

Rilascio contromisure: [7]

Visuale esterna: [F4]

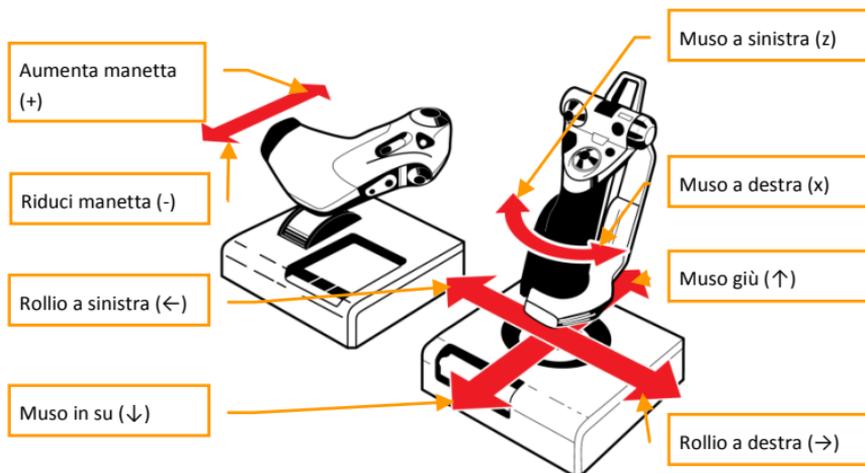
Visuale dall'abitacolo: [F1]

Padlock istantaneo: [Canc tastierino numerico] mantenere premuto

Padlock: [Canc tastierino numerico] breve pressione

Sgancia il padlock: [Canc tastierino numerico] una seconda breve pressione

MODALITA' SIMULAZIONE



Per eseguire il decollo, spostate completamente in avanti la manetta per ottenere la massima potenza dai motori. Usate i comandi destra/sinistra del rotino per mantenere il velivolo lungo il centro della pista. Quando la velocità raggiunge gli 80 nodi, disabilitate il rotino anteriore premendo INSERT. Quando la velocità raggiunge i 125 nodi, tirate dolcemente indietro lo stick. Il rotino si solleverà dalla pista a circa 135 nodi. Mantenete il muso a circa 10 gradi verso l'alto per evitare di strisciare con la coda contro la pista. Il velivolo in pochi istanti sarà in volo.



La velocità (dell'aria) è un fattore critico per tutto l'involuppo di volo. Prestategli molta attenzione ed evitate di scendere sotto i 150 nodi poiché potrebbe causare una perdita del controllo, chiamata stallo, che può portare ad un impatto con il suolo. Per virare a destra o a sinistra, aumentate il rollio nella direzione voluta. Evitate angoli di rollio maggiori di 60° fino a quando non avrete preso confidenza con il controllo del velivolo. Spingete lo stick verso il lato del rollio fino a circa 60° e monitorate il comportamento del velivolo durante la virata. Usate lo stick per mantenere la quota durante la virata spingendo in avanti o tirando indietro lo delicatamente lo stick. Rollate poi per riportare le ali livellate con l'orizzonte in modo da riportare il velivolo in volo livellato.



La rotta di volo è solitamente visualizzata su uno dei due Display a Colori Multi Funzione (MFCD) dell'abitacolo. Volate lungo la linea verde verso i vostri waypoint di navigazione o bersaglio.



L'A-10C è equipaggiato con un meccanismo di trim. Questo dispositivo vi permette di mantenere la posizione dello stick senza dovervi tenere sopra la mano. Una volta che siete stabilizzati in volo livellato, trimate il velivolo usando i tasti della tastiera ":", ":", ":", ":", ";" per mantenere il velivolo nella sua attuale posizione. Quando il velivolo è correttamente trimmato, esso dovrebbe mantenersi in volo livellato senza necessità di un vostro impulso allo stick di controllo.

Il vostro
aereo

La vostra rotta
di volo

Durante l'atterraggio, l'aereo scende verso la pista lungo una traiettoria diagonale, chiamata glide slope (sentiero di discesa). I flap sono usati per ridurre la velocità di approccio. Quando sono estesi, i flap riducono la soglia dello stallo ma incrementano anche l'attrito. Ciò significa che è necessaria più spinta dai motori per mantenere una velocità di approccio di sicurezza.

Manovrate per allineare il vostro sentiero di volo lungo la lunghezza della pista. Cercate di farlo già ad 8 -10 miglia ed ad una quota di 2.000 piedi. Mantenete una discesa costante verso la pista. Per mantenere l'angolo corretto potete basarvi su come si presenta la pista ai vostri occhi. Ecco un esempio:



approccio troppo alto



approccio corretto



approccio troppo basso

Riducete la vostra velocità a 180 nodi. Abbassate il carrello d'atterraggio premendo sulla tastiera il tasto G ed estendete i flap per la configurazione d'atterraggio premendo due volte i tasti MAIUSC Sx+F. Continuate a ridurre la velocità fino a 150 nodi. Cercate di calcolare l'approccio in modo da sorvolare la soglia pista a circa 30-50 piedi e 150-135 nodi, in base ai vostri carichi ed al peso (più pesante è il velivolo, maggiore sarà la velocità di approccio necessaria ad evitare lo stallo). A circa 10-15 piedi sopra la pista, iniziate a tirare delicatamente indietro lo stick per eseguire il "flare" del velivolo. Questo ridurrà la vostra velocità verticale e dell'aria al fine di toccare il suolo con il carrello principale in modo dolce e controllato.



Iniziate ad applicare con cautela i freni premendo il tasto W e permettete al muso di abbassarsi per far toccare terra al ruotino anteriore. Una volta che la vostra velocità scende sotto gli 80 nodi, abilitate il Ruotino Sterzante Anteriore premendo il tasto INSERT. Usate i comandi del muso a destra/sinistra (pedaliera timone, torsione del joystick o tasti Z e X sulla tastiera) per mantenere il velivolo lungo il centro della pista.

L'atterraggio è uno degli elementi più impegnativi di qualsiasi volo. Fate pratica fino a quando non sarete in grado di eseguire gli atterraggi in completa sicurezza.



Pulsanti scelta
pagine display

Bordo SOI

L'A-10C è progettato intorno al concetto di "HOTAS" (Hands On Throttle and Stick), che significa che la maggior parte dei comandi più comuni nell'abitacolo devono essere eseguiti dal pilota senza staccare le mani dallo stick o dalle manette. Poiché il numero di pulsanti sui controlli è limitato, il pilota deve selezionare quale display comandare e questo diventa il Sensore di Interesse o SOI. Quando un MFCD è impostato come SOI, il suo display viene contornato da un bordo verde.

Quando l'Heads Up Display (HUD) è selezionato come SOI, un indicatore a forma di asterisco apparirà sul lato sinistro dello schermo.



Asterisco sull'HUD indicante il SOI

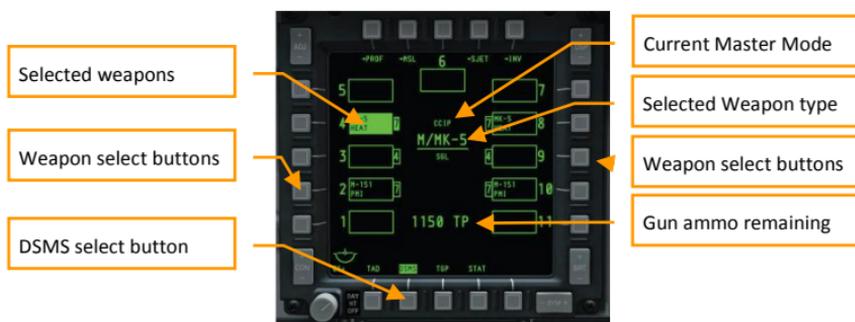
Per impostare l'HUD come SOI premete U sulla tastiera. Per impostare come SOI il MFCD sinistro mantenete premuto H. Per il MFCD destro mantenete premuto K.

La riga di pulsanti sul fondo degli MFCD è usata per selezionare le pagine del display. Per esempio, la pagina TAD (Tactical Awareness Display) è indicata nello screenshot del MFCD qui sotto. Questa pagina mostra la mappa e la rotta di volo. Le pagini rimanenti saranno discusse nelle prossime sezioni del manuale.

Sotto il MFCD sinistro, l'Armament HUD Control Panel (AHCP) è usato per accendere i sistemi di combattimento. Quando vi preparate a combattere, accendete (posizione in alto) questi selettori: Master Arm, Laser Arm, sistema di stabilizzazione del cannone GUNPAC se volete usare il cannone, TGP se trasportate un targeting pod.



Per vedere le armi caricate sul jet, aprite la pagina DSMS (Digital Stores Management System) sul MFCD premendo il pulsante pagina "DSMS".



La pagina DSMS indica l'attuale modalità principale e le armi selezionate. Scegliete un'arma premendo il pulsante selezione arma della stazione armamento desiderata.

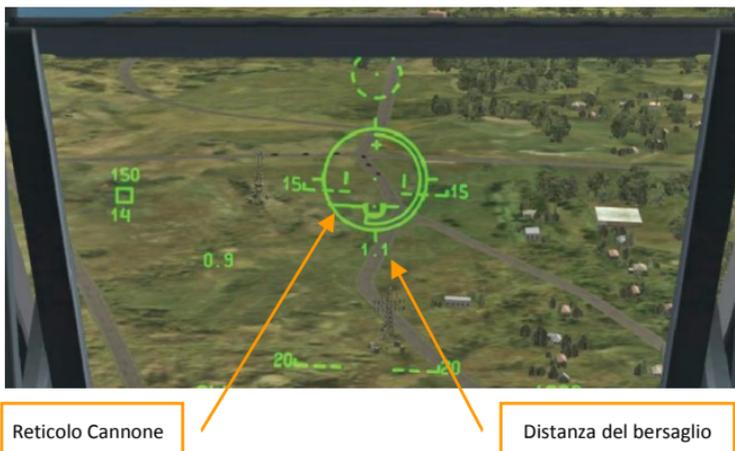
Per scorrere rapidamente tra le armi invece di selezionarle individualmente, prima mette l'HUD come SOI premendo U e quindi premete i comandi DMS sinistra (CANC) o DMS destra (PAG GIU').

Si scorre tra le modalità premendo il comando Pulsante Master Mode (M).

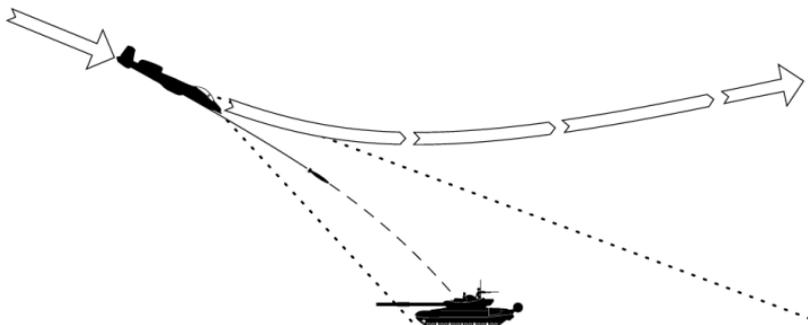
Assicuratevi che i selettori Master Arm e GUNPAC siano su ON come descritto sopra. Aprite la pagina DSMS sul MFCD e selezionate la modalità principale GUNS premendo il Pulsante Master Mode (M).



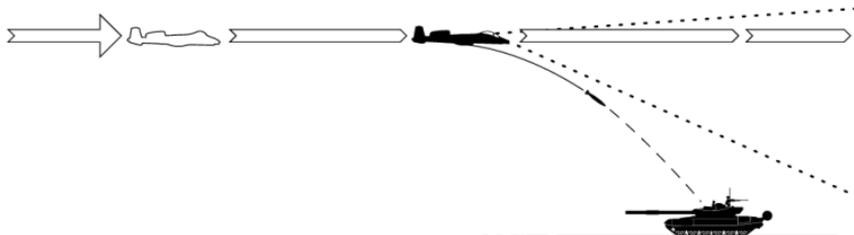
Selezionata la modalità GUNS, apparirà sull'HUD il reticolo di mira. Quando il bersaglio è a portata di tiro, una barra di distanza interna al reticolo inizierà ad avvolgersi in senso anti orario per indicare la distanza del bersaglio. Questa distanza viene visualizzata anche come valore direttamente sotto il reticolo.



Sparate al bersaglio quando è a portata di tiro come indicato dalla barra di distanza. Se la barra della distanza è completamente chiusa, il bersaglio è fuori portata di tiro.



La modalità CCIP è molto semplice. Il pilota mantiene il bersaglio in vista picchiando verso di esso e rilascia l'arma quando il mirino (pipper) passa sopra il bersaglio. Lo svantaggio di questo metodo è che picchiando verso il bersaglio si rende l'attacco più difficile da eseguire e potenzialmente più pericoloso.



Per superare queste limitazioni, l'A-10C può rilasciare le armi in modalità CCRP. In CCRP, il pilota prima designa un punto bersaglio. Egli può continuare a volare livellato od anche cabrare quando il bersaglio scompare dalla visuale andando sotto il muso dell'aereo. Tuttavia, il computer continuerà a fornire le indicazioni di mira al pilota indicando il punto di rilascio sull'HUD. Il pilota deve manovrare l'aereo per allineare il reticolo di mira ed il punto di rilascio. Le armi saranno rilasciate quando il punto di rilascio passa attraverso il reticolo di mira. Lo svantaggio del CCRP è la riduzione della precisione.

La maggior parte delle armi dell'A-10C possono essere usate nei due modi. Vedremo in seguito la designazione del bersaglio. Quindi, daremo uno sguardo ai vari passi necessari per l'impiego dei vari tipi di bombe e missili.

Alcune delle armi trasportate dall'A-10C richiedono la designazione di un bersaglio. Ciò può essere fatto in diversi modi: il targeting box sul HUD, il Targeting Pod od il ricercatore del missile Maverick. Consideriamo per prima la designazione HUD.

Per iniziare, impostate l'HUD come SOI premendo U. Il targeting box dell'HUD apparirà sullo schermo.



Targeting box HUD



Indicazione bersaglio designato

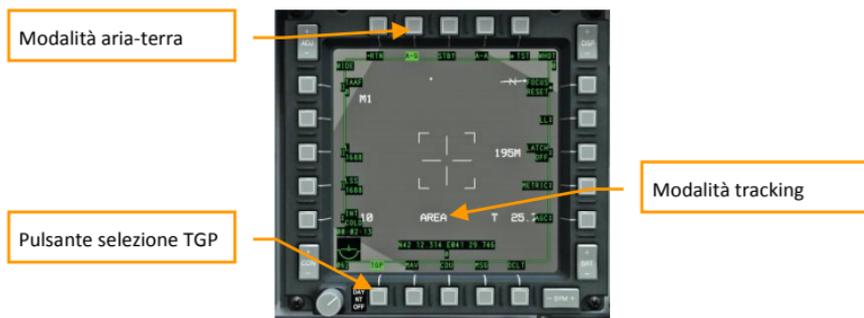
Il targeting box HUD si può spostare usando il selettore CONTROLLO SLEW od i tasti ";", ".", "/", ";" sulla tastiera. Per designare un bersaglio mettete il the targeting box sopra il bersaglio e mantenete premuto il comando TMS UP o CTRL Sx + SU sulla tastiera. Designato il bersaglio, una corta linea si estenderà dal targeting box verso la cima del HUD.

Sulla pagina TAD del MFCD, il punto bersaglio è indicato come un simbolo a forma di "torta nuziale".

Simbolo bersaglio designato



Il Targeting Pod (TGP) è un contenitore esterno trasportato su una stazione armamento. E' equipaggiato con potenti telecamere che danno al pilota una visione ravvicinata dell'area bersaglio sul MFCD sia in condizioni diurne che notturne. Il TGP è designato AAQ-28 LITENING e deve essere incluso nel payload del velivolo quando si prepara la missione nell'editor. Prima di usare il TGP, bisogna accenderlo come descritto in precedenza nella sezione Preparazione al Combattimento. Alla prima accensione, il TGP necessita di un paio di minuti per le operazioni di set-up. Se la missione inizia in volo, il TGP sarà già acceso e pronto per le operazioni.



Premete il pulsante di selezione TGP e attendete l'indicazione TGP OFF. Selezionate la modalità A-G (Aria-terra) premendo il pulsante di selezione A-G. Il display mostrerà ora una immagine video dalla camera del TGP. Impostate il TGP come SOI premendo ancora il pulsante selezione TGP. Apparirà sul HUD un diamante ad indicare la posizione della visuale del TGP.



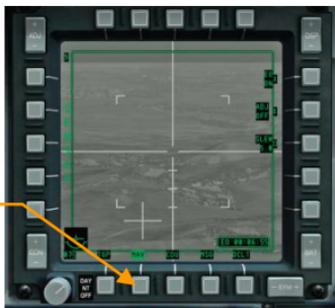
Diamante del TGP sul HUD

Il diamante TGP si sposta tramite il controllo SLEW o con i tasti " " " / " " ". Potete scegliere tra il campo di visuale wide (lontano dal target) e narrow (più vicino al target) con il CHINA HAT premuto in Avanti o con il tasto V. potete zoomare la camera premendo i comandi 'DMS SU/GIU' o i tasti INIZIO/ FINE. La camera ha due modi di stabilizzazione: AREA track e POINT track. Il POINT si usa per tracciare un specifico oggetto, come un veicolo in movimento. Premete TMS SU (CTRL Sx+SU) per scegliere la modalità. Una volta che si traccia il target desiderato, mantenete premuto TMS SU (CTRL Sx+SU) per designare il bersaglio.

Designato il bersaglio, la linea del bersaglio apparirà sull'HUD e la "torta nuziale" apparirà sopra la posizione del bersaglio sulla mappa TAD come discusso prima nella sezione designazione HUD. Per centrare di nuovo la camera, premete indietro il comando CHINA HAT o C sulla tastiera.

I missili Maverick sono equipaggiati con camere che fanno parte del sensore di ricerca. Queste possono essere usate per agganciare un bersaglio designato. Prima di tutto, selezionate la pagina MFCDD Maverick premendo il pulsante di selezione MAV sul MFCDD.

Pulsante selezione MAV



Premete un'altra volta il pulsante MAV per impostare il Maverick come SOI. Usate il CONTROLLO SLEW o i tasti " , " . " / " ; " per mettere il centro della croce del Maverick sopra il bersaglio. Potreste voler usare la visuale narrow (vicina al bersaglio) premendo in avanti il CHINA HAT (V). Quando il centro della croce è sul bersaglio, rilasciate il controllo dello slew per ordinare al sensore di ricerca del missile di agganciare il bersaglio. Questo non sempre funziona. Il sensore di ricerca funziona meglio contro bersagli di piccole dimensioni con forte contrasto rispetto allo sfondo del terreno.

Sul HUD, la "ruota del carro" del Maverick indicherà la posizione della visuale del Maverick.



"Ruota del carro" del
Maverick

Per designare un bersaglio, mantenete premuto TMS SU (CTRL Sx+SU). Una volta designato il bersaglio, appariranno sul HUD la linea del bersaglio e sulla mappa TAD la "torta nuziale" posta sopra il bersaglio come precedentemente discusso nelle sezioni di designazione con HUD e TGP.

I razzi non guidati sono usati in genere contro bersagli leggeri, come il personale nemico ed i veicoli leggeri. I razzi sono semplici da usare, ma richiedono un po' di pratica al fine di ottenere un colpo a buon fine. Tutti i razzi trasportati dall'A-10C sono caricati in gondole che hanno il prefisso LAU, le quali possono essere agganciate ad alcune stazioni d'armamento del velivolo.



Preparate il velivolo all'impiego dei razzi come descritto in precedenza. I razzi non richiedono la designazione di un bersaglio. Selezionate la pagina DSMS sul MFCD. Selezionate come arma i razzi premendo il corrispondente pulsante di selezione arma. Confermate di aver selezionato la modalità CCIP o premete il Pulsante Master Mode Button (M) per selezionarla. Il reticolo di mira dei razzi apparirà sul HUD. Come per il reticolo cannone, la barra della distanza all'interno del reticolo indicherà la distanza del bersaglio. Il pilota deve semplicemente mettere il mirino al centro del reticolo sopra il bersaglio e premere il pulsante di rilascio arma (ALT Dx+SPAZIO). Poiché i razzi non sono guidati, le vostre chance di colpire il bersaglio aumentano al diminuire della distanza.



Le bombe a caduta libera sono usate contro bersagli statici od in lento movimento. L'impiego di queste bombe in modalità CCIP è molto simile a quello dei razzi, salvo che avrete bisogno, di solito, di un angolo di picchiata maggiore. Preparate il velivolo al combattimento come discusso in precedenza. Selezionate le bombe non guidate sulla pagina DSMS premendo il corrispondente pulsante di selezione arma. Confermate di aver selezionato la modalità CCIP o premete il Pulsante Master Mode Button (M) per selezionarla.



L'HUD indicherà una linea che si estende dal reticolo di mira. All'inizio, l'indicazione probabilmente sarà tratteggiata ed il reticolo sarà attaccato al fondo del HUD. Ciò significa che il mirino è attualmente posizionato troppo in basso per essere visibile sul HUD. Aumentate il vostro angolo di picchiata per portare in visuale il reticolo. Attenzione a non superare la velocità limite durante la picchiata. Se necessario, riducete la potenza e del motore ed aprite gli aerofreni. Mantenete il bersaglio sulla linea di mira mentre il reticolo si avvicina ad esso. Come con i reticoli del cannone e dei razzi, la barra della distanza all'interno del reticolo indicherà la distanza del bersaglio.

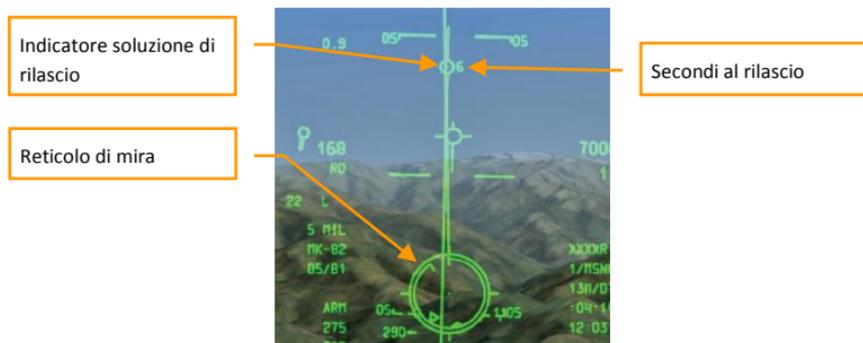


Premete il pulsante di rilascio arma (ALT Dx+SPAZIO) come il mirino al centro del reticolo passa sul bersaglio. Uscite con attenzione dalla picchiata per non perdere il controllo del velivolo. Note come in modalità CCIP non dovrete designare un bersaglio.

L'impiego delle bombe in modalità CCRP è simile a quello in CCIP, salvo che dovrete mirare all'indicatore di soluzione di rilascio che è visualizzato sul HUD invece che direttamente sul bersaglio. Selezionate le bombe non guidate sulla pagina DSMS premendo il corrispondente pulsante di selezione arma. Designate un bersaglio con uno dei metodi descritti in precedenza. Selezionate la modalità CCRP premendo il Pulsante Master Mode Button (M).



L'HUD indicherà una linea che si estende dal reticolo di mira come in CCIP, tuttavia indicherà anche una linea di governo con alla sua cima l'indicatore della soluzione di rilascio. Pilotate il velivolo in modo che le due linee siano allineate.



Cercate di volare livellati con un rollio minimo. Come vi avvicinate al punto di rilascio, la soluzione di rilascio inizierà a scendere verso il reticolo di mira. Mantenete premuto il pulsante di rilascio arma (ALT Dx+SPAZIO). Il vostro scopo è di far passare la soluzione di rilascio attraverso il centro del reticolo di mira. Come la soluzione passa attraverso il reticolo, la bomba si sgancerà automaticamente.

La modalità CCRP è meno precisa della CCIP, ma non richiede una picchiata verso il bersaglio, rendendola un metodo più sicuro. La precisione dipende anche da una attenta designazione del bersaglio.

Le Inertially-Guided Munitions (IAM) sono utilizzate contro bersagli statici ed hanno una elevata precisione ed una navigazione autonoma verso il bersaglio. Le IAM salvano le coordinate del bersaglio ed usano un sistema di navigazione inerziale o GPS per giungere al bersaglio senza l'assistenza del velivolo sganciante. Le IAM possono essere impiegate solo in modalità CCRP.



Preparate il velivolo al combattimento come discusso in precedenza. Designate un bersaglio con uno dei metodi descritti in precedenza. Selezionate un'arma IAM sulla pagina DSMS.

L'HUD indicherà un reticolo di mira con due indici a triangolo: la portata massima e minima di impiego.



Quando il bersaglio è a portata di tiro come indicato dalla posizione della barra della distanza tra gli indici di portata massima e minima, apparirà l'indicatore MAN REL sul HUD. Mantenete premuto il pulsante di rilascio arma (ALT Dx + SPAZIO) fino a quando la bomba non viene sganciata dalla stazione.

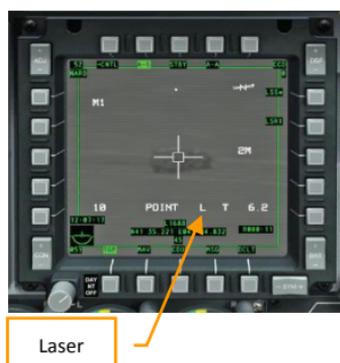
Se premete e rilasciate il pulsante rilascio arma troppo rapidamente, la bomba potrebbe rimanere "agganciata" e non essere più utilizzabile.

Le Bombe a Guida Laser (LGB) sono usati contro bersagli "dipinti" da un designatore laser. La designazione laser può essere fatta dal vostro TGP o da un'altra piattaforma in aria o al suolo.

un designatore laser spara un laser sul bersaglio con uno specifico codice laser. Lo stesso codice deve essere usato dal sensore di ricerca laser dell'arma al fine di rilevare il bersaglio designato. Considereremo l'impiego di una LGB usando la designazione del proprio TGP. Per default la bomba ed il TGP sono impostati sul codice laser 1688, quindi non dovremo alterare questa impostazione.



Preparate il velivolo al combattimento come descritto in precedenza. Selezionate una LGB (GBU-10 o GBU-12) sul DSMS. Selezionate la modalità CCRP premendo il Pulsante Master Mode Button (M).



Designate un bersaglio usando il TGP come descritto in precedenza. Assicuratevi che sia presente l'indicatore L sul TGP ad indicare che il laser è pronto per le operazioni. L'impiego delle LGB è simile a quello delle bombe non guidate in modalità CCRP. L'HUD indicherà il reticolo e le linee di mira e soluzione. Pilotate il velivolo per mantenere queste due linee allineate. Come l'indicatore di soluzione inizia a scendere verso il reticolo, Mantenete premuto il pulsante di rilascio arma (ALT Dx + SPAZIO). Come la soluzione passa attraverso il reticolo, la bomba si sgancerà automaticamente. Assicuratevi che il bersaglio rimanga all'interno del campo visivo del TGP fino all'impatto della bomba.

I missili aria-superficie a guida di precisione Maverick sono usati contro bersagli di piccolo e medie dimensioni, come veicoli statici ed in movimento e strutture. Preparate il velivolo al combattimento come descritto in precedenza. Selezionate i missili Maverick (AGM-65) sul DSMS. Notate l'indicazione dello stato del missile nell'angolo inferiore destro del display del box dell'arma sul DSMS. Questo dovrebbe riportare "RDY" quando il missile è pronto all'uso. Quando non si inizia una missione in volo, i Maverick necessitano di circa 3 minuti per prepararsi all'operazione.

Tre missili caricati per stazione



Pulsante selezione DSMS

Selezionate la pagina Maverick sul MFCD premendo il pulsante MAV. Premetelo ancora per impostare la pagina MAV come SOI. Il display mostrerà il vide del sensore del missile. Mettete la croce sul bersaglio con il CONTROLLO SLEW od i tasti "←", "→", "↑", "↓". Quando il centro della croce è sopra il bersaglio, rilasciate lo slew per ordinare al sensore del missile di agganciare il bersaglio. Ciò non sempre funziona. Il sensore di ricerca funziona meglio contro bersagli di piccole dimensioni con forte contrasto rispetto allo sfondo del terreno.

Distanza del bersaglio



Bersaglio agganciato

Il lato sinistro del display indicherà la distanza massima, minima ed attuale del bersaglio. Potreste voler selezionare la visuale narrow (più vicina al bersaglio) premendo in avanti il CHINA HAT (V). Una volta che il bersaglio è agganciato ed a portata di tiro (la distanza attuale è tra quelle massima e minima), semplicemente premete il Pulsante Rilascio Arma (ALT Dx+SPAZIO), per riportare al centro la posizione del sensore del Maverick, premete indietro il CHINA HAT od il tasto C sulla tastiera.

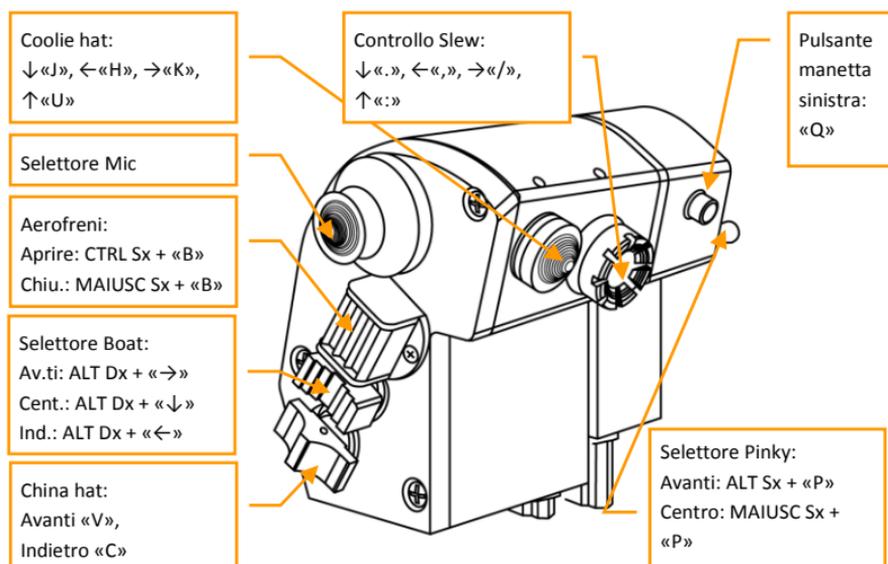
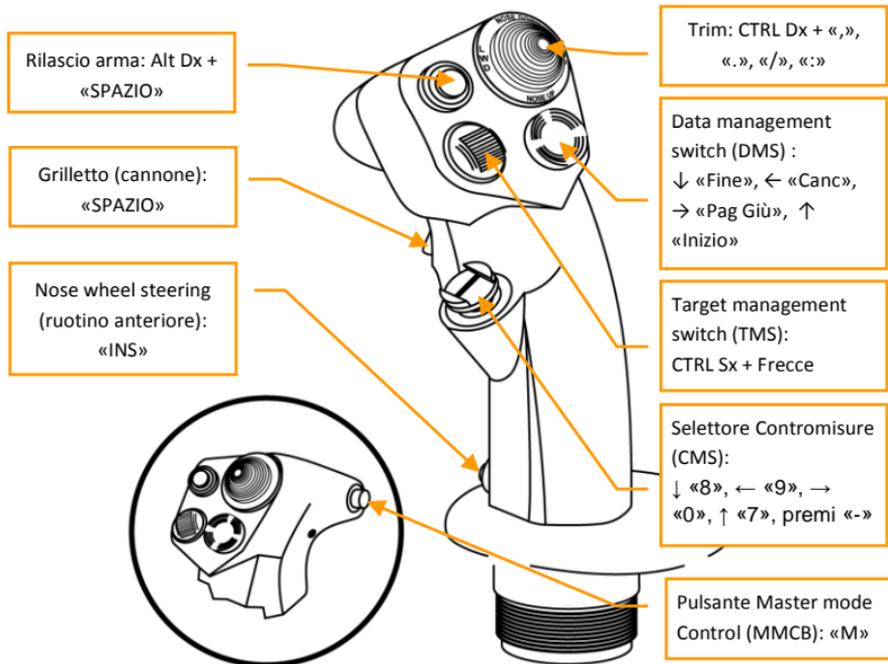
L'A-10C ha capacità limitate di combattimento aria-aria. Se siete armati con missili AIM-9 Sidewinder, selezionateli sul DSMS.



L'HUD mostrerà il reticolo di mira AIM-9. I bersagli possono essere agganciati a circa 6-8 miglia. Mettete il reticolo sopra il bersaglio sia manovrando il velivolo verso di esso che spostando il reticolo con il CONTROLLO SLEW od i tasti " " " " " / " " ; ". Quando il bersaglio è agganciato, il "tono" del Sidewinder diventerà più acuto. Potete liberare il sensore premendo in avanti il CHINA HAT (V) per assicurarvi che sia "incollato" al bersaglio a conferma del buon aggancio. Per riportare al centro il sensore premete indietro il comando CHINA HAT (C).

Una volta agganciato il bersaglio, sparate il missile premendo il Pulsante Rilascio Arma (ALT Dx+SPAZIO) ed assicuratevi del buon kill.





IMPORTANT - YOU SHOULD CAREFULLY READ THE FOLLOWING BEFORE INSTALLING THE SOFTWARE.

USE OF THE SOFTWARE IS SUBJECT TO THE LICENCE TERMS SET FORTH BELOW. THIS LICENCE AGREEMENT ("LICENCE") IS A LEGAL DOCUMENT BETWEEN YOU ("LICENSEE" OR "YOU") AND THE FIGHTER COLLECTION LIMITED OF C/O IMPERIAL WAR MUSEUM, DUXFORD AIRFIELD, CAMBRIDGE, CB2 4QR, ENGLAND ("TFC" OR "WE") FOR THE "DCS: A10C WARTHOG" SOFTWARE PRODUCT ("PROGRAM"), WHICH INCLUDES ALL SOFTWARE INCLUDED WITH THIS LICENCE, THE ASSOCIATED MEDIA, THE DATA SUPPLIED WITH IT, ANY PRINTED MATERIALS, AND ANY ONLINE OR ELECTRONIC DOCUMENTATION ("DOCUMENTATION") AND ANY AND ALL COPIES AND DERIVATIVE WORKS OF SUCH SOFTWARE AND MATERIALS AND ARE THE COPYRIGHTED WORK.

BY INSTALLING, THE PROGRAM AND CLICKING ON THE "ACCEPT" BUTTON BELOW, YOU ACCEPT THE TERMS OF THIS LICENCE WITH TFC WHICH WILL BIND YOU. IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS OF THIS LICENCE, WE ARE UNWILLING TO LICENSE THE PROGRAM TO YOU AND YOU MUST NOT INSTALL THE PROGRAM. IN THIS CASE, IF YOU OBTAINED THE PROGRAM FROM A RETAILER YOU MUST RETURN THE MEDIUM ON WHICH THE PROGRAM IS STORED AND ALL ACCOMPANYING DOCUMENTATION TO THE RETAILER FROM WHOM YOU PURCHASED THEM, TOGETHER WITH PROOF OF PAYMENT.

1. LIMITED USE LICENCE

In consideration of you agreeing to abide by the terms of this Licence, TFC hereby grants to you a non-exclusive, non-transferable, limited right and licence to install and use one copy of the Program and the Documentation solely and exclusively for your personal use on the terms of this Licence. All rights not specifically granted under this Licence are reserved by TFC and, as applicable, TFC's licensors. You may not network the Program or otherwise install it or use it on more than one computer at a time, except if expressly authorized otherwise in the Documentation. . GOVERNMENT AND COMMERCIAL ENTITIES MAY NOT USE THIS SOFTWARE UNDER THIS EULA. Government and commercial entities wishing to use this software in conjunction with training or demonstrator applications must obtain a license directly from TFC under a separate pricing structure and terms of use.

2. OWNERSHIP

2.1 The Program is licensed, not sold, for your use. This Licence confers no title or ownership in the Program and should not be construed as a sale of any rights in the Program. This Licence shall also apply to any patches or updates you may obtain from TFC for the Program.

2.2 All title, ownership rights and intellectual property rights in and to the Program and any and all copies thereof (including but not limited to any titles, computer code, themes, objects, characters, character names, stories, narrative, locations, artwork, animations, sounds, musical compositions, audiovisual effects, methods of operation, any related documentation, and add-ons incorporated into the Program now or in the future) are owned by TFC, affiliates of TFC or TFC's licensors.

2.3 You acknowledge that you have no right to have access to the Program in source code form or in unlocked coding or with comments.

2.4 All rights are reserved. This Program contains certain licensed materials and TFC's licensors may protect their rights in the event of any violation of this Agreement.

3. LICENCE CONDITIONS

3.1 Except as expressly set out in this Licence or in clauses 4.1 and 4.2 below, or as permitted by any local law, you undertake to use the Program for your own personal use, and you shall not:

- (a) use the Program, or permit use of the Program, on more than one computer, computer terminal, or workstation at the same time;
- (b) make copies of the Program or any part thereof, or make copies of the materials accompanying this Program except where such copying is incidental to normal use of the Program or where it is necessary for the purpose of back-up or security;
- (c) use the Program, or permit use of the Program, in a network, multi-user arrangement or remote access arrangement, including any online use, except as otherwise explicitly provided by the Program;
- (d) sell, rent, lease, sub-license, distribute, loan, translate, merge, adapt, vary, modify or otherwise transfer the Program, or any copies of the Program, without the express prior written consent of TFC;

(e) not to make alterations to, or modifications of, the whole or any part of the Program nor permit the Program or any part of it to be combined with, or become incorporated in, any other programs;
(f) not to disassemble, decompile, reverse engineer or create derivative works based on the whole, or any part, of the Program nor attempt to do any such things except to the extent that (by virtue of section 296A of the Copyright, Designs and Patents Act 1988) such actions cannot be prohibited because they are essential for the purpose of achieving inter-operability of the Program with another software program, and provided that the information obtained by you during such activities:

- (i) is used only for the purpose of achieving inter-operability of the Program with another software program; and**
 - (ii) is not unnecessarily disclosed or communicated to any third party without the TFC's prior written consent; and**
 - (iii) is not used to create any software which is substantially similar to the Program.**
- (g) remove any proprietary notices or labels from the Program or otherwise modify the Program without the prior written consent of the TFC; and
(h) exploit this Program or any of its parts commercially, including but not limited to use at a cyber cafe, computer gaming centre or any other location-based site. TFC may offer a separate Site Licence Agreement to permit you to make the Program available for commercial use; please refer to the contact information below.

3.2 You acknowledge that the Program has not been developed to meet your individual requirements and that it is therefore your responsibility to ensure that the facilities and functions of the Program as described in the Documentation meet your requirements.

3.3 You acknowledge that the Program may not be free of errors or bugs and you agree that the existence of any minor errors shall not constitute a breach of this Licence.

4. PROGRAM UTILITIES

4.1 This Program may contain certain design, programming and processing utilities, tools, assets and other resources ("Program Utilities") for use with this Program that allow you to create customized new missions, campaigns, skins, terrain and other related materials for personal use in connection with the Program ("New Game Materials"). The use of any Program Utilities is subject to the following additional licence restrictions:

- (a) you agree that, as a condition to your using the Program Utilities, you will not use or allow third parties to use the Program Utilities and the New Game Materials created by you for any commercial purposes, including but not limited to selling, renting, leasing, licensing, distributing, or otherwise transferring the ownership of such New Game Materials, whether on a standalone basis or packaged in combination with the New Game Materials created by others, through any and all distribution channels, including, without limitation, retail sales and on-line electronic distribution. You agree not to solicit, initiate or encourage any proposal or offer from any person or entity to create any New Game Materials for commercial distribution. You agree to promptly inform TFC in writing of any instances of your receipt of any such proposal or offer;
- (b) if you decide to make available the use of the New Game Materials created by you to other gamers, you agree to do so solely without charge, unless with prior approval from TFC;
- (c) New Game Materials may be created only if such New Game Materials can be used exclusively in combination with the retail version of the Program. New Game Materials may not be designed to be used as a stand-alone product;
- (d) New Game Materials must not contain any illegal, obscene or defamatory materials, materials that infringe rights of privacy and publicity of third parties or (without appropriate irrevocable licences granted specifically for that purpose) any trademarks, copyright-protected works or other properties of third parties;
- (e) all New Game Materials must contain prominent identification at least in any on-line description and with reasonable duration on the opening screen: (a) the name and E-mail address of the New Game Materials' creator(s) and (b) the words "THIS MATERIAL IS NOT MADE OR SUPPORTED BY TFC.";
- (f) all New Game Materials created by you shall be exclusively owned by TFC and/or its licensors as a derivative work (as such term is described under U.S. copyright law) of the Program and TFC and its licensors may use any New Game Materials made publicly available by you for any purpose whatsoever, including but not limited to, for purpose of advertising and promoting the Program.

4.2 With permission from TFC, in certain circumstances, you may be authorized to publish and distribute New Game Materials for gain. In this event you should first contact TFC to seek permission, and obtain the

details of the terms and conditions at TFC Imperial War Museum, Duxford Airfield, Cambridge, CB2 4QR, England, UK. Attn. Business and Legal Affairs

5. WARRANTY

The entire risk arising out of use or performance of the Program remains with you. However it is warranted that the media containing the Program shall be free from defects in material and workmanship under normal use and services and the Program will perform substantially in accordance with the accompanying written materials, for a period of 90 (ninety) days from the date of your purchase of the Program.

6. LIMITATION OF LIABILITY

6.1 SUBJECT TO CLAUSE 6.2, NEITHER TFC, ITS PARENT, SUBSIDIARIES, AFFILIATES OR LICENSORS SHALL BE LIABLE IN ANY WAY FOR LOSS OR DAMAGE OF ANY KIND RESULTING FROM THE USE OF THE PROGRAM, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF GOODWILL, LOSS OF INCOME, LOSS OF BUSINESS PROFITS OR CONTRACTS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF THE USE OF MONEY OR ANTICIPATED SAVINGS, LOSS OF INFORMATION, LOSS OF OPPORTUNITY, LOSS OF, DAMAGE TO OR CORRUPTION OF DATA, WORK STOPPAGE, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION, OR OTHER COMMERCIAL DAMAGE OR LOSSES OR ANY INDIRECT OR CONSEQUENTIAL LOSS OR DAMAGE OF ANY KIND HOWSOEVER ARISING WHETHER CAUSED BY TORT (INCLUDING NEGLIGENCE), BREACH OF CONTRACT OR OTHERWISE. EVEN IF TFC HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. TFC'S LIABILITY UNDER OR IN CONNECTION WITH THIS LICENCE, OR ANY COLLATERAL CONTRACT, WHETHER IN CONTRACT, TORT (INCLUDING NEGLIGENCE) OR OTHERWISE, SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR THE LICENCE TO USE THE PROGRAM.

6.2 Nothing in this Licence shall exclude or in any way limit the Licensor's liability for fraud, or for death and personal injury caused by its negligence, or any other liability to the extent the same may not be excluded or limited as a matter of law.

6.3 Subject to clauses 6.1 and 6.2, TFC's liability for infringement of third party intellectual property rights shall be limited to breaches of rights subsisting in the United Kingdom.

6.4 THIS LICENCE SETS OUT THE FULL EXTENT OF TFC'S OBLIGATIONS AND LIABILITIES IN RESPECT OF THE SUPPLY OF THE PROGRAM AND DOCUMENTATION. IN PARTICULAR, THERE ARE NO CONDITIONS, WARRANTIES, REPRESENTATIONS OR OTHER TERMS, EXPRESS OR IMPLIED, THAT ARE BINDING ON TFC EXCEPT AS SPECIFICALLY STATED IN THIS LICENCE. ANY CONDITION, WARRANTY, REPRESENTATION OR OTHER TERM CONCERNING THE SUPPLY OF THE PROGRAM AND DOCUMENTATION WHICH MIGHT OTHERWISE BE IMPLIED INTO OR INCORPORATED IN THIS LICENCE, OR ANY COLLATERAL CONTRACT, WHETHER BY STATUTE, COMMON LAW OR OTHERWISE, IS HEREBY EXCLUDED TO THE FULLEST EXTENT PERMITTED BY LAW.

7. INDEMNITY

You agree to indemnify, defend and hold TFC, its partners, affiliates, licensors, contractors, officers, directors, employees and agents harmless from all damages, losses and expenses arising directly or indirectly from your acts and omissions to act in using the Program pursuant to the terms of this Agreement.

8. TERMINATION

8.1 You may terminate the Licence at any time by destroying the Program and any New Material.

8.2 TFC may, at its discretion, terminate this Licence in the event that you fail to comply with the terms and conditions contained herein. In such event, you must immediately destroy the Program and any New Material.

8.3 Upon termination of this Licence for whatever reason:

- (a) all rights granted hereunder shall automatically cease;
- (b) you forthwith must cease all activity authorised by this Licence; and
- (c) you must immediately delete or remove the Program from all computer equipment in your possession and immediately destroy or return to the TFC (at TFC's option all copies of the Program then in your possession, custody or control and, in the case of destruction, certify to TFC that you have done so.

9. LICENCE TRANSFER

9.1 You may permanently transfer all of your rights under this Licence to the recipient, provided that the recipient agrees to the terms of this Licence and you remove the Program from your computer.

9.2 TFC may transfer, assign, charge, sub-contract or otherwise dispose of this Licence, or any of our rights or obligations arising under it, at any time during the term of this Licence.

10. MISCELLANEOUS

10.1 The Licensor will not be liable or responsible for any failure to perform, or delay in performance of, any of his obligations under this Licence that is caused by an event outside its reasonable control.

10.2 This Licence and any document expressly referred to in it represents the entire agreement between TFC and you to the licensing of the Program and Documentation and supersedes any prior agreement, understanding or arrangement between us, whether oral or in writing.

10.3 This Licence shall be deemed to have been made and executed in England, and any dispute arising out of or in connection with it or its subject matter shall be governed by and construed in accordance with English law. The parties hereby agree that the English courts shall have exclusive jurisdiction to settle any dispute or claim that arises out of or in connection with this Licence or its subject matter.

Copyright © 2010, The Fighter Collection Ltd. All rights reserved.

Copyright © 2002, Xiph.org Foundation

Copyright © 2002, Industrial Light & Magic, a division of Lucas Digital Ltd. LLC

Copyright © 2003-2008, Tecgraf, PUC-Rio.

Copyright © 2003, Kepler Project.

Copyright © 2003-2006, The Kepler Project.

Copyright © 2007, The FreeType Project

Copyright © 2001-2003, Henry Maddocks

If you have any questions concerning this licence, you may contact TFC at Imperial War Museum, Duxford Airfield, Cambridge, CB2 4QR, England, UK. Attn. Business and Legal Affairs

DIGITAL COMBAT SIMULATOR



Numero di Serie: