DCS: BLACK SHARK™

Schnellstartanleitung

Eagle Dynamics

DIGITAL COMBAT SIMULATOR

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis	**1**
Gesundheitswarnung	**2**
Installation	**3**
Aktivierung	**4**
Aktivierung per eMail	**4**
Aktivierung via ProActive Internetseite	**7**
Deaktivierung	**12**
Manuelle Deaktivierung	**15**
Erneuter Deaktivierungsversuch	**18**
Reaktivierung der Anwendung	**18**
Ersteinstellungen	**20**
Den Hubschrauber fliegen	**24**
Vereinfachter Spielmodus - die Anzeigen	**26**
Tastaturbefehle	**31**
Cockpitinstrumente	**32**
Kampf	**34**
Hinweise / Häufig gestellte Fragen	**35**
Trimmen	**35**
Fliegen und Schwebeflug	**38**
Microsoft Windows Vista	**40**
Externe Ein- und Ausgabegabegeräte	**42**
Missionseditor	**44**
Systeme des Ka-50	**45**
Endbenutzer-Lizenzvereinbarung	**48**

GESUNDHEITSWARNUNG

Bitte beachten Sie folgende Hinweise, bevor Sie oder Ihre Kinder dieses Computerspiel benutzen.

Bestimmte visuelle Darstellungen wie flackernde Lichter oder Lichtmuster, die in einem Computerspiel auftreten, können bei einer sehr geringen Zahl von Menschen zu Anfällen oder Bewusstseinsverlust führen. Dies kann auch bei Menschen auftreten, deren medizinische Vorgeschichte keine Anfälle, Epilepsie oder „lichtinduzierte epileptische Anfälle“ beim Konsum von Computerspielen aufweist.

Wenn Sie oder Ihr Kind eines oder mehrere dieser Symptome aufweisen, brechen Sie das Spiel sofort ab und sprechen Sie mit Ihrem Arzt!

Diese Anfälle äußern sich durch verschiedene Symptome, wie Benommenheit, Schwindelgefühl, Desorientierung, verschwommenes Sehvermögen, Augen- oder Gesichtszuckungen, Verlust des Bewusstseins oder der Wahrnehmung, wenn auch evtl. nur kurzzeitig.

Das Risiko von Anfällen kann durch folgende Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Spielen Sie nicht, wenn Sie sich schläfrig oder müde fühlen.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Raum.
- Legen Sie pro Stunde Spielzeit eine Pause von zehn Minuten ein

Legen Sie die "DCS: Black Shark" DVD in Ihr DVD Laufwerk ein, die Installationsroutine wird automatisch gestartet. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Achtung! Sie müssen in Windows als Administrator angemeldet sein, um das Programm korrekt installieren zu können.

Sollte die Installationsroutine nicht automatisch gestartet werden, dann doppelklicken Sie auf das Arbeitsplatz-Icon, auf Ihr DVD Laufwerk und dann auf die Datei Setup.exe, um die Installation manuell zu starten.

Während der Installation werden Sie gebeten, die Schwierigkeitsstufe einzustellen. Die Standardeinstellung ist "Arkade". Sollten Sie ein Einsteiger in das Flugsimulationsgenre sein oder den konsolenartigen Arkademodus bevorzugen, dann lassen Sie diese Option aktiviert. Sie können die Schwierigkeitsstufe später jederzeit in den Spieloptionen anpassen.

Diese Kurzanleitung geht davon aus, dass Sie das Spiel im Arkademodus installiert haben.

Achtung! Manche Anti-Viren- und Sicherheitsprogramme (z. B. DrWEB Antivirus) können zu Konflikten mit dem Spiel führen und besonders in Verbindung mit dem Einsatz eines Joysticks Performanceeinbrüche auslösen.

Folgende Symptome weisen auf die oben genannten Probleme hin:

1. Beim Bewegen des Joysticks wird das Spiel signifikant langsamer.

2. Wird der Joystick nicht bewegt, dann kehrt die Spielperformance in den ursprünglichen Zustand zurück.

Sollten diese Probleme auftreten, dann müssen Sie das Spiel zu den vertrauenswürdigen Programmen in Ihrem Anti-Viren-Programm hinzufügen.

Hinweis: Auf der DVD befindet sich das Verzeichnis „Video“, das mehrere „Producer’s Notes“ enthält, die als Überblick und Einführung gedacht sind. Sie können diese Filme mit jedem Windows Media Player abspielen.

Zwei Spielhandbücher im PDF-Format befinden sich im „Doc“ Verzeichnis der DVD:

DCS-BS_gui_manual_ger.pdf – hierbei handelt es sich um das Handbuch für das Benutzerinterface und die Editoren, deren Menüs, Elemente und Funktionen eingehend beschrieben werden.

DCS-BS_flight_manual_ger.pdf – dies ist das Flughandbuch für den Ka-50. Alle notwendigen Informationen zum Fliegen und Kämpfen mit dem Ka-50 werden hier ver-mittelt.

AKTIVIERUNG

Bevor Sie DCS verwenden können, müssen Sie es mit der zur Verfügung gestellten Seriennummer aktivieren. Während des Aktivierungsprozesses erzeugt die Kopierschutzsoftware ein Hardwareprofil Ihres Computers. Jedes Mal, wenn Sie das Spiel starten, wird dieses Profil mit Ihrer aktuellen Konfiguration verglichen. Sollten Sie Ihre PC-Konfiguration signifikant verändern, indem Sie z. B. wichtige Hardwarebauteile austauschen oder ein neues Betriebssystem installieren, so müssen Sie das Produkt evtl. erneut aktivieren. Dazu erhalten Sie acht Aktivierungsmöglichkeiten. Sollten Sie alle Aktivierungen aufgebraucht haben und neue benötigen, wenden Sie sich bitte an den Kundenservice unter:

http://forums.eagle.ru/forumdisplay.php?f=38

Um das Aufbrauchen von Aktivierungen zu vermeiden, empfehlen wir Ihnen, von der Deaktivierungsmöglichkeit Gebrauch zu machen, wie sie später im Dokument erklärt wird.

Normalerweise sollten Sie das Spiel mittels automatischer Aktivierung aktivieren, wozu Sie eine Internetverbindung benötigen. Geben Sie dazu die Seriennummer ein, die auf der Schnellstartanleitung abgedruckt ist, und folgen Sie den Anweisungen des Programms. Sollte die automatische Aktivierung fehlschlagen, können Sie eine der zwei folgenden manuellen Aktivierungsmöglichkeiten nutzen:

1. Per eMail: bei dieser Option wird Ihnen ein Hardwarecode zur Verfügung gestellt, den Sie zur Aktivierung an die angegebene eMail Adresse schicken.

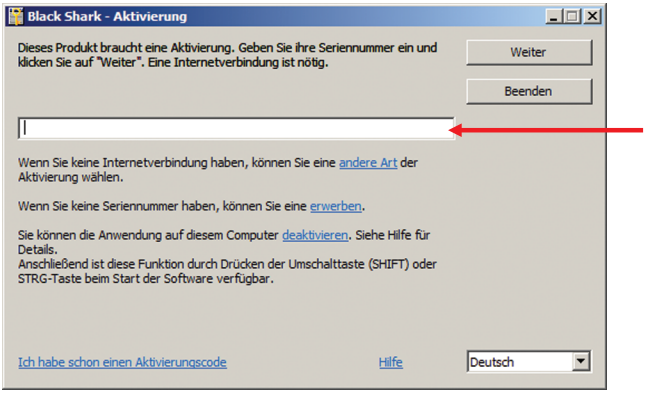
2. Über die ProActive Internetseite: der Hardwarecode wird zur Aktivierung auf der ProActive Webseite eingegeben.

Aktivierung per eMail

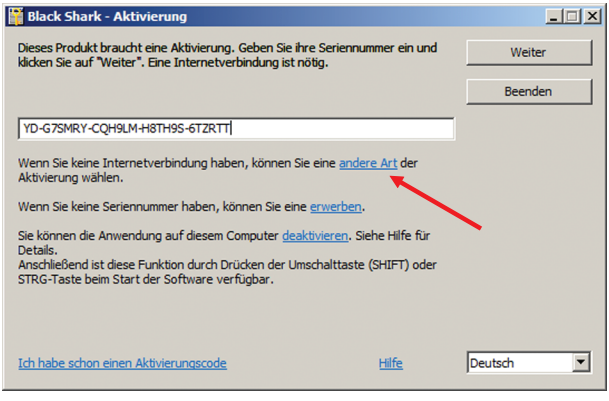
(Internetverbindung erforderlich)

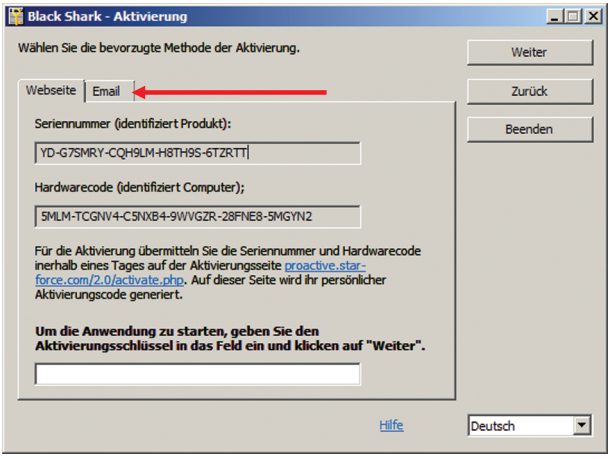
Installieren Sie DCS auf Ihrem Computer und starten Sie es.

Geben Sie im ersten Aktivierungsfenster die Seriennummer ein, die auf der Schnellstartanleitung abgedruckt ist.

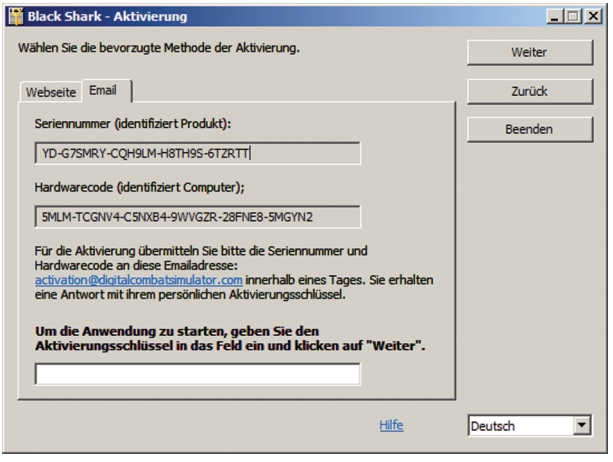


Drücken Sie den **„Weiter“** Knopf. Sollte die automatische Aktivierung fehlschlagen, so klicken Sie auf den Link „andere Art“ im Aktivierungsfenster.





Klicken Sie auf den **„Email“** Reiter. Sollten Sie im Moment keine Email versenden können, dann kopieren Sie die Seriennummer und den Hardwarecode und schicken beide an die im Fenster angezeigte Email-Adresse.



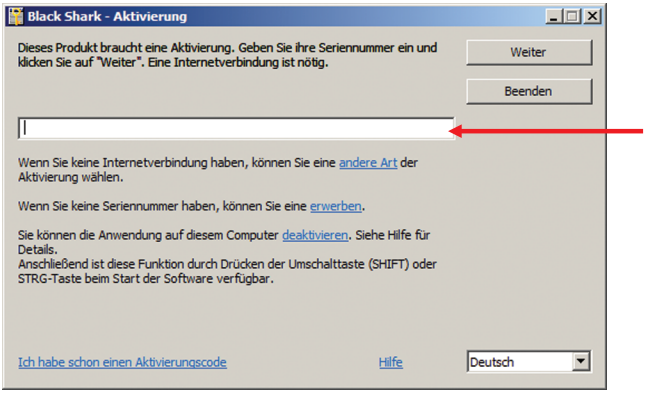
Nachdem Sie die Email abgeschickt haben, bekommen Sie in Kürze einen Aktivierungsschlüssel zugeschickt. Geben Sie diesen im unteren Fenster ein und drücken Sie den **„Weiter“** Knopf. Die Aktivierung per Email ist damit abgeschlossen.

Aktivierung via ProActive Internetseite

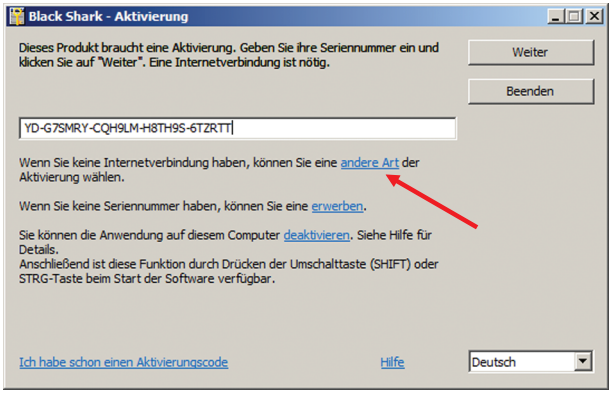
(Internetverbindung erforderlich)

Installieren Sie DCS auf Ihrem Computer und starten Sie es.

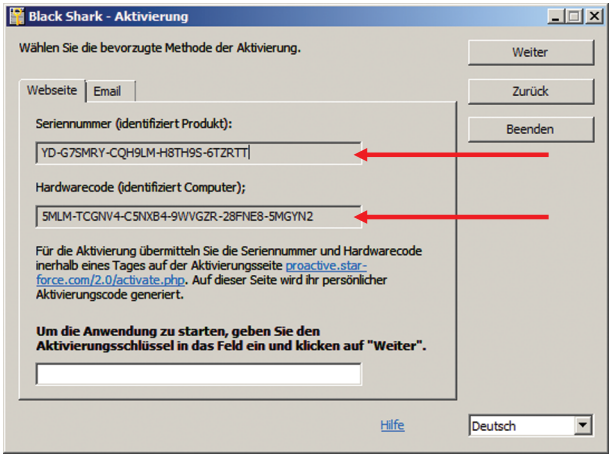
Geben Sie im ersten Aktivierungsfenster die Seriennummer ein, die auf der Schnellstartanleitung abgedruckt ist.



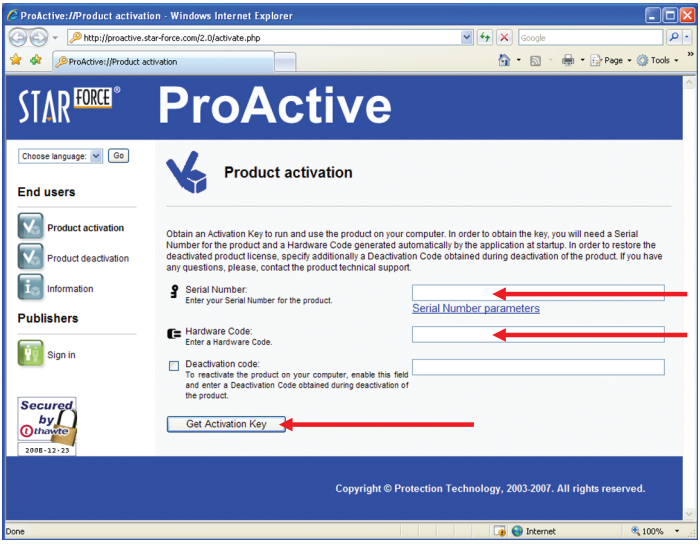
Drücken Sie den „Weiter“ Knopf. Sollte die automatische Aktivierung fehlschlagen, so klicken Sie auf den Link „andere Art“ im Aktivierungsfenster.



Der Hardwarecode wird nun angezeigt. Kopieren Sie diesen und legen ihn an einem sicheren Ort ab.

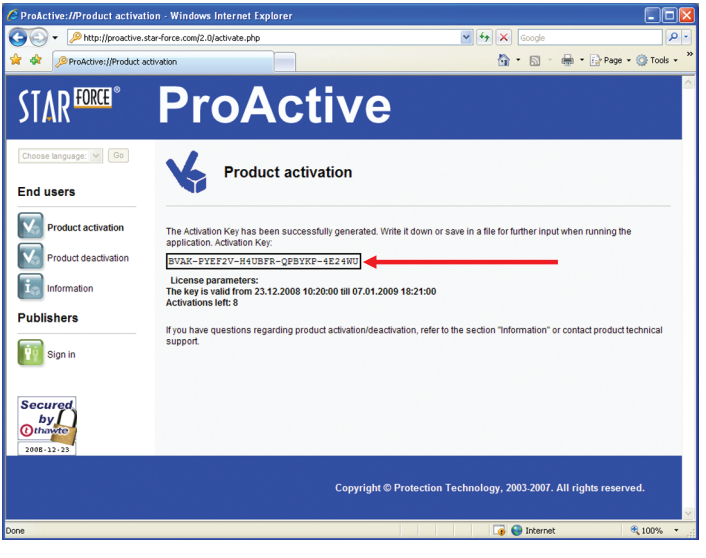


Klicken Sie nun auf dem Reiter „Webseite“ auf den Link, der zur Aktivierungsseite führt (**proactive.star-force.com/2.0/activate.php**). Sollte Ihr Computer nicht an das Internet angeschlossen sein, so können Sie die Seriennummer und den Hardwarecode aufschreiben und den angegebenen Link auf einem ans Internet angeschlossenen Computer aufsuchen.

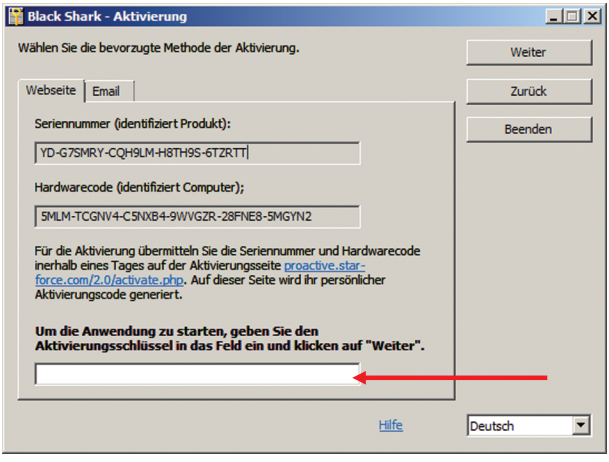


Geben Sie nun die Seriennummer und den Hardwarecode auf der Star-Force Webseite ein:

Nachdem Sie auf **„Get Activation Key“** gedrückt haben erhalten Sie einen Aktivierungsschlüssel. Heben Sie diesen gut auf.



Tragen Sie den Aktivierungsschlüssel im entsprechenden Feld ein und drücken den „Weiter“ Knopf.



Die Aktivierung über die ProActive Website ist nun abgeschlossen. Sollte es eine Einschränkung der Aktivierungen geben, so wird diese nun angezeigt. Klicken Sie auf **„OK“** um Black Shark zu starten.

HINWEIS: Für den Fall, dass Sie 4 StarForce-Aktivierungen innerhalb einer Woche verbrauchen, müssen Sie den Kundendienst kontaktieren, um die Ursache des Problems zu beseitigen, andernfalls erhalten Sie keine neue Seriennummer.

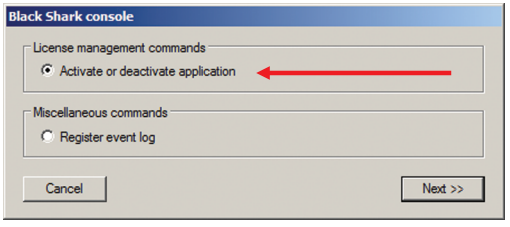
DEAKTIVIERUNG

Um bspw. bei einem Hardwarewechsel das Aufbrauchen einer Aktivierung zu vermeiden, können sie zunächst DCS deaktivieren, dann die Änderungen an Ihrer PC-Konfiguration vornehmen, und schließlich DCS wieder aktivieren. Sie erhalten 10 Deaktivierungsmöglichkei-ten.

Sie können die Deaktivierungsprozedur auf eine der folgenden Weisen starten:

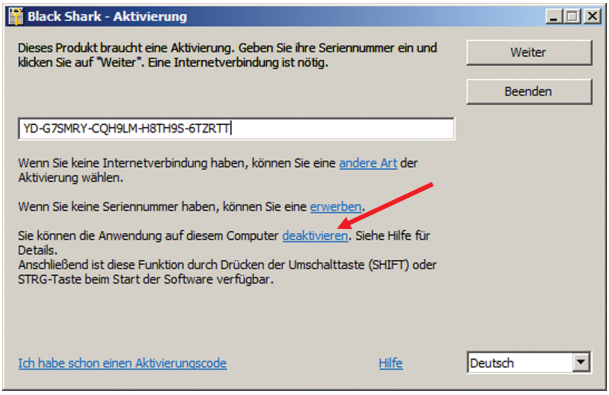
Starten Sie die **protect.exe** Datei, die sich im DCS Unterverzeichnis **/bin/stable/** befindet.

Wählen Sie in dem darauf folgenden Fenster die Option **„Activate or Deactivate Application“**.



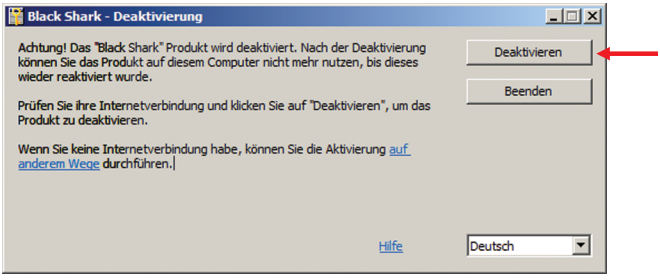
Wählen Sie im angezeigten Fenster **„Activate or deactivate application“** und klicken Sie dann auf **„Next >>“**.

Dort wird standardmäßig auch die Seriennummer angezeigt, die zur Aktivierung verwendet wurde. Klicken Sie nun den **„deaktivieren“** Link an:



Wenn DCS bereits de- und wieder reaktiviert wurde, wird nach der Seriennummer außerdem durch Doppelpunkt getrennt der Deaktivierungsschlüssel angezeigt, der für die Reaktivierung verwendet wurde.

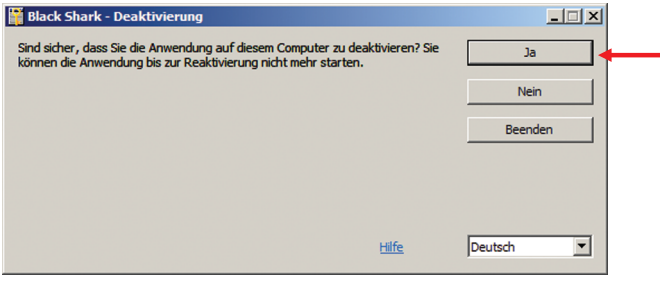
Zur Deaktivierung klicken Sie nun auf **„deaktiveren“**:



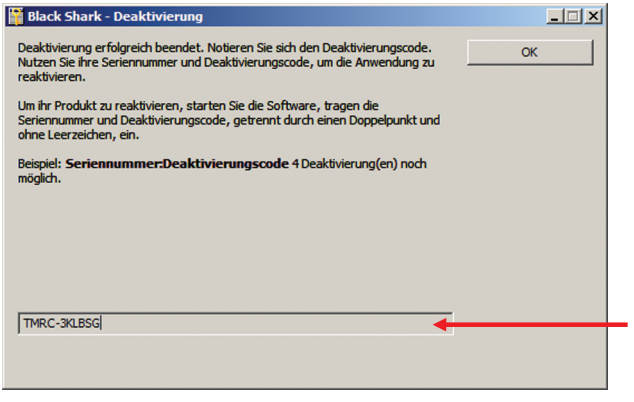
Dann erscheint folgendes Fenster, das Sie dazu auffordert, die Deaktivierung zu bestätigen.

DEAKTIVIERUNG

Starten Sie die Deaktivierung, indem Sie auf den „Deaktivieren“ Knopf drücken. Es erscheint ein Fenster, in dem Sie die Deaktivierung des Spiels nochmals bestätigen müssen:



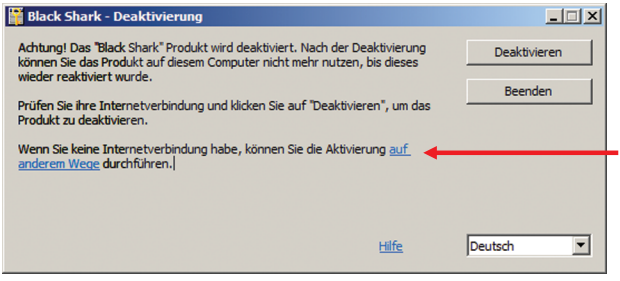
Nachfolgend wird Ihr Deaktivierungscode angezeigt. Schreiben Sie sich diesen auf und verwahren Sie ihn an einem sicheren Ort, da Sie den Deaktivierungscode für das spätere Reaktivieren des Spieles brauchen werden.



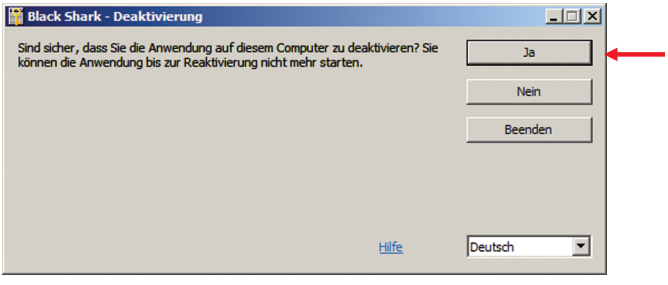
Achtung: DCS wird durch die Bestätigung sofort deaktivert, und nicht erst, wenn Sie den Deaktivierungscode erhalten. Dieser Code ist notwendig, um DCS zu reaktivieren.

Manuelle Deaktivierung

Sollte Ihr Computer nicht mit dem Internet verbunden sein oder die automatische Deaktivierung fehlschlagen, so haben Sie die Möglichkeit eine manuelle Deaktivierung vorzunehmen. Klicken Sie hierzu im Deaktivierungsfenster auf den „auf anderem Wege“ Link:

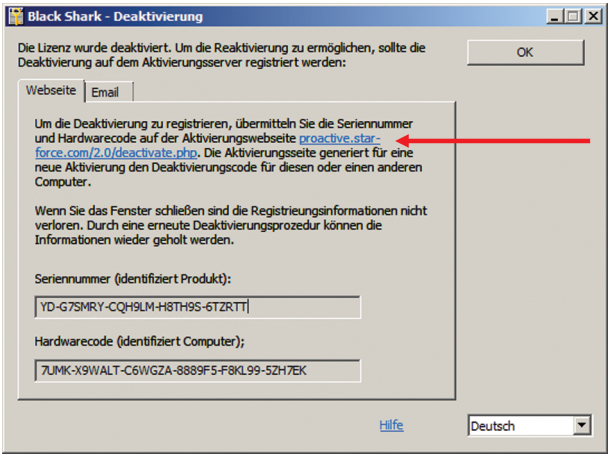


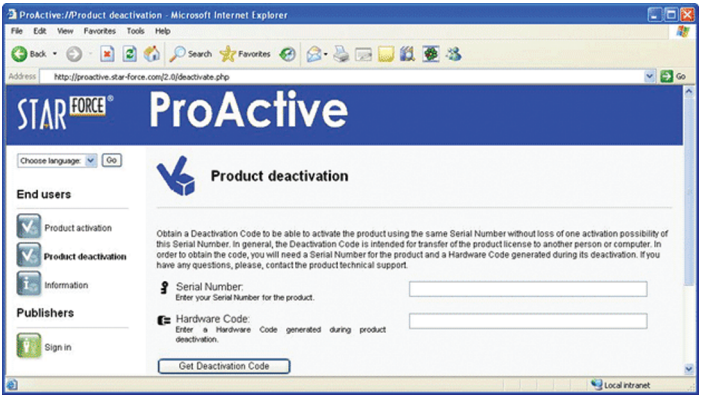
Es erscheint das Warnfester, klicken Sie auf „Ja“:



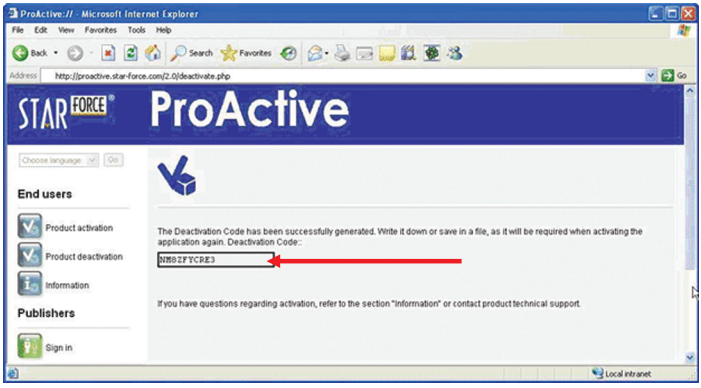
Notieren Sie die angezeigte Seriennummer und den Hardwarecode. Wenn Sie über eine Internetverbindung verfügen, können Sie den für die Reaktivierung notwendigen Deaktivierungscode über die ProActive Internetseite beziehen, indem Sie auf dem Reiter „Webseite“ den Link zu dieser Seite anklicken. Nachdem die Seite geöffnet wurde, klicken Sie im Bereich „End Users“ auf den Link „Product Deactivation“. Auf der folgenden Seite geben sie in die entsprechenden Felder ihre Seriennummer und den Hardwarecode ein, und drücken den **„Get Deactiavion Key“** Knopf.

DEAKTIVIERUNG

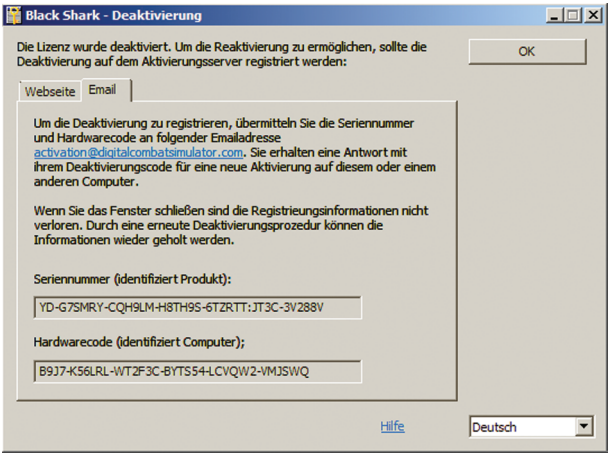




Nachdem Sie den „Get Deactivation Code“ Knopf gedrückt haben, wird Ihr Deaktivierungsschlüssel angezeigt, den Sie notieren und sicher verwahren sollten. Der Code ist nötig, um DCS später zusammen mit Ihrer Seriennummer zu reaktivieren.

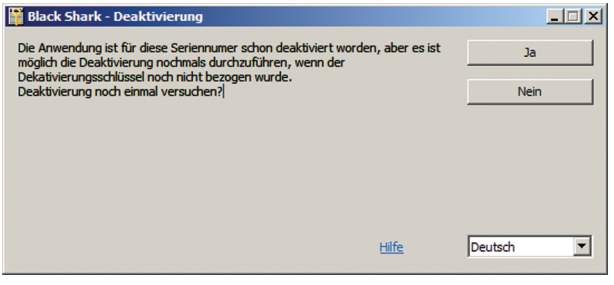


Genau wie bei der Aktivierung können Sie den Deaktivierungscode auch per eMail erhalten, wenn Ihnen im Moment keine Verbindung zum Internet zur Verfügung steht. Geben Sie dabei ebenfalls die Seriennummer und den Hardwarecode an.



Erneuter Deaktivierungsversuch

Wie oben bemerkt wurde, wird DCS bereits deaktiviert, sobald Sie die Deaktivierung bestätigen, selbst wenn Sie noch keinen Deaktivierungscode erhalten haben. Sollte das Verfahren zum Erhalt des Deaktivierungsschlüssels aus irgendeinem Grunde fehlschlagen, oder Sie den bereits zur Verfügung gestellten Deaktivierungscode verloren haben, so können Sie das bereits deaktivierte Produkt erneut deaktivieren, um den Deaktivierungscode zu erhalten. Dazu starten Sie die Deaktivierung wie oben beschrieben erneut. Nach der Bestätigung der Deaktivierung erscheint ein Fenster, das Sie dazu auffordert, die erneute Deaktivierung zu bestätigen.



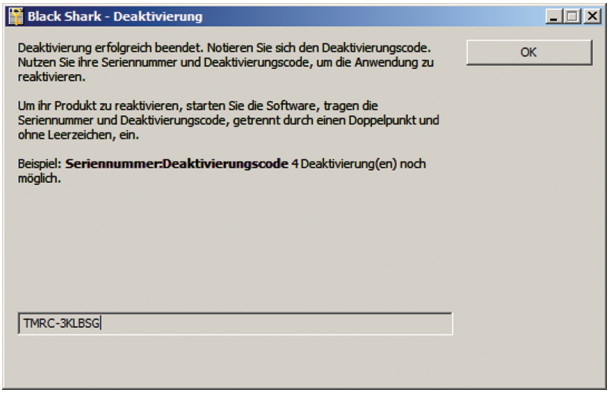
Drücken Sie den „Ja“ Knopf, und die oben beschriebene Prozedur zum Erhalt des Deaktivierungsschlüssels startet erneut.

Reaktivierung der Anwendung

Sie können das zur Reaktivierung verwendete Verfahren genau so auswählen wie das zur Aktivierung verwendete Verfahren.

Automatische Reaktivierung

Das Verfahren zur automatischen Reaktivierung läuft genau so ab wie die automatische Aktivierung, mit nur einem Unterschied: geben Sie in das entsprechende Feld nach der Seriennummer einen Doppelpunkt und dann Ihren Deaktivierungscode ein.



Achtung: Wenn dies nicht das erste Mal ist, dass Sie DCS reaktivieren, dann wird in dem Feld für die Seriennummer nach dem Doppelpunkt der *alte* Deaktivierungscode angezeigt. Dieser Code muss durch den *neuen* Code ersetzt werden, den Sie bei der letzten Deaktivierung erhalten haben.

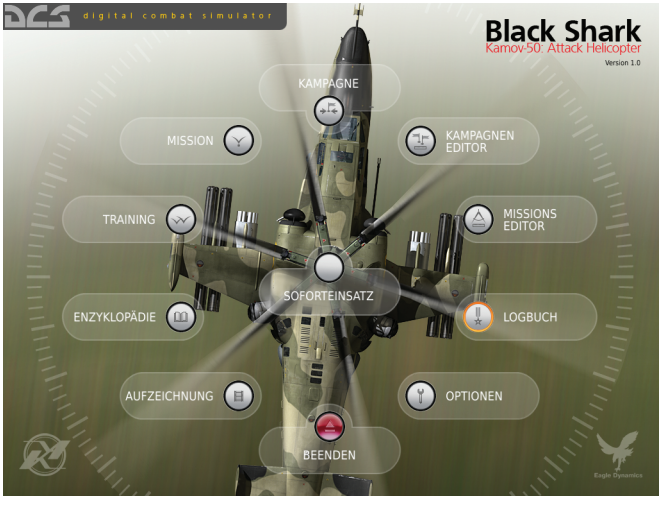
Manuelle Reaktivierung

Die manuelle Reaktivierung verläuft ähnlich wie die manuelle Aktivierung. Rufen Sie die angegebene Internetseite auf, geben Sie die Seriennummer, den Hardwarecode und den Deaktivierungscode in die jeweiligen Felder ein, und drücken Sie den „Get Activation Key“ Knopf. Daraufhin erhalten Sie den Aktivierungscode, mit dem Sie DCS reaktivieren können.

Nach dem das Spiel installiert wurde, müssen Sie zunächst die Spieleinstellungen vornehmen.

Starten Sie das Spiel, indem Sie auf das DCS: Black Shark Icon auf Ihrem Desktop doppelklicken.

Nachdem das Spiel gestartet wurde, erscheint das Hauptmenü:



Wählen Sie im Hauptmenü den Punkt **„Optionen“**. Dies öffnet die Grafik,- Sound,- sowie Eingabeoptionen. Klicken Sie im Optionsbildschirm auf den **„System“** Reiter.

Für die Grafikeinstellungen gibt es drei vordefinierte Optionen: **„Niedrig“**, **„Mittel“** und **„Hoch“**. Hier sollten Sie die Ihrer Computerleistung entsprechenden Einstellungen vornehmen. Wir empfehlen Ihnen, mit den mittleren Einstellungen zu beginnen. Sollten Sie mit der Leistung unzufrieden sein, dann können Sie auf die Option **„Niedrig“** umschalten.

Bitte lesen Sie die Anleitung für das Benutzermenü, um detaillierte Informationen zu den einzelnen Optionen zu erhalten.

Es wird empfohlen, das Spiel mit einem Joystick zu spielen. Bitte lesen Sie die nachfolgenden Informationen zur Einstellung eines Joysticks.

Sollten Sie über keinen Joystick verfügen, so können Sie das Spiel auch mit der Tastatur spielen. In diesem Fall klicken Sie den **OK** Knopf, nachdem sie die Grafikeinstellungen vorgenommen haben, und lesen Sie im nächsten Kapitel weiter.

Klicken Sie auf den **„Steuerung“** Reiter, um die Eingabegeräte zu konfigurieren.

Wählen Sie **"Ka-50 Arkade"** im Flugzeugauswahlmenü aus, und **"Achsenkommandos"** im Kategorie-Menü. Ihr Bildschirm sollte ähnlich dem oberen Bild aussehen.

Finden Sie auf der rechten Seite die Ihrem Joystick entsprechenden Spalte. Zuerst müssen Sie die Achsenbelegung überprüfen und gegebenenfalls korrigieren:

- Ruder
- Steuerknüppel, rollen
- Steuerknüppel, nicken
- Kollektivhebel

Um eine Joystickachse einem der oben aufgelisteten Steuerorgane zuzuweisen, zum Beispiel dem **Ruder**, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- Suchen Sie die Zeile für die Ruderpedale sowie die Spalte für Ihren Joystick. Doppelklicken Sie auf das Eingabefeld, in dem sich beide kreuzen.
- Klicken Sie den **LÖSCHEN** Knopf. Dies löscht alle Zuweisungen (falls vorhanden).
- Klicken Sie den **ZUFÜGEN** Knopf. Sobald das Pop-Up-Fenster erscheint, bewegen Sie die Achse Ihres Joysticks oder Eingebegerätes, welche Sie dem Ruder zuweisen wollen, in beide Richtungen bis zum Maximum.
- Klicken Sie auf **OK**, sobald die gewünschte Achse im Fenster erscheint.

Justieren Sie die Achsen für Steuerknüppel und Kollektivhebel auf die gleiche Weise.

Wenn Ihr Joystick über keine Ruderachse verfügt, dann sollten Sie die Achsenzuweisungen zu den Ruderbefehlen komplett löschen. In diesem Fall können Sie die Tasten **[Y]** und **[X]** zur Rudersteuerung verwenden.

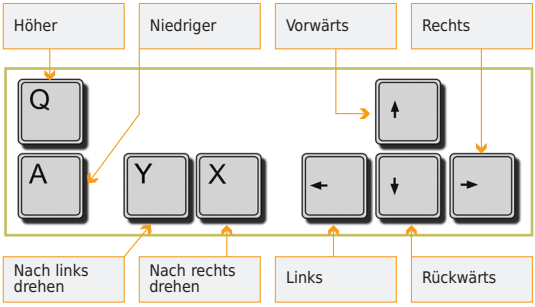
Klicken Sie den OK Knopf im unteren Fensterbereich, um die Optionen zu sichern und wieder zum Hauptmenü zurückzukehren.

DEN HUBSCHRAUBER FLIEGEN

Sie können den Hubschrauber sowohl mit dem Joystick, als auch mit der Tastatur steuern. Wir empfehlen Ihnen allerdings den Einsatz eines Joysticks mit einer zusätzlichen Ruderachse. Unten finden Sie Beispielkonfigurationen für den Einsatz eines Joystick sowie der Tastatur.

Hier sehen Sie eine Beispielkonfiguration für einen 4-Achsenjoystick mit einem 8-fach Hutschalter und sechs Knöpfen.

Tastaturbelegung:



Es ist leicht, den Hubschrauber im Arkademodus zu steuern. Wir empfehlen daher Flugsimulationseinsteigern, mit dem Arkademodus zu beginnen.

Durch Drücken der Vorwärts **[hoch]** und Rückwärts **[runter]** Pfeile auf der Tastatur oder Bewegen des Joysticks nach vorn und hinten, wird der Hubschrauber beschleunigt oder abgebremst. Wird die jeweilige Taste losgelassen, so behält der Hubschrauber seine Fluggeschwindigkeit.

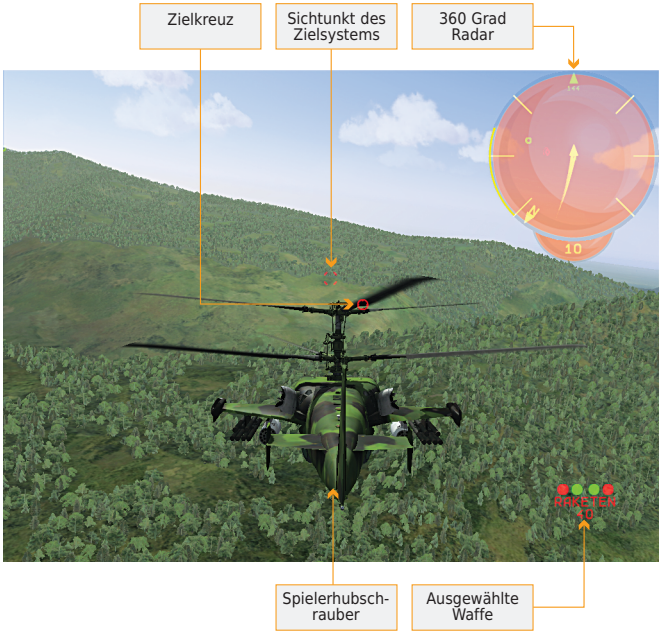
Indem Sie die Tasten rechts Rollen **[Rechts]** und links Rollen **[Links]** auf der Tastatur drücken oder den Joystick nach rechts und links bewegen, neigt sich der Hubschrauber zur Seite. Sobald Sie die Taste loslassen, behält der Hubschrauber den jeweiligen Rollwinkel bei. Um den Hubschrauber wieder in den Horizontalflug zu bringen, halten Sie die entgegen gesetzte Taste gedrückt bzw. benutzen den Joystick, oder drücken **[STRG + T]**, um die Trimmung zu neutralisieren.

Drücken Sie die **[Y]** oder **[Z]** Taste, um den Hubschrauber horizontal zu drehen (Gierbewegung). Sobald Sie die Taste loslassen, fliegt der Helikopter in Richtung des gegenwärtigen Kurses.

Drücken Sie die **[Q]** und **[A]** Taste, um den Hubschrauber steigen oder sinken zu lassen. Lassen Sie die Taste los, so bleibt der Hubschrauber auf der der aktuellen Flughöhe.

Im vereinfachten Flugmodus behält der Hubschrauber bei allen Manövern die aktuelle Höhe bei. Dadurch wird das Fliegen viel einfacher.

Im vereinfachten Spielmodus haben Sie die Möglichkeit, den Hubschrauber aus der Verfolgersicht zu fliegen. In dieser Sicht ist die Kamera direkt hinter dem Hubschrauber platziert. Sie können auch mit **[F1]** in das Cockpit springen (mit **[F4]** wechseln Sie wieder in die Außenansicht).



Die **F4** Sicht stellt dem Spieler folgende Anzeigen zur Verfügung:

ZIELKREUZ.
Markiert auf dem Boden den Zielpunkt der ausgewählten Waffe.

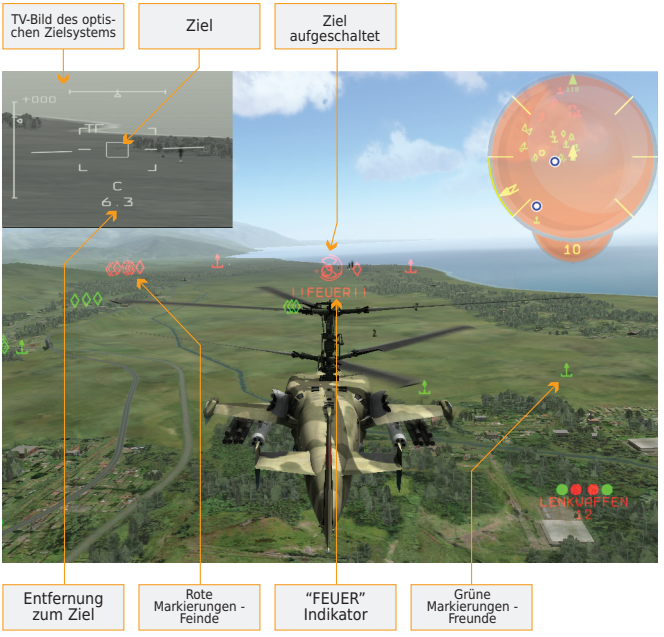
SICHTPUNKT DES ZIELSYSTEMS.
Position, auf welche die Nase des Helikopters zeigt.

360 GRAD RADAR.
Das Radardisplay zeigt alle Einheiten rund um den Hubschrauber an.

HUBSCHRAUBER SPIELER.
Die Sicht direkt hinter dem Hubschrauber des Spielers

AUSGEWÄHLTE WAFFE.
Zeigt die gerade ausgewählte Waffe und die verbleibende Munitionsanzahl an.

- **LENKRAKETEN** - gelenkte Panzerabwehrraketen.
- **RAKETEN** - ungelenkte Raketen
- **KANONE HE** - hochexplosive Kanonengeschosse
- **KANONE AP** - panzerbrechende Kanonengeschosse
- **UPK** - Kanonenbehälter
- **BOMBEN** - Bomben



TV-BILD DES OPTISCHEN ZIELSYSTEMS.
Bild des optischen Zielsystems Shkval.

ZIEL. Vom Zielsystem aufgeschaltetes Ziel.

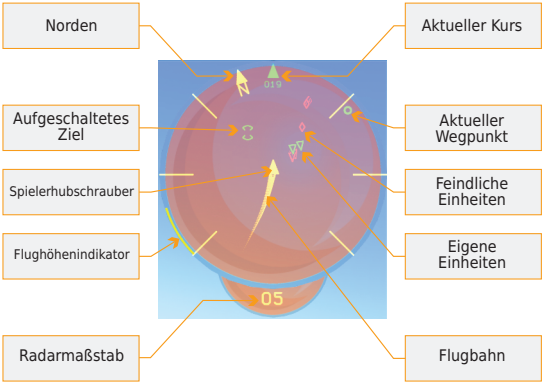
ZIEL AUFGESCHALTET.
Dieser Indikator zeigt das momentan aufgeschaltete Ziel an.

„FEUER“ INDIKATOR.
Blinkende Anzeige, die besagt, dass eine Waffenfreigabe vorliegt und Sie das Ziel angreifen können.

ENTFERNUNG ZUM ZIEL. Entfernung in Kilometern.

GRÜNE MARKIERUNGEN - Verbündete Truppen werden in grün angezeigt.

ROTE MARKIERUNGEN - Feindliche Truppen werden in rot angezeigt.



AUFGESCHALTETES ZIEL.
Aktuell aufgeschaltetes Ziel. Grün zeigt an, dass eine verbündete Einheit aufgeschaltet wurde.

SPIELERHUBSCHRAUBER.
Die Hubschrauberposition wird immer in der Radarmitte angezeigt.

FLUGBAHN. Die Hubschrauberflugbahn als Spur.

FLUGHÖHENINDIKATOR.
Aktuelle Flughöhe über Grund, jeder Strich bedeutet 300 Meter.

NORDEN. Nordzeiger des Kompasses.

RADARSKALA. Radarmaßstab (1, 2, 5, 10, 20 oder 50 Kilometer)

AKTUELLER KURS. Zeigt den aktuellen Kurs an.

AKTUELLER WEGPUNKT. Zeigt den aktuellen Wegpunkt an.

FEINDLICHE EINHEITEN - Werden in Rot angezeigt.

EIGENE EINHEITEN - Werden in Grün angezeigt**.**

	Rot	Zielkreuz.
	Rot	Zielpunkt der aktuell ausgewählten Waffe.
	Rot	Aufgeschaltete feindliche Einheit inkl. Entfernungsanzeige sowie maximaler Reichweite der aktuell ausgewählten Waffe.
	Grün	Aufgeschaltete verbündete Einheit inkl. Entfernungsanzeige sowie maximaler Reichweite der aktuell ausgewählten Waffe.
	Weiß	Zielpunkt. Ziel außer Waffenreichweite.
	Rot	Zielpunkt. Ziel in Waffenreichweite.
	Grün	Aktueller Wegpunkt.
	Rot	Feindliche Luftabwehr.
	Grün	Verbündete Luftabwehr.
	Rot	Feindliches Fahrzeug.
	Grün	Verbündetes Fahrzeug.
	Rot	Feindliches Flugzeug.
	Grün	Verbündetes Flugzeug.
	Blau	Flugplatz, Landezone.

Nachfolgend die grundlegenden Tastaturbefehle im vereinfachten Spielmodus.

- Automatischer Hubschrauberstart: **[LWin + Pos1]**

- Aufschalten Flugzeug in der Mitte: **[P]**
- Aufschalten des am nächsten gelegenen Flugzeugs: **[O]**
- Vorheriges Flugzeug aufschalten: **[Ü]**
- Nächstes Flugzeug aufschalten: **[+]**
- Aufschalten Bodenziel in der Mitte: **[V]**
- Aufschalten des am nächsten gelegenen Bodenziels: **[B]**
- Vorheriges Bodenziel aufschalten: **[N]**
- Nächstes Bodenziel aufschalten: **[M]**
- Zielaufschaltung löschen: **[Entf]**

- Radarmaßstab verkleinern: **[?]**
- Radarmaßstab vergrößern: **[´]**

- Waffen durchschalten: **[D]**
- Ausgewählte Waffe abfeuern: **[LEERTASTE]**
- IR-Täuschkörper ausstoßen: **[Einfg]**

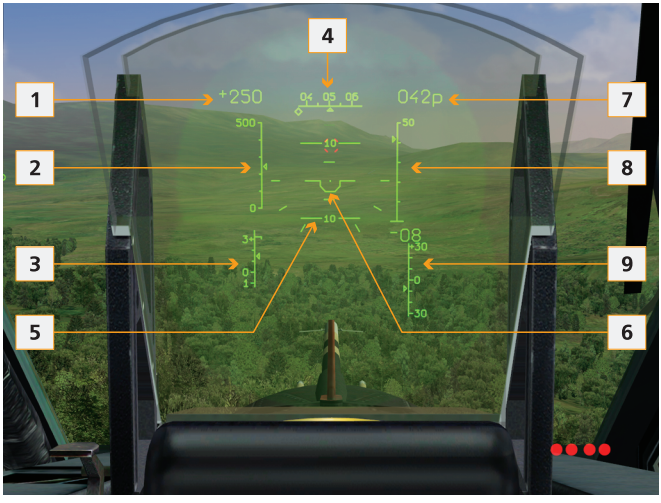
- Außenansicht: **[F4]**
- Cockpitsicht: **[F1]**

COCKPITINSTRUMENTE

Die Cockpitinstrumente und -Anzeigen werden unten dargestellt:

1. **Variometer.**
2. **Künstlicher Horizont.**
3. **Beschleunigungsmesser.**
4. **Geschwindigkeitsanzeiger.**
5. **Radarhöhenmesser.** Zeigt Flughöhe über Grund bis zu 300 m an.
6. **Rotordrehzahl.**
7. **Barometrischer Höhenmesser.** Zeigt Flughöhe über NN an.
8. **Uhr.**
9. **Rotorblatteinstellwinkel-Anzeige.**
10. **HSI (Kursanzeiger).**
11. **Shkval** TV-System.
12. **Künstlicher Nothorizont.**
13. **ABRIS** - Display für Flugplanung und Navigation.
14. **Triebwerkstemperaturen.**
15. **Turbinendrehzahl** in Prozent.
16. **Treibstoffanzeige.**

Fluginformationen werden auf dem **HUD**-Display (Sichtfeldprojektion) angezeigt. Nachfolgend die Erklärung der **HUD**-Symbolik im Navigationsmodus.



1. **Geschwindigkeitsanzeige.**
2. **Geschwindigkeitsskala** von 0 bis 500 km/h und **Geschwindigkeitsindikator (Pfeil).**
3. **G-Belastungsskala** und **Anzeiger.**
4. **Steuerkursskala** und **Anzeiger.**
5. **Nickwinkelanzeiger.**
6. **Rollwinkelanzeiger.**
7. **Höhenanzeige. "p"** bedeutet, dass die Daten vom Radarhöhenmesser stammen.
8. **Radarhöhenmesserskala** und **Anzeiger.** Diese Skala erscheint bei Flughöhen von 50 Metern oder weniger.
9. **Vertikale Geschwindigkeit** (Steigflug / Sinkflug), Skala und Anzeiger.

1. Drücken Sie den **Joystickknopf 5 bzw. 6**, um Boden- bzw. Luftziele aufzuschalten.
2. Drücken Sie den Knopf so oft, bis das gewünschte Ziel aufgeschaltet wird.
3. Wählen Sie entsprechend der Entfernung zum Ziel sowie der Zielpanzerung die richtige Waffe aus.

   • **Panzerabwehrlenkflugkörper** - bietet höchste Effektivität gegen Panzerung, Reichweite **8 Km**.

   • **Ungelenkte Raketen** - Durchschnittliche Leistung gegen Panzerung, Reichweite **1 - 3 Km**.

   • **Kanone HE**. Einsatz gegen leichte Panzerung.
   Reichweite **0,5 - 2,0 Km**.

   • **Kanone AP**. Einsatz gegen mittlere Panzerung.
   Reichweite **0,5 - 2,0 Km**.

   • **UPK Kanonenbehälter**. Einsatz gegen leichte Panzerung.
   Reichweite **0,5 - 2,0 Km**.

   • **Bomben**. Durchschnittliche Leistung gegen Panzerung.
4. Fliegen Sie in Richtung Ziel, bis die Feueraufforderung **"FEUERN"** angezeigt wird.
5. Platzieren Sie das Zielkreuz über dem Ziel.
6. Drücken und halten Sie **Joystickknopf 1**, bis die Waffe ausgelöst wird.
7. Überzeugen Sie sich davon, dass das Ziel zerstört wurde.
8. Wiederholen Sie den Angriff, falls nötig.

Trimmen

Frage: Wie arbeitet die Trimmung und wann sollte ich sie benutzen?

A: Sollten Sie den Ka-50 im Simulationsmodus fliegen, dann wird Ihnen das richtige Trimmen das Fliegen sehr erleichtern. Ohne kontinuierliches Trimmen werden Sie mit dem Hubschrauber "kämpfen", anstatt ihn zu fliegen.

Mittels Trimmung wird der Steuerknüppel genau in der Position gehalten, in der Sie die Trimmung aktiviert haben. Alle weiteren Bewegungen des Steuerknüppels werden von dieser neuen Position aus ausgeführt, bis Sie die Trimmung neu- oder zurücksetzen.

Wie im richtigen Ka-50 sollten Sie den Trimmknopf sehr oft benutzen. Generell sollten Sie den Hubschrauber immer dann neu trimmen, wenn sich Ihre Fluggeschwindigkeit um mehr als 25 km/h ändert. Sie werden bemerken, wie einfach es ist, den Hubschrauber zu fliegen, wenn Sie die Trimmtaste kontinuierlich verwenden, da der Helikopter dann weniger zu großen Nickwinkeländerungen neigt.

Wie in den meisten anderen Hubschraubern wird die Trimmung des Ka-50 durch den Trimmschalter auf dem Steuerknüppel aktiviert. Der Trimm-Mechanismus neutralisiert dann die auf den Steuerknüppel und die Ruderpedale wirkenden Kräfte, und hält so die Steuerorgane in ihrer getrimmten Position. Im Ka-50 wird die Trimmung auch dazu benutzt, um dem Flugsteuerungssystem (FCS) die Fluglage-Parameter mitzuteilen, die es halten soll, wenn die Nick-, Roll- und Gierwinkel-Kanäle des FCS eingeschaltet sind (was normalerweise der Fall sein sollte). Es ist wichtig zu verstehen, dass das FCS die neuen Fluglageparameter übernimmt, wenn der Trimm-Schalter losgelassen wird, nicht wenn er gedrückt ist/wird. Die FCS Stabilisierung ist deaktiviert, während der Trimmknopf gedrückt gehalten wird. Sobald der Knopf losgelassen wird, wird die Stabilisierung wieder reaktiviert, und richtet sich nach den neu eingegebenen Fluglage-Parametern.

Es ist auch wichtig daran zu denken, dass das FCS im Ka-50 nur 20% Autorität über den Bewegungsbereich der Steuerorgane hat. In einigen Fällen kann es aufgrund dieser Begrenzung unfähig sein, die per Trimmung eingestellten Parameter aufrechtzuerhalten.

Der beste Weg, um die reale Trimm-Mechanik in der Simulation zu simulieren, ist durch Verwendung eines Force Feedback Joysticks. Weil jedoch viele Flugsimulations-Benutzer keinen FF-Joystick benutzen, wurde folgende Lösung implementiert: es wurde eine kurze Pause zwischen dem Loslassen des Trimmknopfes und dem Aktivwerden der neuen Trimmeinstellungen eingeführt, um dem Spieler einen Augenblick Zeit zum Zentrieren seines Joysticks zu geben. Die virtuellen Steuerorgane und der physische Joystick befinden sich dann beide in Neutralstellung bzgl. der neuen Trimmeinstellung.

In Wirklichkeit wird der Trimmknopf häufig benutzt, und Sie sind gut beraten, das Gleiche zu tun. Trimmen Sie den Hubschrauber jedes Mal, wenn Ihre Flug-Parameter sich geändert haben, allerdings erst dann, wenn der Hubschrauber wieder stabil fliegt. Inkrementelles Trimmen hilft Ihnen, unbeabsichtigte Steuereingaben zu vermeiden.

Sie können die Trimmung entweder durch kurzes Drücken und Loslassen des Trimm-Knopfes verwenden, oder indem Sie den Trimm-Knopf die ganze Zeit gedrückt halten, während Sie den Hubschrauber in die gewünschte Position manövrieren. Sobald der Hubschrauber stabil in der neuen Richtung fliegt, können Sie den Trimmknopf loslassen, um das FCS anzuweisen, die aktuellen Flug-Parameter zu übernehmen. In der realen Flugpraxis wird diese zweite Methode nicht empfohlen und wird typischerweise von Ka-50 Piloten auch nicht benutzt, weil das Gedrückthalten der Trimm-Schaltfläche während des Manövrierens leicht zum Übersteuern des Hubschraubers führen kann.

Frage: Meine Trimm-Funktion arbeitet nicht. Wenn ich den Trimmknopf drücke und den Joystick in Neutralstellung bewege, kehrt die zyklische Steuerung im Cockpit ebenfalls zur Neutralstellung zurück.

A: Wenn Sie weitere Eingabegeräte eingesteckt haben, wie zum Beispiel eine Lenkradsteuerung, werden diese wahrscheinlich von der Simulation erkannt und geben falsche Steuersignale, die Ihre zyklische Steuerung zentrieren. Sie können entweder die unbenutzten Controller entfernen (empfohlen), oder Sie deaktivieren die ForceFeedback Funktion in den Konfigurationsdateien. Um das zu tun, öffnen Sie die \...\Ka–50\Config\Producer.cfg Datei und ändern die "ForceFeedbackEnabled" Zeile von “true” zu “false”.

Frage: Wenn ich den Hubschrauber im Horizontalflug getrimmt habe und ich die Trimmung nochmals drücke, warum beeinflusst dies den Nickwinkel und die Geschwindigkeit des Hubschraubers

A: Das Flugsteuerungssystem eines Hubschraubers ist nicht perfekt und akkumuliert Fehler in Bezug auf die zu haltende Fluglage und Geschwindigkeit (in Abhängigkeit von dem gewählten Flug-Modus). Wenn Sie den Trimmknopf zum zweiten Mal drücken, werden die neuen Fluglage/Geschwindigkeits- Zuweisungen die seit dem letzten Trimmen angesammelten Fehler enthalten. Um starke Nickwinkeländerungen beim Trimmen zu vermeiden, sollten Sie die Trimmung häufig betätigen, i.A. sobald sich die Fluggeschwindigkeit geändert hat.

Frage: Warum zieht der Hubschrauber nach dem Abheben den Bug hoch?

A: Wie bei vielen anderen Hubschraubern sind die zyklischen Trimmparameter, die erforderlich sind, um den Ka-50 ruhig auf dem Boden zu halten, und die Trimmparameter, die zum Schweben erforderlich sind, nicht identisch. Die Trimmstellung auf dem Boden liegt etwas hinter der Stellung für den Schwebeflug. Mit anderen Worten, wenn der Pilot den Helikopter am Boden so getrimmt hat, dass er bei laufenden Rotoren stillsteht, dann wird er bei Start den Steuerknüppel nach vorne bewegen müssen, damit der Helikopter nicht hochzieht. Da die meisten Einsätze in der Simulation vom Boden aus starten, wurde die Boden-Trimmeinstellung als Neutralstellung des virtuellen Steuerknüppels verwendet. Die Stellung verhindert, dass der Helikopter am Boden zu rollen beginnt, sie dient aber nicht dazu, im Flug einen Nickwinkel von 0° zu halten. Daher zieht die Nase im Flug nach oben. Um dies zu verhindern, stellen Sie die Trimmung vor dem Start einfach neu ein, genau wie es Piloten im wahren Leben tun.

Beachten Sie auch, das Rücksetzen der Trimmung im Flug (Trimmung zentrieren) wird die virtuelle zyklische Steuerung in ihre vorgegebene Neutralstellung für Stillstand am Boden zurückkehren lassen, d.h. der Helikopter zieht ebenfalls die Nase nach oben. Der reale Hubschrauber ist nicht mit einer Funktion zum Zurücksetzen der Trimmung ausgestattet. Sie wurde auf Nachfrage der Flugsimulator-Enthusiasten hinzugefügt, sollte aber nicht benutzt werden als Teil der Ka-50 Simulation.

Fliegen und Schwebeflug

Frage: Der Helikopter spielt verrückt! Er dreht sich in alle Richtungen und reagiert nicht auf meine Steuereingaben!

A: Der Hubschrauber ist nicht verrückt. Sie kämpfen wahrscheinlich mit dem Flugkontrollsystem, anstatt es ihm zu erlauben, Ihnen zu helfen, den Hubschrauber zu fliegen. Hier sind ein paar Vorschläge:

1) Denken Sie daran, dass Hubschrauber von Natur aus instabil fliegen und kontinuierlich sanfte Steuereingaben des Piloten erfordern. Der Ka-50 ist hier keine Ausnahme, obwohl das koaxiale Design eine erhöhte Grundstabilität aufweist. Wichtiger, der Ka-50 ist mit einem fortschrittlichen Flugsteuerungssystem ausgestattet, um dem Piloten zu helfen, die Maschine sicher zu kontrollieren. Wenn entsprechend eingesetzt, ist dieses FCS (Flight Control System) in der Lage, den Hubschrauber beinahe von alleine zu fliegen, von einem stabilen Schwebeflug bis zum automatischen Abfliegen einer Route und Rückkehr zum Flugplatz. Es benötigt einige Zeit, um zu lernen, wie man den Hubschrauber fliegen muss und wie man am besten das Flugsteuerungssystem benutzen sollte.

2) Um fliegerisch realistisch zu sein, sollten Sie immer die Autopilot-Kanäle (die blauen Schaltflächen für Nicken, Rollen, und Gieren) eingeschaltet lassen. Einige Leute finden, dass wenn sie die Richtungs-Stabilisierung ausschalten, die Gierreaktion des Helikopters besser ist und er sich einfacher fliegen lässt. Dies wird aber dazu führen, schlechte Angewohnheiten anzunehmen, welche den korrekten Lernprozess behindern. Im wirklichen Leben ist das Abschalten der Autopilot-Kanäle unter normalen Bedingungen nicht erlaubt.

3) Um ein besseres Verständnis dafür zu bekommen, wie das Flugsteuerungssystem arbeitet, versuchen Sie einmal, den Hubschrauber nur mit der Tastatur zu fliegen. Dies wird Ihre eigenen Eingaben minimieren und Ihre Beobachtungen auf das Wesentliche fixieren. Stellen Sie sicher, dass Sie die Anzeige für die Eingabeposition aktivieren (RSTRG + Enter). Sie werden feststellen, dass sobald Sie die zyklische Steuerung vorwärts drücken und genug kollektive Blattsteigung für den Start hinzufügen, der Hubschrauber sich stabilisieren und selbstständig auf Kurs halten wird. Versuchen Sie ein paar einfache Kurven zu fliegen und beobachten Sie das Verhalten. Versuchen Sie zu trimmen.

Hoffentlich werden Sie sehen, dass das FCS wirklich dazu da ist, die Fluglage des Hubschraubers so zu halten, wie der Pilot sie eingestellt hat, aber es dauert manchmal einige Zeit, bis das FCS die richtigen Steuereingaben macht und den Helikopter stabilisiert. Lernen Sie mit dem FCS zu arbeiten, nicht dagegen zu arbeiten. Denken Sie ferner daran, dass das FCS nur 20% Autorität hat. Es kann die Kontrollen um nicht mehr als 20% ihres vollen Bewegungsspielraums bewegen.

4) Benutzen Sie häufig die Trimmung. Idealerweise sollte die Trimmung jedes Mal betätigt werden, wenn sich die Flugparameter ändern. Die Trimmung sollte allerdings nur betätigt werden, wenn die Steuerorgane und der Hubschrauber selbst stabilisiert sind. Mit anderen Worten, manövrieren Sie per Hand und trimmen Sie erst, wenn sich der Helikopter in der gewünschten Fluglage befindet. Machen Sie sich dieses Verfahren zur Angewohnheit.

5) Sobald Sie sich sicherer fühlen, können Sie beginnen, etwas mehr zu experimentieren. Probieren Sie den Flight Director Autopilotenmodus aus (drücken Sie FD-AP, die einzelne blaue Schaltfläche rechts von den vier Autopilot-Kanalschaltflächen). Die Nick-/Roll-/Gier-Kanäle sollten weiter eingeschaltet bleiben. Im FD Modus wird das FCS den Hubschrauber nicht länger stabilisieren, dämpft aber die Steuereingaben noch ab. Für manche ist dieser Flugmodus eingängiger, da die Mensch-Hubschrauber Verbindung ohne die stabilisierende Unterstützung durch das FCS direkter ist. Der Hubschrauber wird auch besser auf die Steuerbefehle ansprechen. Dieser Modus kann nützlich sein, wenn aggressive Manöver erforderlich sind, wie zum Beispiel beim extremen Tiefflug, der Positionierung für einen Kanonen/Raketenangriff, Ausweichmanövern oder Flugshow-Einlagen. Sie werden in diesem Modus zusätzliche Anzeigen auf dem HUD feststellen, die dazu dienen, um den Piloten entlang der Flugroute zu leiten, da das FCS ihr nicht länger automatisch folgen wird.

Beachten Sie, dass dieselbe FCS Funktionalität zeitweilig mit dem Autopilot-Notaus-Schalter auf dem Steuerknüppel betätigt werden kann (LALT+A). Beachten Sie das Wort "Notfall."

Frage: Was ist die einfachste Art, um in den Schwebeflug überzugehen?

A: Obwohl es viele verschiedene Methoden gibt, um dies zu tun, ist folgende besonders einfach: erhöhen Sie den Nickwinkel auf +10-15°, indem Sie den Steuerknüppel nach hinten ziehen, und drücken Sie gleichzeitig den Kollektivhebel nach unten, um die Höhe zu halten.

Achten Sie auf die vertikale Geschwindigkeitsanzeige (VVI), um Änderungen der Flughöhe zu vermeiden, und benutzen Sie die Pedale, um den Steuerkurs zu halten. Sobald Sie eine stabile Fluglage für den Bremsvorgang erreicht haben, trimmen Sie den Helikopter, während Sie an Geschwindigkeit verlieren. Behalten Sie das VVI im Auge und verwenden Sie den Kollektivhebel, um die Nadel so Nahe wie möglich bei „0“ zu halten. I. A. müssen Sie den Kollektivhebel wieder hoch ziehen, sobald Sie eine niedrige Geschwindigkeit erreichen, um zu vermeiden, dass der Helikopter in den Wirbelringzustand gerät (unkontrollierbarer vertikaler Sinkflug). Sobald Ihre Geschwindigkeit auf etwa 10 km/h abgesunken ist, drücken Sie den AUTOHOVER Knopf und betätigen wieder die Trimmung, wenn die Nase sich auf den Horizont abgesenkt hat.

Sanfte Steuereingaben am Kollektivhebel sind der Schlüssel zum erfolgreichen Eintritt in den Schwebeflug. Beginnen Sie mit vorsichtigeren und längeren Bremsphasen (niedrigere Nickwinkel). Sobald Sie besser werden, können Sie den Nickwinkel erhöhen und aggressiver abbremsen. Seien Sie aber vorsichtig, zu starkes Hochziehen kann nicht nur zum Eintritt in den Wirbelringzustand führen, sondern auch den Helikopter beschädigen.

Um Ihre Schwebeflug-Position zu korrigieren, bewegen Sie die Kontrollen ruhig und betätigen die Trimmung, um das FCS so einzustellen, dass es die neue Position aufrecht erhält. Bevor Sie den normalen Flug fortsetzen, schalten Sie die AUTOHOVER Funktion aus.

Sobald Sie die Schwebeflugposition eingenommen haben, können Sie einen Punkt am Boden mit dem Shkval aufschalten und die AUTOTURN (Automatisches Eindrehen auf das Ziel) Funktion verwenden, um Ihre Gierbewegungen zu stabilisieren.

Microsoft Windows Vista

Frage: Gibt es Unterschiede in der Spieleleistung zwischen Microsoft Windows XP und Vista?

Aufgrund der Art und Weise, wie Windows Vista mit großen Dateien umgeht, können wir das Spielen von Missionen mit sehr vielen Einheiten, die über ein großes Gebiet verstreut sind, nicht empfehlen. Windows XP dagegen kann mit solchen Missionen viel besser umgehen, aber auch Windows XP wird mit sehr großen Missionen Probleme haben und evtl. abstürzen.

Einige Spieler berichten, dass die Leistung bei Verwendung von Windows Vista signifikant gesteigert werden kann, wenn die Prozessaffinität des „DCS.exe“ Prozesses auf alle vorhandenen Prozessorkerne gesetzt wird. Siehe dazu unten den Abschnitt „Mehrkernprozessoren“.

Frage: Warum habe ich auf meinem Windows Vista System Probleme beim Installieren von Black Shark?

A: Benutzen Sie auf einem Vista System nicht die 'autorun' Funktion. Stattdessen starten Sie das Installationsprogramm manuell mit der Setup.exe Datei. Stellen Sie sicher, dass Sie die Setup-Datei mit Administratorrechten starten (Rechtsklick und die entsprechende Option auswählen). Wenn Sie immer noch Probleme haben, deaktivieren Sie die Vista Benutzerkontensteuerung (UAC) beim ersten Start von Black Shark.

Installation und Start

Frage: Ich benutze die launcher.exe Datei aus dem \...\Ka-50\bin\stable\ Ordner, um das Spiel zu starten, aber es startet nicht oder ergibt eine Fehlermeldung.

A: Die Simulation sollte nur durch die Desktop-Symbole oder die Startmenü-Einträge gestartet werden.

Mehrkernprozessoren

Frage: Unterstützt DCS: Black Shark Mehrkern-Prozessoren und kann daraus Vorteile ziehen?

A: DCS: Black Shark benutzt eine modifizierte Version der „The Fighter Collection Simulation Engine (TFCSE)“, welche ursprünglich nicht dafür entworfen wurde, um aus Mehrkern-Prozessortechnologien Vorteile zu ziehen. Trotzdem liefern solche Systeme allgemein eine bessere Spieleleistung als Einkernprozessoren. Sie können die Prozessoraffinität für DCS manuell auf alle Prozessorkerne einstellen, dadurch könnte Ihre Spielleistung steigen. Um dies zu tun, drücken Sie aus einer laufenden Mission heraus ALT-TAB, um auf das Desktop wechseln.

Öffnen Sie mit STRG-ALT-ENTF den Taskmanager und stellen Sie die CPU-Affinität für „DCS.exe“ auf der Seite Prozesse ein. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den Eintrag „DCS.exe“, wählen Sie die Option „Zugehörigkeit festlegen“, und wählen Sie alle vorhandenen Prozessorkerne aus. Klicken Sie auf „Ok“ und wechseln Sie dann mit ALT-TAB zurück in das Spiel. Dies müssen Sie jedes Mal ausführen, wenn Sie die Simulation starten.

Externe Ein- und Ausgabegabegeräte

Frage: Warum ist die Trimmung auf dem Microsoft Force Feedback 2 Joystick invertiert?

A: Dies ist eine Eigenheit des Gerätes. Die normale Achsenfunktionalität kann im Optionsmenü auf dem Reiter Steuerung wiederhergestellt werden, und zwar durch Aktivieren des "Achsen vertauschen" Kontrollkästchens im ForceFeedback Einstellungsdialog.

Frage: Warum ist bei Saitek Eingabegeräten, wie dem X-52, der Schieberegler Slider_0 die Vorgabe für den Kollektivhebel, anstatt die Schubkontrolle Achse_Z?

A: Dies ist eine Eigenheit des Gerätes. Um Saitek-Controller als Kollektivhebel benutzen zu können, müssen Sie diese Funktion im Optionsmenü auf dem Reiter Steuerung manuell zuweisen.

Frage: Warum funktioniert mein TrackIR© nicht mit Black Shark, obwohl es in meinen anderen Spielen, einschließlich Lock On, arbeitet?

A: Black Shark verlangt die neusten TrackIR Treiber (aktuell v. 4.1.036), außerdem benötigen Sie die neuesten Spieleupdates (in der TrackIR Software unter Update auf „Auf Spieleupdates prüfen“ klicken). Achten Sie auch darauf, dass Black Shark in der Spieleliste eingetragen ist. Die neusten Treiber sind auf der offiziellen Natural Point Website verfügbar:
http://naturalpoint.com/trackir/06-support/support-download-software-and-manuals.html.

Frage: Das Spiel reagiert nicht auf Tastaturbefehle und ich kann den Pausemodus nicht beenden bzw. das Spiel nicht starten. Meine Joystick-Profile lassen sich nicht speichern oder wiederherstellen.

A: Wenn Sie das Programm „NewView“ benutzen, um das Spiel zu starten, ist dies wahrscheinlich die Ursache für das Problem. Sie müssen entweder mit ALT-TAB aus dem Spiel zum Desktop und wieder zurück ins Spiel wechseln, oder den NewView Ordner vor dem Starten der Simulation umbenennen.

Frage: Ist es für Joysticks ohne ForceFeedback möglich, die Zeit zu verlängern, in der man den Joystick nach dem Trimmen des Hubschraubers in Neutralstellung bringen muss (d.h. die Zeit zwischen dem Loslassen des Trimmknopfes und dem Wirksamwerden der Trimm-Einstellungen)?

A: Ja. Öffnen Sie die folgende Datei: \...\Ka-50\Scripts\Aircrafts\Ka-50\FMOptions.lua. Suchen Sie nach der folgenden Zeile: "TrimmerTauInverse". Je niedriger diese Zahl ist, desto länger ist die Verzögerung der Trimm-Einstellungen.

Warnung! Wird dieser Wert verändert, werden vorhandene Trackaufzeichnungen wahrscheinlich nicht mehr genau wiedergegeben, wenn sie einen vom Spieler kontrollierten Hubschrauber enthalten.

Frage: Ist es möglich eine Tastatur/HOTAS Befehlsliste auszudrucken?

A: Ja. Navigieren Sie zu dem folgenden Ordner: \...\Ka–50\Config\Input\Input_parser\. Lesen Sie die README-Datei, die in dem Ordner enthalten ist. Um Befehlslisten auf Englisch zu erzeugen, starten Sie die Batchdatei „Input_to TXT_eng.bat“. Um Befehlslisten in der Sprache zu erzeugen, die auf Ihrem Betriebssystem basiert, starten die Datei „Input_to TXT_eng _national.bat“. Dies wird im selben Ordner Textdateien mit Befehlslisten für alle Eingabe-Geräte erzeugen. Sie können dann die Textdateien in einem Texteditor oder Tabellenkalkulationsprogramm öffnen, wie zum Beispiel MS Excel, und die Informationen wie gewünscht bearbeiten.

Missionseditor

Frage: Warum greifen KI (= computergesteuerte) Flugzeuge Ziele nicht an, die ich ihnen im Missionseditor zuweise?

A: Dies ist eine komplizierte Frage und es gibt einige Möglichkeiten. Höchstwahrscheinlich gibt es Probleme, wenn das Angriffsprofil nicht richtig in die Route eingefügt ist. Überprüfen Sie, ob der Angriffswegpunkt und der darauf folgende Wegpunkt so gesetzt sind, dass die KI das Ziel immer entdecken kann. Zielentdeckung ist kein einmaliges Ereignis - es ist ein kontinuierlicher Prozess, der an dem Angriffwegpunkt beginnt und an dem darauf folgenden Wegpunkt endet, es sei denn die KI entdeckt dazwischen Ziele. Die KI scannt den zugewiesenen Zielbereich und kann nicht immer unmittelbar nach Erreichen des Angriffswegpunktes die Ziele entdecken. Deshalb sollten Sie den nachfolgenden Wegpunkt weiter in Richtung des Ziels setzen, um der KI mehr Zeit zu geben, nach Zielen zu suchen.

Vergewissern Sie sich auch, dass Sie den richtigen Flugzeugtyp ausgewählt haben. Alle Flugzeuge in DCS: Black Shark haben individuelle Sensorausstattungen, daher sind einige besser geeignet für eine bestimmte Mission als andere. Zum Beispiel wird eine Su-24, ausgestattet mit Bodenradar und optischen Zielhilfen, wahrscheinlich Ziele in größerer Entfernung entdecken als eine Su-25, welche auf Ziele begrenzt ist, die der Pilot visuell ausmachen kann. In einigen Fällen, wie zum Beispiel Nachts oder unter schlechten Sichtbedingungen, können einige Flugzeuge teilweise oder vollständig unfähig sein, Ziele ohne Zielhilfen wie zum Beispiel Leuchtkörper oder Mündungsfeuer zu erkennen. DCS simuliert auch die Cockpitsichteinschränkungen jedes Flugzeugs. In einigen Fällen kann das Flugzeug Ziele verpassen, die außerhalb der Cockpitsichtbegrenzungen liegen.

Dieses Problem kann dadurch minimiert werden, dass man dem auf den Angriffswegpunkt folgenden Wegpunkt eine niedrigere Höhe zuweist und ihn nicht direkt in Zielrichtung positioniert, sondern etwas seitlich versetzt. Für weitere Informationen über die Zielerkennungslogik in DCS siehe den folgenden Thread sowie das Menü-Handbuch (einige der Informationen sind evtl. nicht mehr aktuell):

http://forums.eagle.ru/showthread.php?p=457097#post457097

Abschließend: die Angriffsroutine hängt sehr stark von Missionsfaktoren ab, wie zum Beispiel entdeckte Bedrohungen im Zielbereich, Zahl und Typ der mitgeführten Munition, Windverhältnisse (die KI wird beim Einsatz von Frei-Fallbomben keinen Seitenwind berücksichtigen),

Sicht-Behinderungen, Geschwindigkeit und Höhe am Angriffswegpunkt, die Anzahl von Zielzonen entlang Route, usw. Versuchen Sie verschiedene Einstellungen, um mit den KI-Angriffsroutinen vertraut zu werden.

Frage: Der „Gruppe aktivieren“ Trigger arbeitet bei mir nicht.

A: Stellen Sie sicher, dass Sie eine HALTEZEIT für die Gruppe eingestellt haben. Die HALTEZEIT kann in den Route-Einstellungen des jeweiligen Gruppenmenüs gesetzt werden. Zum Beispiel können Sie die Zeit auf 23 Stunden oder 99 Tage stellen.

Frage: Ist es möglich Gebäude im Missionseditor anzuzeigen?

A: Ja. Klicken Sie auf das Kartenoptionen-Symbol (Feldstecher) und aktivieren Sie die „Gebäude“-Option.

Frage: Gibt es irgendwelche Tipps, um die Karte und insbesondere FARPs leichter mit Einheiten bestücken zu können?

A: Sicher, benutzen Sie das Kartenlineal. Das FARP ist 180 m im Durchmesser. Wenn es genau in nördlicher Richtung platziert ist, ist ungefähr 1/3 der linken Seiten ein leerer Bereich, wo Sie Einheiten platzieren können. Hier ist ein Beispiel:

http://forums.eagle.ru/showpost.php?p=575170&postcount=9

Auch könnte es hilfreich sein, eine Triggerzone mit 90m Radius über der Mitte des FARPs zu platzieren, um Ihnen einen besseren visuellen Bezugspunkt zu geben. Schließlich können Sie zwei Instanzen von Black Shark öffnen, einmal im Einzelspieler- und einmal im Mehrspielermodus. Bearbeiten Sie die platzierten Einheiten im Einzelspielermodus, und wechseln Sie dann mittels ALT-TAB in den Mehrspielermodus und starten Sie die Mission, um die Platzierung zu überprüfen. Dazu kann es evtl. hilfreich sein, die Simulation mit niedriger Auflösung und im Fenstermodus zu starten.

Systeme des Ka-50

Frage: Warum funktioniert mein Ersatzfluglageanzeiger ADI (Not-Horizont) nicht oder zeigt eine verkehrte Fluglage an?

A: Wenn der Ersatzfluglageanzeiger ADI nicht funktioniert, werden Sie

entweder vergessen haben die Stromzufuhr einzuschalten (Schalter unter Ihrem rechten Ellbogen), oder sie haben vergessen, das Gerät zu entriegeln (die kleine Flagge ist sichtbar). Zum Entriegeln des ADI einfach den ADI Knopf nach links drehen (per Mausrad), dadurch wird die Sicherheitssperre entsperrt (die kleine Flagge ist verschwunden). Zum Verriegeln drücken und halten Sie die rechte Maustaste, um den Knopf rückwärts zu ziehen, während Sie mit dem Mausrad den Knopf nach rechts drehen und so die Sperre aktivieren.

Das ADI akkumuliert im Flug signifikante Fehler. Um dies zu beheben, können Sie das ADI im Flug einfach verriegeln, damit es sich neu zentrieren kann.

Frage: Wie benutze ich das Datenübertragungs-System (Data Link) des Ka-50?

A: Das Datenübertragungssystem kann benutzt werden, um Zielpositionen oder andere Punkte von Interesse zu speichern, die Ihnen durch Ihren Rottenflieger geschickt wurden oder die Sie mit dem Shkval-System aufgeschaltet haben. Sie können diese Informationen auch zu Ihrem Rottenflieger senden, wenn Sie wünschen, dass er einen bestimmten Punkt anfliegen oder ein bestimmtes Gebiet aufklären soll, außerdem kann er auch ein festgelegtes Ziel angreifen. Das Folgende setzt voraus, dass Sie Ihr Zielsystem, Data-Link, Funkfrequenz und ID gemäß dem Handbuch eingerichtet haben.

Wie kann man Ziele / POI (Punkte von Interesse) im ABRIS speichern?

1. Wenn Ihr Rottenflieger Ihnen Daten sendet, die Sie zu speichern wünschen, klicken Sie einfach auf die Senden/Speichern (SEND/MEM) Schaltfläche, nachdem Sie die EKRAN Nachricht erhalten haben und der Ziel-Typ sowie die Rottenflieger-Nummer zu blinken beginnen. Sie werden dann das Ziel/POI auf der ABRIS Anzeige sehen.

2. Wenn Sie Ziele/POI mit dem Shkval speichern wollen, schalten sie zuerst das Ziel auf, dann drücken Sie die entsprechende Zieltypschaltfläche und schließlich Sie die Senden/Speichern (SEND/MEM)Taste. Drücken Sie keine der Rottenfliegertasten, da Sie keine Daten versenden möchten.

Wichtige Anmerkung: Nachdem Sie neue Ziele/POI gespeichert haben, setzen Sie das Zielsystem durch Drücken der RESET Taste zurück.

Senden von Zieldaten/POI zu Ihrem Rottenflieger:

1. Sie können Ziele/POI übertragen, die im ABRIS gespeichert sind. Um das zu tun, wählen Sie das gewünschte Ziel aus, indem Sie die entsprechende Zieltyp Schaltfläche auf dem Datalink-Panel drücken, dann drücken Sie die Schaltfläche für die Nummer des Rottenfliegers. Wenn beide Schaltflächen und die ABRIS Symbole blinken, drücken Sie die Senden/Speichern Taste (SEND/MEM), um die Daten zu senden.

2. Sie können auch Zielpunkte (TP) senden, die im PVI Navigationsrechner gespeichert sind. Um das zu tun drücken Sie die TP (NAV TGT) Schaltfläche auf dem PVI, die Nummer des Zielpunkt geben Sie mit der Nummerntaste ein. Der Zielpunkt wird als ein blinkendes Quadrat auf dem ABRIS angezeigt. Wählen Sie den Rottenflieger und drücken Sie die Senden/Speichern Schaltfläche (SEND/MEM).

3. Schließlich können Sie eine Position senden, obwohl sie nicht im ABRIS/PVI gespeichert ist. Um das zu tun, markieren sie den Punkt mit dem Shkval, drücken die jeweilige Rottenfliegerschaltfläche und dann die SEND/MEM Taste. Drücken Sie keine Zieltyptaste, da Sie keine bereits gespeicherten Zieldaten übertragen möchten.

Wichtige Anmerkungen: Bei Punkt 1 und 2 muss das Shkval verriegelt sein. Wenn Sie ein Ziel im ABRIS abspeichern oder auswählen, vergewissern Sie sich, dass Sie nicht einen Zielpunkt vom PVI ausgewählt haben, oder umgekehrt, sonst werden Sie Probleme bekommen, weil der Computer nicht weiß, ob Sie das PVI benutzen möchten oder das ABRIS.

Nach dem Senden der Zielposition/POI müssen Sie Ihrem Rottenflieger per Funk mitteilen, was Sie von ihm erwarten, d.h. ob er die Datalink-Position anfliegen, das Gebiet aufklären oder die markierten Ziele angreifen soll.

Verwendung von Zielanflugspunkten (IP - Ingress Points): Wenn Ihr Rottenflieger einen Zielanflugspunkt überfliegen soll beim Angriff auf ein Datalink-Ziel oder Anfliegen eines POI, senden Sie ihm zuerst den Zielanflugspunkt, dann die Zielposition/POI, und abschließend senden Sie Ihre Angriffsbefehle per Funk. Der Rottenflieger wird dann den Zielanflugspunkt anfliegen und auf das Ziel/POI eindrehen, wenn er den Zielanflugspunkt erreicht hat. Beachten Sie, dass Zielanflugspunkte nur in Verbindung mit anderen Zielpunkten benutzt werden können, sonst wird der Rottenflieger sie ignorieren.

ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG

WICHTIG – BITTE LESEN SIE DIE FOLGENDEN INFORMATIONEN AUFMERKSAM DURCH, BEVOR SIE DIE SOFTWARE INSTALLIEREN.

DIE NUTZUNG DER SOFWARE UNTERLIEGT DEN UNTEN ANGEGEBENEN LIZENZBEDINGUNGEN. DIESE LIZENZVEREINBARUNG („LIZENZ“) IST EIN RECHTSDOKUMENT ZWISCHEN IHNEN („LIZENZNEHMER“ ODER „SIE“) UND FIGHTER COLLECTION LIMITED MIT SITZ IM IMPERIAL WAR MUSEUM, DUXFORD AIRFIELD, CAMBRIDGE, CB2 4QR, ENGLAND („TFC“ ODER „WIR“) FÜR DAS SOFTWAREPRODUKT „DCS: BLACK SHARK“ („PROGRAMM“) UND UMFASST DIE GESAMTE UNTER DIESER LIZENZ EINGESCHLOSSENE SOFTWARE, DIE DAZUGEHÖRIGEN MEDIEN, DIE MITGELIEFERTEN DATEN, SÄMTLICHES GEDRUCKTES MATERIAL UND JEDE ONLINE- ODER ELEKTRONISCHE DOKUMENTATION („DOKUMENTATION“) SOWIE SÄMTLICHE KOPIEN UND BEARBEITUNGEN DIESER SOFTWARE UND MATERIALIEN, WELCHE DAS URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZTE MATERIAL BILDEN.

MIT DER INSTALLATION DES PROGRAMMS AKZEPTIEREN SIE DIE FÜR SIE RECHTLICH VERBINDLICHEN BEDINGUNGEN DIESER LIZENZ VON TFC. WENN SIE DIESEN LIZENZBEDINGUNGEN NICHT ZUSTIMMEN, LIZENZIEREN WIR DIESES PROGRAMM NICHT FÜR SIE, UND SIE DÜRFEN ES NICHT INSTALLIEREN. WENN SIE DAS PROGRAMM VON EINEM EINZELHÄNDLER BEZOGEN HABEN, MÜSSEN SIE IN DIESEM FALL DAS MEDIUM, AUF WELCHEM DAS PROGRAMM GESPEICHERT IST, ALLE BEIGEFÜGTEN DOKUMENTATIONEN UND DEN KAUFBELEG DEM HÄNDLER, VON DEM SIE ES GEKAUFT HABEN, ZURÜCKGEBEN.

1. BESCHRÄNKTE NUTZUNGSLIZENZ

In Anbetracht dessen, dass Sie der Befolgung dieser Lizenzbedingungen zustimmen, verleiht Ihnen TFC hiermit das nicht-exklusive, nicht übertragbare, begrenzte Recht und die nicht-exklusive, nicht übertragbare, begrenzte Lizenz, eine Ausgabe des Programms und der Dokumentation ausschließlich für Ihren persönlichen Gebrauch gemäß dieser Lizenz zu installieren und zu nutzen. Alle nicht explizit durch diese Lizenz verliehenen Rechte sind TFC und ggf. den Lizenzgebern von TFC vorbehalten. Das Programm darf nicht vernetzt oder auf andere Weise auf mehr als einem Computer gleichzeitig installiert oder verwendet werden, außer es ist in der Dokumentation ausdrücklich gestattet.

2. EIGENTUMSRECHT

2.1 Das Programm wird für die Benutzung lizenziert, nicht verkauft. Diese Lizenz überträgt keinen Anspruch auf und kein Eigentum an dem Programm und darf nicht als der Verkauf von Rechten an dem Programm verstanden werden. Diese Lizenz gilt auch für Patches und Updates, die von TFC für das Programm bezogen werden können.

2.2 Sämtliche Ansprüche auf sowie Eigentumsrechte und geistigen Eigentumsrechte an dem Programm und sämtlichen davon angefertigten Kopien (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Titel, Computercode, Themen, Objekte, Charaktere und deren Namen, Geschichten, Erzählungen, Orte, Illustrationen, Animationen, Klänge, Musikkompositionen, audiovisuelle Effekte, Arbeitsverfahren und entsprechende Dokumentationen und Add-ons, die jetzt oder zukünftig dem Programm beigefügt werden) sind Eigentum von TFC, Zweigfirmen oder Lizenzgebern von TFC.

2.3 Sie erkennen an, dass Sie kein Recht haben, auf das Programm in seinem Quellcode, in entriegeltem Code oder mit Anmerkungen zuzugreifen.

2.4 Alle Rechte vorbehalten. Dieses Programm enthält lizenziertes Material, und die Lizenzgeber von TFC können ihre Rechte im Falle einer Verletzung dieser Vereinbarung geltend machen.

3. LIZENZBEDINGUNGEN

3.1 Wenn nicht in dieser Lizenz ausdrücklich festgelegt oder von einem örtlichen Gesetz erlaubt, verpflichten Sie sich, das Programm nur zum persönlichen Gebrauch zu verwenden. Sie dürfen nicht:

(a) das Programm auf mehr als einem Computer, Computerarbeitsplatz oder Arbeitsplatz gleichzeitig nutzen oder seine Nutzung erlauben;

(b) Kopien des Programms oder eines Teils davon oder Kopien des Begleitmaterials dieses Programms anfertigen, es sei denn diese Kopien gehören zum normalen Gebrauch des Programms oder es ist für Sicherungskopien oder die Sicherheit notwendig;

(c) das Programm in einer Netzwerk-, Mehrbenutzer- oder Fernzugriffsumgebung, einschließlich Online-Nutzung, nutzen oder die Nutzung erlauben, außer es ist von dem Programm ausdrücklich vorgesehen.

(d) das Programm oder Kopien des Programms ohne die vorherige ausdrückliche schriftliche Zustimmung von TFC verkaufen, verleihen, verpachten, Unterlizenzen einräumen, vertreiben, vermieten, übersetzen, mischen, anpassen, abändern, modifizieren oder anderweitig übertragen;

(e) Änderungen oder Modifikationen des gesamten Programms oder eines Teils davon vornehmen oder das Programm oder einen Teil davon mit anderen Programmen kombinieren oder in sie integrieren lassen;

(f) das gesamte Programm oder Teile davon disassemblieren, dekompilieren, rückentwickeln oder Bearbeitungen auf dessen Grundlage schaffen oder versuchen dies zu tun, es sei denn (auf Grund von Abschn. 296A Britischer Copyright, Designs and Patents Act 1988) solche Handlungen können nicht verboten werden, da sie unerlässlich für die Kompatibilität des Programms mit einem anderen Softwareprogramm sind und vorausgesetzt, die während solcher Aktivitäten von Ihnen erhaltenen Informationen:

(i) **werden nur verwendet, um Kompatibilität des Programms mit einem anderen Softwareprogramm zu erreichen; und**

(ii) **werden nicht unnötig Dritten ohne die vorherige schriftliche Genehmigung von TFC bekannt gegeben oder mitgeteilt; und**

(iii) **werden nicht dazu verwendet, Software herzustellen, die dem Programm wesentlich ähnelt.**

(g) Eigentumshinweise oder -kennzeichnungen aus dem Programm entfernen oder das Programm auf andere Weise ohne vorherige schriftliche Genehmigung von TFC ändern; und

(h) dieses Programm oder einen Teil davon kommerziell verwerten, einschließlich, aber nicht beschränkt auf die Nutzung in einem Internetcafé, Computerspielezentrum oder anderen ortsgebundenen Standorten. TFC bietet u.U. eine separate Firmenlizenzvereinbarung an, falls Sie das Programm kommerziell nutzen möchten. Bitte wenden Sie sich an die unten angegebene Kontaktadresse.

3.2 Sie erkennen an, dass das Programm nicht für Ihre spezifischen Bedürfnisse entwickelt wurde und dass es deshalb Ihre Verantwortung ist sicherzustellen, dass die in der Dokumentation beschriebenen Eigenschaften und Funktionen des Programms Ihren Anforderungen entsprechen.

3.3 Sie erkennen an, dass das Programm möglicherweise nicht frei von Fehlern und Störungen ist und stimmen zu, dass die Existenz kleinerer Fehler keinen Bruch dieser Lizenz darstellt.

4. HILFSPROGRAMME

4.1 Dieses Programm kann gewisse Hilfsprogramme, Tools, Dienstprogramme und andere Ressourcen („Utilities“) zum Erstellen, Programmieren und Verarbeiten mit diesem Programm enthalten, mit denen individuelle neue Missionen, Kampagnen, Skins, Terrains und anderes Material für die persönliche Benutzung in Verbindung mit dem Programm („neues Spielmaterial“) geschaffen werden können. Die Nutzung von Utilities unterliegt den folgenden zusätzlichen Lizenzbeschränkungen:

(a) Sie stimmen zu, dass Sie als Nutzungsbedingung für die Utilities diese und das von Ihnen erstellte neue Spielmaterial weder für kommerzielle Zwecke einschließlich, aber nicht beschränkt auf Verkauf, Verleih, Verleasen, Lizenzieren, Vertrieb oder sonstige Übertragung des Eigentums solchen neuen Spielmaterials nutzen, noch Dritten dieses erlauben, ob dieses nun als eigenständige Version oder im Verbund mit von anderen erstelltem neuem Spielmaterial verwendet wird, und für jegliche Absatzwege einschließlich und ohne Beschränkung auf Einzelhandelsverkauf und Online-Vertrieb. Sie stimmen zu, kein Angebot und keinen Vorschlag von Personen oder juristischen Personen zur Schaffung neuen Spielmaterials für kommerziellen Handel zu erbitten, anzubahnen oder zu ermutigen. Sie stimmen zu, TFC umgehend schriftlich zu informieren, sollten Sie ein solches Angebot oder einen solchen Vorschlag erhalten.

(b) Wenn Sie beschließen, die Nutzung von neuem Spielmaterial, das von Ihnen erstellt wurde, anderen Spielern zur Verfügung zu stellen, so stimmen Sie zu, dies nur kostenfrei zu tun, außer bei vorheriger schriftlicher Zustimmung von TFC;

(c) Neues Spielmaterial darf nur erstellt werden, wenn es ausschließlich mit der Verkaufsversion des Programms genutzt werden kann. Neues Spielmaterial darf nicht zur Nutzung als eigenständige Version konstruiert sein;

(d) Neues Spielmaterial darf kein illegales, obszönes oder beleidigendes Material, Material, das die Persönlichkeitsrechte Dritter verletzt, oder (ohne die dazugehörigen unwiderruflichen Lizenzen, die zu diesem Zweck erteilt wurden) Warenzeichen, urheberrechtlich geschützte Werke oder anderes Eigentum Dritter enthalten;

(e) Sämtliches neues Spielmaterial muss eine deutlich sichtbare Identifikation zumindest in jeder Online-Beschreibung und während angemessener Dauer auf dem Anfangsbildschirm enthalten: (a) Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des neuen Spielmaterials und (b) die Worte „DIESES MATERIAL WURDE NICHT VON TFC HERGESTELLT UND WIRD VON TFC NICHT UNTERSTÜTZT.“;

(f) Sämtliches von Ihnen erstelltes neues Spielmaterial ist ausschließliches Eigentum von TFC und/oder seinen Lizenzgebern als Bearbeitung (definiert unter US-amerikanischem Urheberrecht) des Programms. TFC und seine Lizenzgeber dürfen jegliches von Ihnen öffentlich zugänglich gemachte neue Spielmaterial für jeden Zweck nutzen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf den Zweck der Bekanntmachung und des Werbens für das Programm.

5. GEWÄHRLEISTUNG

Sie tragen das volle Risiko, das aus der Nutzung und der Leistung des Programms erwächst. Es wird allerdings gewährleistet, dass die Medien, die das Programm enthalten, keine Material- und Fabrikationsfehler unter normaler Nutzung und normalem Betrieb aufweisen, und dass das Programm im Wesentlichen 90 (neunzig) Tage ab Kaufdatum des Programms gemäß dem schriftlichen Begleitmaterial funktioniert.

6. HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG

6.1 GEMÄSS SATZ 6.2 SIND TFC, SEINE MUTTERFIRMA, ZWEIGFIRMEN, TOCHTERFIRMEN ODER LIZENZGEBER NICHT FÜR VERLUST ODER SCHADEN JEGLICHER ART VERANTWORTLICH, DER DURCH DIE NUTZUNG DES PROGRAMMS ENTSTEHT, EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF VERLUST DES FIRMENWERTS, DES EINKOMMENS, DES GESCHÄFTSGEWINNS ODER VON VERTRÄGEN; UNTERBRECHUNG DER GESCHÄFTSTÄTIGKEIT, VERLUST VON GELDERN ODER ERWARTETEN EINSPARUNGEN, VON INFORMATIONEN, GESCHÄFTSMÖGLICHKEITEN; VERLUST, BESCHÄDIGUNG ODER VERFÄLSCHUNG VON DATEN, ARBEITSUNTERBRECHUNG, COMPUTERVERSAGEN ODER –FEHLFUNKTIONEN, ODER ANDERE WIRTSCHAFTLICHE SCHÄDEN ODER VERLUSTE, SOWIE INDIREKTER ODER DARAUS RESULTIERENDER VERLUST ODER SCHADEN JEDER ART, AUF JEGLICHE WEISE ENTSTANDEN, VERURSACHT DURCH UNERLAUBTE HANDLUNGEN (EINSCHLIESSLICH FAHRLÄSSIGKEIT), VERTRAGSBRUCH ODER ANDERES, AUCH WENN TFC AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE. DIE GEWÄHRLEISTUNGSPFLICHT VON TFC UNTER ODER VERBUNDEN MIT DIESER LIZENZ ODER EINEM MITTELBAREN VERTRAG, OB DURCH VERTRÄGE, UNERLAUBTE HANDLUNGEN (EINSCHLIESSLICH FAHRLÄSSIGKEIT) ODER ANDERES BEGRÜNDET, DARF DEN FÜR DIESE LIZENZ GEZAHLTEN TATSÄCHLICHEN PREIS NICHT ÜBERSTEIGEN.

6.2 Nichts in dieser Lizenz begrenzt oder schließt die Haftbarkeit des Lizenzgebers für Betrug, Tod oder Personenschaden durch seine Fahrlässigkeit, oder andere Haftbarkeiten aus; insofern als sie gesetzlich nicht ausgeschlossen oder begrenzt werden darf.

6.3 Gemäß den Sätzen Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden. und 6.2 ist die Gewährleistungspflicht für die Verletzung der geistigen Eigentumsrechte Dritter auf Verletzungen von im Vereinigten Königreich geltenden Rechten beschränkt.

6.4 DIESE LIZENZ LEGT DAS GESAMTE AUSMASS DER VERPFLICHTUNGEN UND HAFTBARKEIT VON TFC BEZÜGLICH DER BEREITSTELLUNG DES PROGRAMMS UND DER DOKUMENTATION FEST. ES GIBT INSBESONDERE KEINE BEDINGUNGEN, GEWÄHRLEISTUNGEN, ERKLÄRUNGEN ODER ANDERE BEDINGUNGEN, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH IMPLIZIT, DIE FÜR TFC VERBINDLICH SIND, ES SEI DENN SIE SIND AUSDRÜCKLICH IN DIESER LIZENZ GENANNT. JEGLICHE BEDINGUNG, GEWÄHRLEISTUNG, ERKLÄRUNG ODER ANDERE FESTLEGUNG BEZÜGLICH DER BEREITSTELLUNG DES PROGRAMMS UND DER DOKUMENTATION, DIE SONST IN DIESE LIZENZ IMPLIZIERT ODER EINGEFÜGT WERDEN KANN, JEDER MITTELBARE VERTRAG, OB DURCH SATZUNGEN, GEWOHNHEITSRECHT ODER ANDERWEITIG BEGRÜNDET, WIRD HIERMIT SO WEIT GESETZLICH ERLAUBT VOLLSTÄNDIG AUSGESCHLOSSEN.

7. SCHADENERSATZ

Sie stimmen zu, TFC, seine Partner, Tochterfirmen, Lizenzgeber, Auftragnehmer, Bevollmächtigten, Direktoren, Angestellten und Mitarbeiter von allen Schäden, Verlusten und Ausgaben, welche direkt oder indirekt aus Ihren Handlungen und Unterlassungen bei der Benutzung dieses Programms entstehen, entsprechend dieser Vereinbarung freizustellen, für sie einzutreten und sie schadlos zu halten.

8. BEENDIGUNG

8.1 Sie können diese Lizenz jederzeit durch Zerstörung des Programms und jeglichen neuen Materials beenden.

8.2 TFC kann nach seinem Ermessen diese Lizenz beenden, wenn Sie die in dieser Lizenzvereinbarung enthaltenen Bedingungen nicht einhalten. In diesem Fall müssen Sie das Programm und das gesamte neue Material sofort zerstören.

8.3 Bei Beendigung dieser Lizenz aus jeglichen Gründen:

(a) enden alle unter dieser Lizenz gewährten Rechte automatisch;

(b) müssen Sie unverzüglich alle von dieser Lizenz autorisierten Aktivitäten einstellen und

(c) müssen Sie unverzüglich das Programm von allen Computergeräten in Ihrem Besitz löschen oder entfernen und alle Ausgaben des Programms in Ihrem Besitz sofort zerstören oder TFC (auf TFCs Wunsch) alle Ausgaben des Programms in Ihrem Besitz, Ihrer Aufbewahrung und unter Ihrer Kontrolle zurückgeben und im Falle der Zerstörung TFC bescheinigen, dass Sie sie zerstört haben.

9. LIZENZTRANSFER

9.1 Sie können alle Ihre Rechte unter dieser Lizenz dauerhaft dem Empfänger übertragen, wenn der Empfänger diesen Lizenzbestimmungen zustimmt und Sie das Programm von Ihrem Computer entfernen.

9.2 TFC kann diese Lizenz oder Ihre daraus entstehenden Rechte und Verpflichtungen jederzeit während der Lizenzdauer übertragen, abtreten, anrechnen oder sonst über sie verfügen.

10. VERSCHIEDENES

10.1 Der Lizenzgeber ist nicht haftbar oder verantwortlich für die Nichterfüllung oder verzögerte Erfüllung seiner Verpflichtungen unter dieser Lizenz, die von einem Ereignis außerhalb seiner angemessenen Kontrolle verursacht wurde.

10.2 Diese Lizenz und jedes darin ausdrücklich genannte Dokument ist die gesamte Vereinbarung zwischen TFC und Ihnen bezüglich der Lizenzierung des Programms und der Dokumentation, und ersetzt alle vorherigen mündlichen oder schriftlichen Absprachen, Einvernehmen und Abmachungen zwischen uns.

10.3 Diese Lizenz gilt als erstellt und ausgefertigt in England und jeder Rechtsstreit, der aus oder in Verbindung mit der Lizenz oder ihrem Inhalt entsteht, unterliegt dem und wird ausgelegt gemäß englischem Recht. Die Parteien stimmen hiermit zu, dass die englischen Gerichte ausschließlicher Gerichtsstand für die Beilegung von Streitigkeiten und Ansprüchen aus dieser Lizenz oder in Verbindung mit ihrem Inhalt sind.

Bei Fragen zu dieser Lizenz kontaktieren Sie bitte TFC, Imperial War Museum, Duxford Airfield, Cambridge, CB2 4QR, England, Großbritannien. Attn. Business and Legal Affairs [z.H.: Geschäftliche und rechtliche Angelegenheiten].

www.digitalcombatsimulator.com

Copyright © 2008 The Fighter Collection Ltd.
Alle Rechte vorbehalten.

Copyright © 2008 Eagle Dynamics.
Alle Rechte vorbehalten.

Copyright © 2002, Xiph.org Foundation

Copyright © 2002, Industrial Light & Magic,
eine Tochtergesellschaft von 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

D I G I T A L C O M B A T S I M U L A T O R

DIGITAL COMBAT SIMULATOR

**The Fighter Collection Ltd,
Imperial War Museum,
Duxford Airfield, Cambridge,
CB2 4QR, England, Großbritannien**

**© 2008 The Fighter Collection.
DCS Series und DCS:Black Shark
sind eingetragene Warenzeichen
von The Fighter Collection Ltd.
Alle Rechte vorbehalten.**

Seriennummer