



BAE HAWK T.1A



Hawk Quickstart Guide

0.0.14.0

AVVISO 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 e 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.

Installazione

Posiziona il file DCSHawk_Public_0.0.14.0.exe in una cartella sul disco rigido e fate doppio clic sul file ,per avviare l'installazione. Seguite quindi le informazioni sullo schermo.

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

DCS HAWK link utili

DCS Forum

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

DCS: Hawk Forum

<http://forums.eagle.ru/forumdisplay.php?f=208>

DCS Wiki

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

DCS: Hawk Training Supplements:

Aircraft Startup Sequence: <http://youtu.be/jNE20hNyGAs>

PREMESSA

Questo prodotto è una versione alpha ,alcune caratteristiche potrebbero non essere ancora disponibili o contenere bug.

Il prodotto alfa fornito, non rappresenta il prodotto finale ed e' soggetto a modifiche senza preavviso.

Pe informazioni e aggiornamenti consultare il forum DCS sezione VEAO Hawk.

ATTIVAZIONE

Usando il numero di attivazione fornito , 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 ha 1 attivazione e 1 disattivazione . È possibile attivare il gioco una sola volta. Il numero di installazioni è illimitato, ma una volta attivato, il processo di attivazione verificherà il profilo hardware sulla macchina installata per impedire ulteriori attivazioni su ulteriori pc.

Se il sistema di protezione rileva un cambiamento nel software/hardware del vostro computer come descritto qui sotto, sarà richiesta un'attivazione. E' importante notare che la funzione di disattivazione e' utilizzata per dare la possibilita' di effettuare cambiamenti hardware/software del vostro PC. Prima di modificare il PC o reistallare il sistema operativo, potete, eseguire le modifiche e una volta completate e' possibile riattivare il prodotto senza perderne l'attivazione .Come gia accennato , potete istallare il gioco quante volte volete lo desiderate. Per disattivare la licenza inviare un email a:

Email :support@veaosimulations.co.uk

Una volta eseguite le modifiche hardware / software potete riattivare la licenza utilizzando il menu come di seguito:

Start> Tutti i programmi> Eagle Dynamics> DCS Hawk> Attiva

Se una volta nella cabina di guida all'interno del gioco non siamo in grado di visualizzare i segnali di avvertimento sul cruscotto principale, indicano che il prodotto non è attivato o è stato attivato su un altro computer con lo stesso codice di attivazione.

Vedere la figura 1.0 di seguito per l'indicazione di avvertimento.

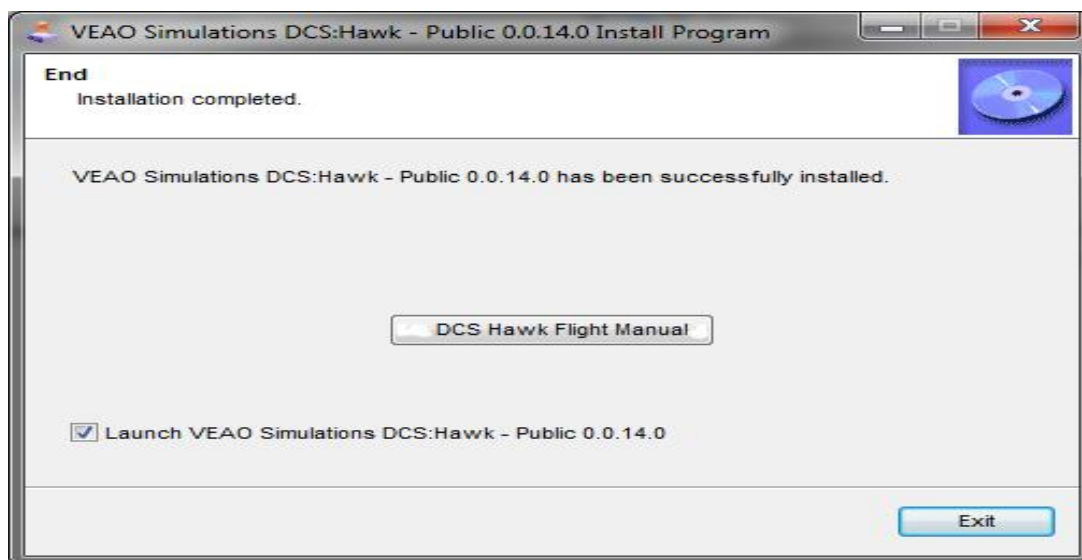
Eseguire il programma di attivazione, come qui sotto descrive e inserite il codice di attivazione fornito:

Start> Tutti i programmi> Eagle Dynamics> DCS Hawk> Attiva

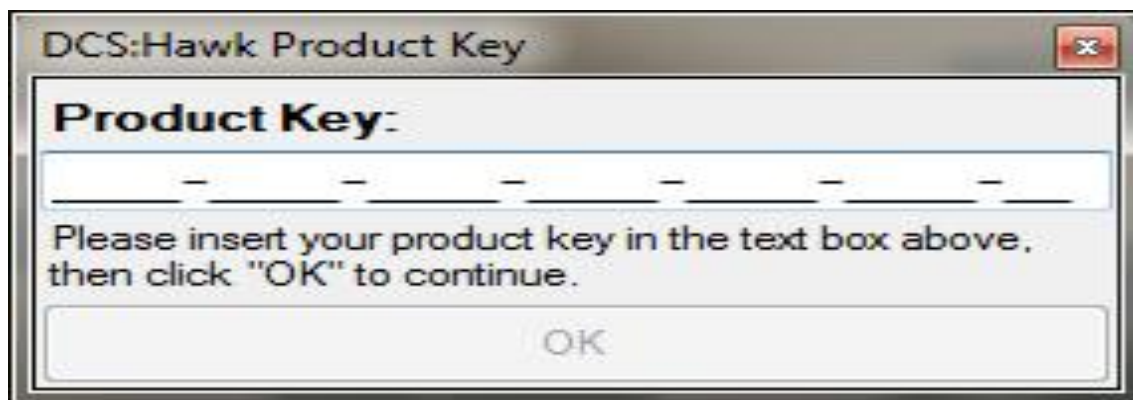
ATTIVAZIONE AUTOMATICA

Il sistema di Attivazione Automatica è quello predefinito; è necessaria una connessione Internet.

Installare il gioco sul vostro computer e alla fine della sequenza di installazione seleziona "Launch VEAO Simulazioni DCS: Hawk - 0.0.14.0" e cliccate su Exit.



La finestra di attivazione verrà visualizzata. Si prega di seguire le istruzioni. Inserisci il tuo numero di attivazione. Premi OK.



L'attivazione automatica è ora completata.

ALTRI METODI DI ATTIVAZIONE

Se il processo di attivazione automatica fallisce, potete utilizzare uno dei due seguenti 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 E-mail

Se l'attivazione automatica fallisce, invia il tuo codice di attivazione a :support@veaosimulations.co.uk . Un nuovo codice seriale vi verrà fornito.

Per poter giocare in modalita Lan o internet si richiede il collegamento internet per l'attivazione.

Figura 1.0 questi segnali di avvertimento indicano che il prodotto è stato attivato con successo .



SETTAGGI E CONTROLLI

Bisogna personalizzare i controlli che permettono di massimizzare le funzioni complete del Hawk.

Entra in DCSW vai in Opzioni> Controlli e selezionare Hawk per ottimizzare le funzioni.

Qui è possibile impostare i controlli: joystick, manetta, tastiera, e personalizzare i controlli del Hawk a vostro piacimento.

Impostate i tasti come desiderate.

E' importante impostare l'opzione "External Power Toggle", come comando al personale di terra. Attenzione: non e' funzionale in questa versione.

Se si dispone di un HOTAS Warhog è possibile impostare la propria manetta in posizione Cut-Off Idle. Sollevare l'acceleratore dalla posizione di arresto e portarla in posizione minima per essere impostato. Tirare manetta al minimo, e cliccare su aggiungi e sollevare l'acceleratore nella posizione di arresto.

È anche possibile impostare sul vostro Warthog HOTAS le 3 posizioni dei flaps . Impostare i flap in posizione centrale (MVR), portare i flap verso il basso e cliccare aggiungi. Ripristinare i flap in posizione centrale e cliccare su aggiungi , riportare i flap in posizione up.

E' possibile attivare il Master Arms o cliccando dall'interno della cabina, oppure configurando l'impostazione di controllo come si desidera.

Un esempio di configurazione tipica è illustrata nella figura 1.2 .

Impostare i controlli del joystick, manetta, timone in axis come mostra la (figura 1.3).

Figura 1.2 Impostazioni comandi personalizzati

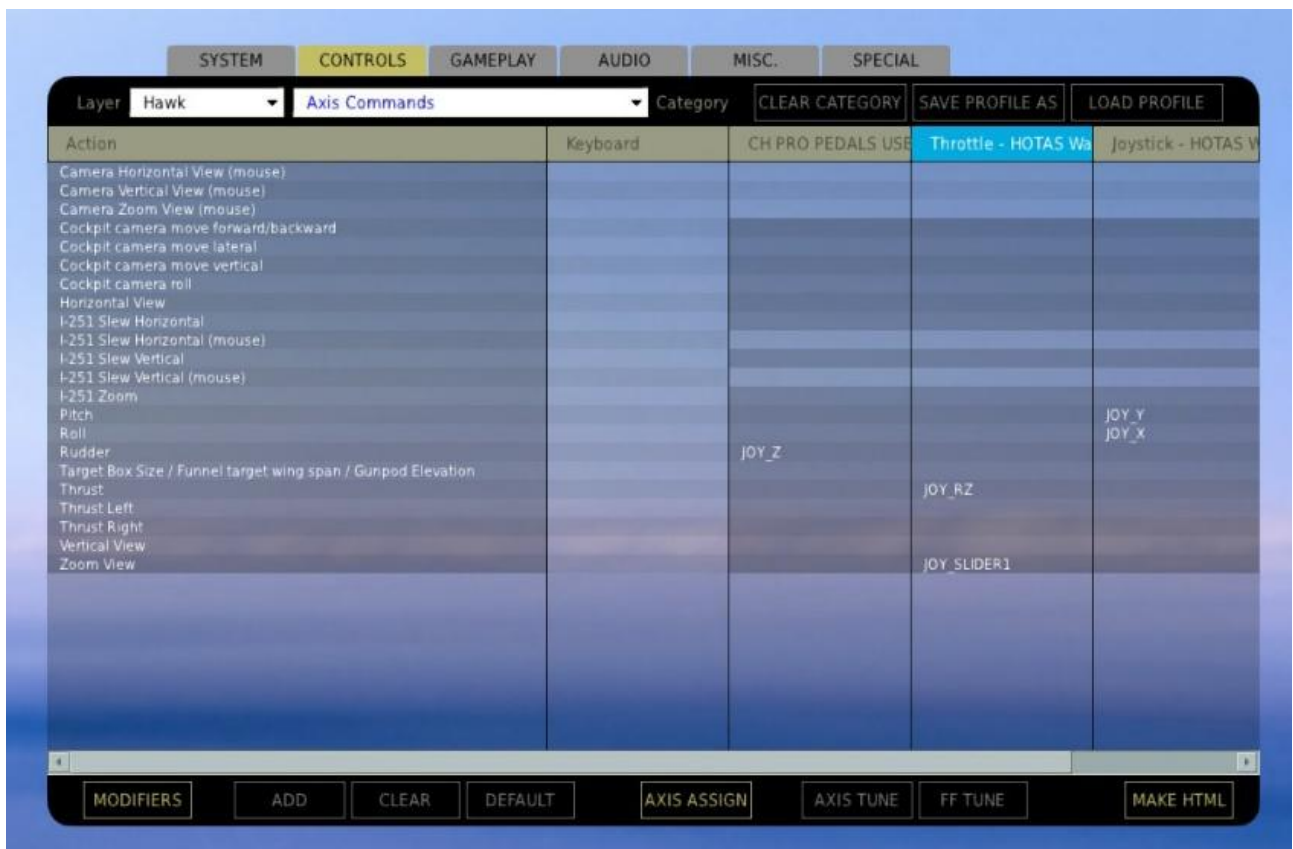
SYSTEMCONTROLSGAMEPLAYAUDIOMISC.SPECIAL

LayerHawkCUSTOM KEYSCategoryCLEAR CATEGORYSAVE PROFILE ASLOAD PROFILE

Action	Keyboard	CH PRO PEDALS USE	Throttle - HOTAS Wa	Joystick - HOTAS V
Air Brake	B		JOY_BTN8	
External Power Toggle	R			
Flaps Down			JOY_BTN23	
Flaps Up			JOY_BTN22	
Gun Trigger				
Idle Cut-off			JOY_BTN29	
Landing Gear Toggle	G		JOY_BTN21	
MASS Key				
MASS Switch				
Next Flap Detent				
Prev Flap Detent				
Weapon Pickle				JOY_BTN1

MODIFIERSADDCLEARDEFAULTAXIS ASSIGNAXIS TUNEFF TUNEMAKE HTML

Figura 1.3 impostazioni assi



FLYING THE AIRCRAFT

Chiusura / Apertura del Canopy

L'apertura e chiusura del canopy prevede 3 passaggi . I tre elementi sono il: Grab Handle Canopy, leva di bloccaggio e fermo di sicurezza.

Per chiudere il canopy, fare clic sulla maniglia di sostegno sul tettuccio.



Cliccare la leva di bloccaggio per bloccare il canopy.



Quindi fare clic sul dispositivo di sicurezza per fissare la maniglia.



Nella versione 0.0.14.0 sarà possibile premere CTRL + C per chiudere/aprire il canopy .

Invertire questa procedura per aprire il tettuccio

Impianto elettrico

Per avviare il sistema elettrico premere R sulla tastiera , oppure impostare il comando nelle opzioni .

Le due spie di attenzione lampeggeranno e vedrete questi segnali di avvertimento sul pannello di avviso Centrale (CWP). Premere su una delle spie per estinguerle.



Premere i pulsanti di reset AC1 e AC2 sul pannello anteriore lato sinistro.

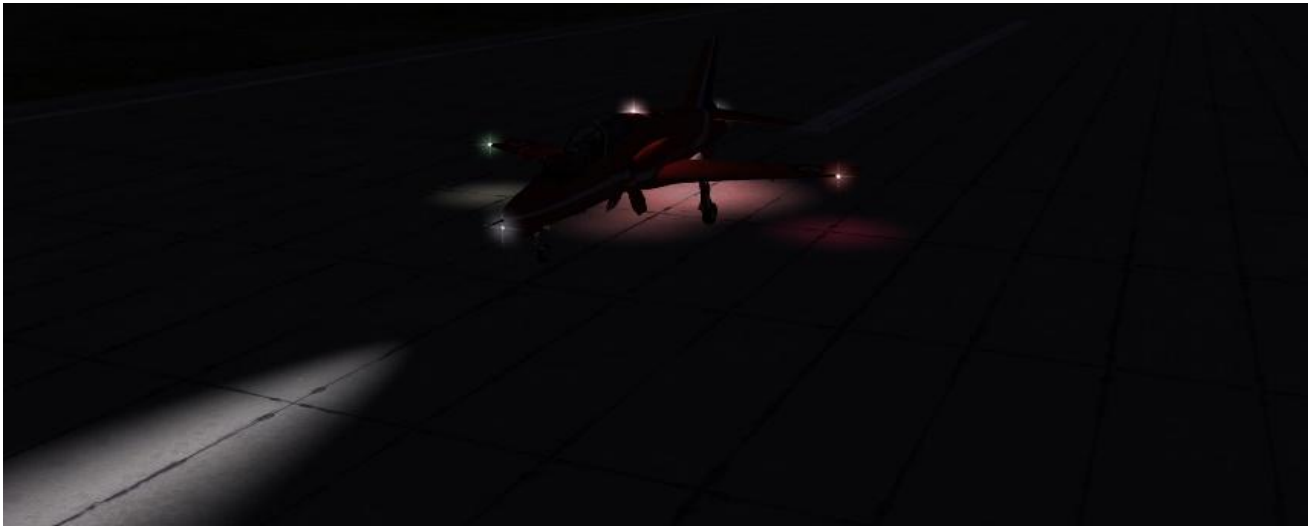
Quindi premere il pulsante di reset AC3 sul pannello laterale sinistro



Le luci possono essere impostati come richiesto e il motore è pronto per essere avviato.

Sistema di illuminazione

Il sistema di illuminazione esterno e' composto da :2 luci di navigazione sulle estremità alari, due luci stroboscopiche sulla parte superiore e inferiore della fusoliera ,luci taxi / land poste nel cono del muso.



Internamente vi è una luce di emergenza principale,in più dei faretto di retroilluminazione strumenti ,e luci di cruscotto.



Utilizzare il proprio pannello frontale laterale destro per impostare le luci per un'impostazione desiderata.



Le luci di anticollisione possono essere impostati su bianco (su) o rossa (in basso) in modo indipendente.

Illuminazione notturna.

E' possibile , accendendo le luci di emergenza e selezionando l'interruttore sul pannello . Quindi alzare o abbassare la luminosità delle luci in cabina di guida al livello desiderato , portando poi le luci di emergenza su OFF.





Luci di emergenza on



Luci di pannello su (impostato al massimo)



Pannello di retroilluminazione

Per impostare il pannello di retroilluminazione, utilizzare la manopola per poi avere una luminosità desiderata.

La manopola al centro sarà utilizzata per la luminosità dei principali strumenti retroilluminati.

C'è anche un interruttore per la bussola per la retroilluminazione situata sul tettuccio (non implementata in 0.0.14.0).

Sequenza avvio Motori

Per avviare i motori prima dobbiamo impostare la LP carburante su On che porta flusso carburante ai motori.

La maniglia del carburante LP si trova nella parte posteriore sinistra della cabina di guida ed è in parte oscurata dal seggiolino eiettabile.



Fare clic sulla maniglia per spostarlo in avanti



Successivamente, regolare la pompa del carburante su On seguito dal commutatore di accensione portato su On.



Quindi impostare l'interruttore di avvio principale su Start e quindi fare nuovamente clic su Start. La manopola torna automaticamente alla posizione On.



La luce GTS si accenderà dopo circa 15 secondi una volta che la GTS ha accumulato energia.



Ora sollevate la valvola a farfalla sulla manetta, se il fermo, è stato impostato nei controlli, oppure fate un clic sulla leva di arresto davanti all'acceleratore.





Vedrete un movimento della manetta in avanti portando così ,il motore in avvio.

Una luce di colore verde mostrerà il TGT e RPM attivi , mostrando l'aumento dei giri motore sui due quadranti.



Quando il GTS e le luci si sono spente, la rotazione del TGT si stabilizza a circa 430 RPM e completerà ad un minimo di 7400 portando il motore a funzionare a pieno regime



Ora è necessario reimpostare il sistema idraulico 2 per le superfici di controllo per una corretta funzione.

Portare l'interruttore di avviamento motore su OFF e premere il pulsante di reset HYD2. Vedrete la pressione idraulica sul manometro a destra HYD2 spenta sul CWP. Muovere tutte le superfici di controllo per garantire il movimento corretto.



Ora: BATT1 e BATT2 portarli su On e premere R per spegnere la I apu esterno (oppure cliccare il tasto che hai impostato nei controlli)



Noterete le luci lampeggianti d'attenzione e la DC, AC1, AC2 e spie AC3 accendersi sul CWP



Nel seguente ordine premere il pulsante Reset DC, AC1, AC2 e il pulsante di reset AC3



Ora abbiamo alimentazione interna ed è il momento di allineare gli strumenti.

Spostare il joystick a destra o sinistra e attivare l'interruttore di modalità Master AHRS a SLAV (tasto destro due volte).

Questo inizierà a girare il giroscopio e allineare l'ADI principale e strumenti AHRS, dura circa 3 minuti



L'ADI principale inizierà ad allinearsi dopo pochi secondi fino a quando l'orizzonte è completamente visibile, l' AHRS allineerà la bussola nella giusta direzione.



Una volta che i AHRS ha finito l'allineato i segnali di avvertimento sul ADI principale e AHRS quadranti si spengono.



Il AHRS Track è possibile impostarlo manualmente utilizzando le manopole in basso a sinistra e a destra rispettivamente.

Ora è possibile impostare il DGI bussola. Fare clic e tirare verso il basso la manopola per ruotare la bussola, oppure posizionate il mouse sopra la manopola e ruotate con la rotellina, così ruoterà più velocemente, più la rotazione sarà lenta più saremo precisi.



Ora è il momento di ripristinare la pressione barometrica del vostro aeroporto.

L'unità di pressione utilizzata dai barometri è l'ettopascal (ettopascal, comunemente indicato come millibar), quindi è necessario convertire l'impostazione proposta dal ATC (che è dato in pollici di mercurio) per millibar.

La conversione è 33.86 (impostazione QFE x 33.86)

Come esempio Beslan ATC vi darà un QFE di 28.10

La conversione sarà $28,10 \times 33,86 = 951,466$

Se l'indicatore di Altitudine indicherà standby e' perché avrà bisogno di essere impostato a 0951 (arrotondato per difetto).



Il velivolo è ora pronto per il volo.

Azzeramento del ADI e SAI

Durante un volo prolungati o un volo acrobatico l'ADI e SAI possono mancare un allineamento cio' e' un comportamento normale.

Per ripristinare l'ADI principale cliccare e tenere premuto il pulsante Fast Erect button sul pannello di controllo AHRS. Per ripristinare il SAI clicca tenendo premuto il pulsante di reset in basso a destra nel quadrante. Questo dovrebbe essere fatto in volo livellato e non a velocità eccessive.



ARMI DI CONTROLLO

Prima di rilasciare un arma è necessario armare i circuiti elettrici.

Per fare questo è necessario portare la manopola su master.

Fate un clic con il tasto destro sullo slot tasto “disegnato in rosso” e apparirà il comando .



Quindi fare un clic con il tasto destro per sbloccare l'interruttore .



Quindi un clic tasto destro sull'interruttore Arm per armare gli slot.



Vedrete alcune diciture accanto all'interruttore di sblocco e gli indicatori sul pannello ,che si spengono.

Una volta che i circuiti sono armati , è necessario selezionare i singoli interruttori di rilascio per l'ala sinistra o destra. Attualmente c'è solo un programma di rilascio base , in modo che verrà rilasciato dallo slot alimentato.

Sul pannello armi, selezionare il rilascio singolo, oppure un rilascio da entrambi i piloni. Cliccare ON per selezionare quale ala deve rilasciare l'arma .

Avendo un solo slot selezionato, l'arma verrà rilasciata solo da quell'ala. Dovete impostare entrambi gli slot su ON, per rilasciare l'arma da entrambi i lati.



Selettori slot delle due ali impostati su off



Selettore sinistro slot armato



Selettore destro slot armato



Entrambi i selettori slot sono armati

Emergenza avaria turbina

Se il sistema idraulico 2 pressione scende al di sotto di 150 psi a causa di un motore in fiamme o per altra circostanza, il Ram Air Turbine (RAT) si aprirà automaticamente sulla fusoliera dietro.

Il RAT produce una pressione idraulica per i controlli di volo permettendo al velivolo di atterrare al campo di volo più vicino in maniera sicura.





Accensione motore in volo

Ci può essere una situazione in cui avrete bisogno di riaccendere il motore durante il volo a causa di una situazione di emergenza.

Se le bobine del motore hanno una pressione idraulica bassa il RAT si aprirà

.

La procedura di riaccensione è abbastanza semplice, dato che avete abbastanza quota per riaccendere il motore.

Posizionare la manetta su Idle o fare clic sul Cut Idle Off

Impostare l'interruttore di avviamento su On e poi cliccare su Start .

Attendere che la luce GTS .

Portare la manetta su Idle o fare clic sul Cut Idle Off

.

I motori si riaccendono ,e si noteranno le spie TGT e RPM ,alzando i giri dalle spie.

Una volta che il motore è correttamente impostato ,l'interruttore generale Start andrà su Off.

Ripristinare HYD2 premendo il pulsante, guardare l'aumento della pressione e HYD2 guardando lo spegnimento delle luci sull CWP.

Ripristinare i bus elettrici premendo DC Reset, AC1, AC2 e AC3

Tutte le spie sull CWP devono esser spente ed ora avete il pieno controllo del velivolo.

Spegnimento motori

Per arrestare il velivolo dopo l'atterraggiarsi prega di utilizzare la seguente procedura.

Posizionare la manetta su Idle o fare clic sul Cut Idle Off

Attendere che i motori scendano giù di giri .

Impostare la LP carburante a Off (posizione posteriore).

Attivare la modalità master AHRS su Off.

Spegnere tutte le radio e le luci.

Spegnere BATT2 poi BATT1.

Interruttore accensione OFF.

Impostare l'ossigeno e aria condizionata su Off.

Aprire il canopy.

Durante questa procedura si riceverà molteplici avvertimenti sull CWP, questo è normale

END-USER LICENCE AGREEMENT

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 VEO SIMULATIONS LTD OF C/O 1st FLOOR, 2 WOODBERRY GROVE, FINCHLEY, LONDON, N12 0DR, ENGLAND ("VEAO" OR "WE") FOR THE "DCS: HAWK" 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 "AGREE" BUTTON DURING INSTALLATION, YOU ACCEPT THE TERMS OF THIS LICENCE WITH VEO WHICH WILL BIND YOU. IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS OF THIS LICENCE, WE ARE UNWILLING TO LICENCE 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, VEO 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 VEO and, as applicable, VEO'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 VEO 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 VEO 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 VEAO, affiliates of VEAO or VEAO'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 VEAO'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 VEAO;

(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 VEAO'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 VEAO; 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. VEAO 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 VEAO 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 VEAO;

(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 VEAO.";

(f) all New Game Materials created by you shall be exclusively owned by VEAO and/or its licensors as a derivative work (as such term is described under U.K. copyright law) of the Program and VEAO 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 VEAO, in certain circumstances, you may be authorised to publish and distribute New Game Materials for gain. In this event you should first contact VEAO to seek permission, and obtain the details of the terms and conditions at VEAO, C/O 1st Floor, 2 Woodberry Grove, Finchley, London, N12 0DR, England. 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 VEAO, 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 VEOA HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. VEOA'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, VEOA'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 VEOA'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 VEOA 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 VEOA, 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 VEOA 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 VEAO (at VEAO's) option all copies of the Program then in your possession, custody or control and, in the case of destruction, certify to VEAO 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 VEAO 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 VEAO 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 © 2013, VEAO Simulations Ltd. All rights reserved.

If you have any questions concerning this licence, you may contact VEAO at C/O 1st Floor, 2 Woodberry Grove, Finchley, London, N12 0DR, England. Attn. Business and Legal Affairs

NOTE DEL TRUDUTTORE.

Il manuale e' stato tradotto dai Virtual Black Sheep

Web: <http://www.virtualblacksheep.com/>

Mi scuso per eventuali errori nel testo.

Un sentito grazie al nostro collaboratore:

Dennis " Pelmo " Palermo.