

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

F-86F SABRE

for **DCS**World



Quickstart manual



DCS
S E R I E S

ATTENZIONE ALLA VOSTRA SALUTE!!

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.

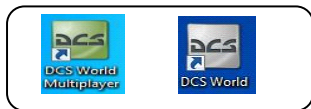
INSTALLAZIONE E AVVIO

Salvate il Setup.exe e tutti i file .bin nella stessa cartella, fare doppio clic con il tasto sinistro del mouse sul file" Setup.exe " per iniziare l'installazione. Seguite quindi le istruzioni sullo schermo.

Nota: Dovrete loggarvi in windows con i diritti di amministratore, al fine di installare correttamente il gioco.

Avvio DCS: F-86F

Dopo l'installazione, avrete due icone sul vostro desktop, DCS World e DCS Multiplayer.



Il DCS World è la piattaforma di simulazione dove opera F-86F.

Quando aprirete il DCSWorld , caricherete a sua volta anche il DCS F-86F.

L'icona DCS World (di colore grigio) permette di avviare il simulatore DCSW in single player. L'icona DCS Multiplayer (di colore Verde) permette di avviare il simulatore DCSW in modalità multigiocatore.

Parte integrante del DCSW sono il Su-25T Frogfoot e il TF-51 fruibili a pieno, gratuitamente.

Aperto il DCSW sul Menu principale, leggerete eventuali nuove notizie dal mondo DCSW.

E' possibile cambiare sfondo selezionando l' aereo desiderato, cliccando sull'icona a fondo pagina, oppure per iniziare a volare rapidamente, potete selezionare " instant Action " e scegliere le missioni dedicate all F86F.

Problemi di Gioco

In caso di problemi con il gioco, in particolare con le periferiche di controllo (joystick, manetta ecc), vi consigliamo di cancellare i files, dopo averne fatta una copia, presenti nella cartella Saved Games/username/DCS/config, creata nel vostro sistema operativo, al momento del primo avvio del DCSW. Una volta riavviato il gioco, questa cartella verrà ricreata automaticamente con i settaggi base, inclusi tutti i profili delle periferiche.

Se il problema dovesse persistere, vi suggeriamo di contattare la nostra assistenza online a questo link: <http://forums.eagle.ru/forumdisplay.php?f=251>

Manuali di Gioco

La "**guida di attivazione**" che descrive l'**attivazione/disattivazione della chiave seriale** del prodotto, è disponibile nella cartella /doc situata nella directory principale del vostro gioco.

La documentazione aggiuntiva per DCS F-86F Sabre, incluso il **manuale di volo** completo e la **guida dei tasti** dei comandi sono situati nella cartella **Mods/Aircraft/F86F/Doc** all'interno della directory principale del vostro gioco.

Link Utili

DCS Homepage:

<http://www.digitalcombatsimulator.com/>

DCS: F-86F forum:

<http://forums.eagle.ru/forumdisplay.php?f=332>

DCS Wiki:

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

CONTROLLI DI VOLO

I comandi primari di volo del velivolo comprendono **la cloche, la manetta, ed i timoni**.

Lo stick, chiamata anche cloches, è utilizzato per il beccheggio (muso in su o in giù, per salire o scendere di quota) e rollio (per inclinare l'aereo a destra o a sinistra per intraprendere una virata). La manetta viene utilizzata per controllare la potenza del motore con relativo incremento o decremento della velocità. I pedali sono utilizzati per **controllare l'imbardata** a sinistra o destra, (agendo come un timone di una barca). L'uso dei pedali facilita la virata rendendola più morbida, nonché aiuta a muoversi rispettivamente a sinistra e destra durante la fase di rullaggio, **muovendo il ruotino di prua**.

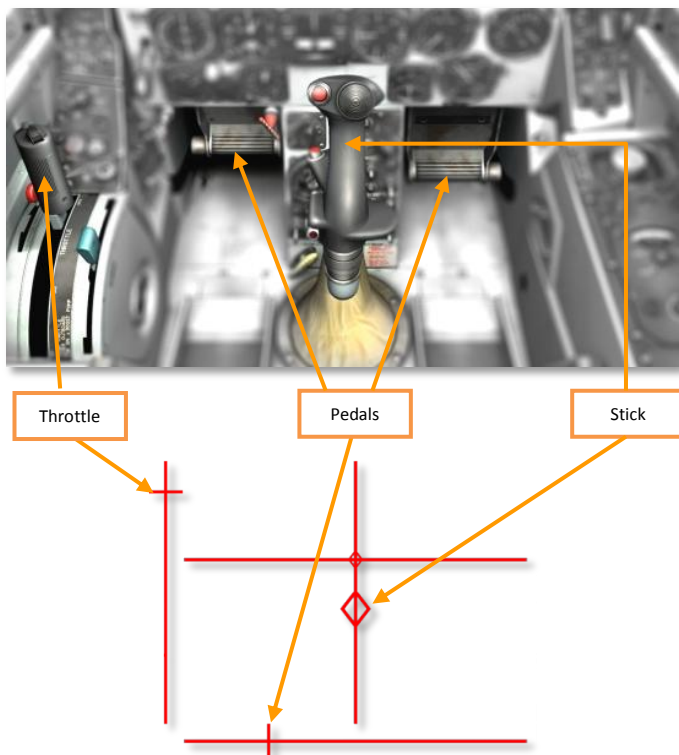
ROLLIO



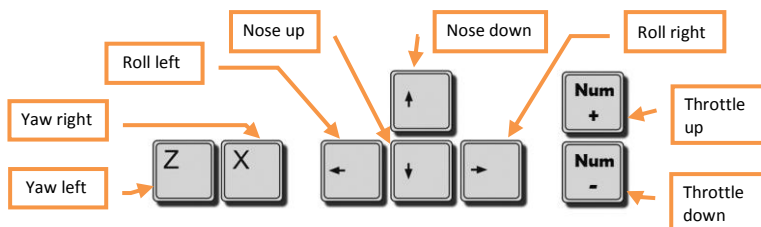
BECCHIEGGIO



All'interno del cockpit, è possibile visualizzare la relativa posizione dei controlli sugli assi agendo con la combinazione di tasti **CTRL + ENTER**.

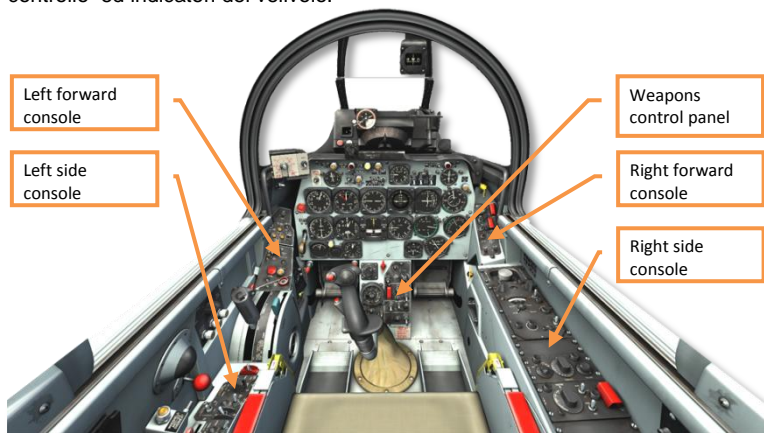


Se si utilizza una tastiera per interagire con il simulatore, i tasti di controllo primari saranno: tasti freccia per il controllo del rollio e del beccheggio, **Numpad+** e **Numpad-** per aumentare e diminuire la potenza del motore, lettere **Z** / **X** per utilizzare il timone. Vi sono altresì periferiche joystick già munite di controlli assi beccheggio, rollio, ed acceleratore.



COCKPIT

L' F86, è dotato di un cockpit convenzionale. I controlli di volo, anch'essi, sono di tipo convenzionale, ossia dotati di cloches montata in posizione centrale, manetta situata sul lato sinistro, ed i pedali. Il cruscotto anteriore dell'F86, è principalmente composto dal pannello strumenti e dal collimatore A-4 (gun sight) posto sopra di esso. I pannelli laterali comprendono vari strumenti di controllo ed indicatori del velivolo.



Pannello degli strumenti.

Il pannello strumentale include vari strumenti utili durante la fase di volo.

La strumentazione principale è raggruppata al centro della console e comprende:

- 1) **Velocità dell'aria;** 2) **Indicatore di prua;** 3) **Virosbandometro;** 3) **Altimetro;**
4) **Indicatore di velocità verticale;** 5) **Indicatore RPM giri del motore;** 6)

Leva carrello.



1. **L'indicatore di velocità** mostra la velocità in nodi (Knots). La linea Gialla indica la velocità massima per l'estensione dei flap e dei carrelli. La freccia rossa e la linea rossa indicano la massima velocità (in nodi) consentibile (vera e indicata).



2. **L'indicatore di prua** è uno strumento di navigazione che mostra la prua attuale dell'aereo da 0 a 360 gradi.



3. **L'indicatore di assetto** mostra il beccheggio e il rollio dell'aereo relativo all'orizzonte.



4. **L'altimetro** usa un ago corto per le migliaia di piedi di altitudine e un ago lungo per le centinaia di piedi. L' esempio indica 2840 piedi. Questo altimetro legge la pressione dell'aria in base all'altitudine attuale e non indica l'altitudine dal terreno.



5. **L'indicatore di velocità verticale** mostra il rateo di salita/discesa in migliaia di piedi per minuto.



6. **L'indicatore degli RPM del motore** (rotazioni per minuto) usa 2 aghi: l'ago corto indica gli RPM da 0 a 50%, l'ago lungo indica gli RPM da 50% in sù



7. **La leva di controllo dei carrelli** è usata per alzare o abbassare i carrelli. È possibile azionare questa leva cliccando sulla leva con il mouse oppure premendo



PROCEDURE

Cold Start

La procedura di avvio automatico può essere attivata con **LWIN + HOME**.

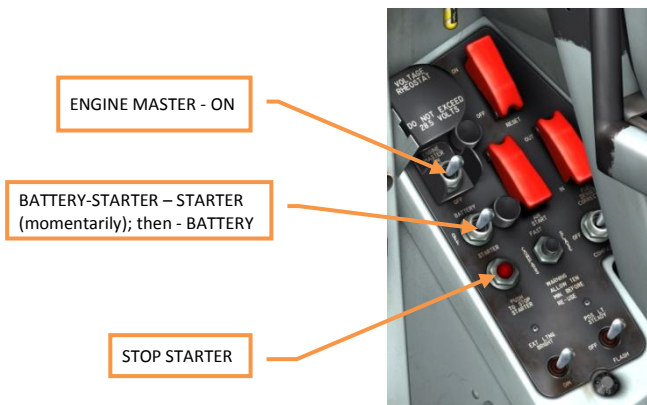
La procedura di spegnimento automatico motore si effettua con **LWIN + END**.

1) Contattare l'equipaggio di terra per l'alimentazione elettrica (EPU).

- Apertura menù radio - **N**
- Selezionare personale di terra - **F8**
- Selezionare la richiesta di alimentazione elettrica - **F2**
- Selezionare la richiesta di alimentazione elettrica ON - **F1**

2) Avvio del motore

- Manetta in posizione OFF (Tasto **fine**)
- Interruttore primario del motore in posizione ON
- Interruttore di avviamento – motorino di avviamento (Momentaneo), successivamente azionare la batteria.

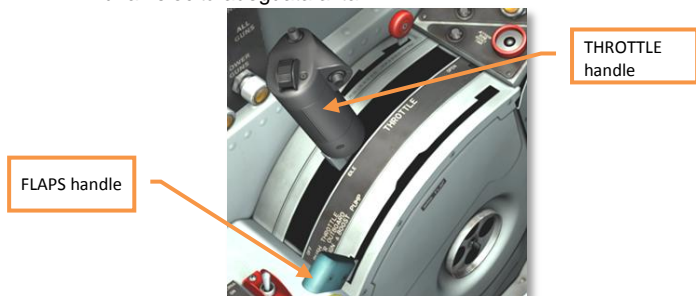


- 3% RPM – sbloccare manetta – tasto - **HOME**

- Al 6% manetta in posizione neutra – tasto - **HOME** (2nd press)
 - Verificare la quantità di carburante e la temperatura dei gas di scarico
 - Se gli RPM non raggiungono 23% in un minuto, premere STOP STARTER per interrompere l'avvio
- 1) Contattare il personale di terra per interrompere l'alimentazione elettrica:
- Aprire il menù radio - **V**
 - Selezionare personale di terra - **F8**
 - Selezionare la richiesta di alimentazione elettrica - **F2**
 - Selezionare la richiesta di alimentazione elettrica su OFF - **F2**
- 2) Chiusura calotta **LCTRL + C**

Taxi

- 1) Premere **LSHIFT + F** per abbassare i Flaps .
- 2) Premere **Numpad+** / **Numpad-** per incrementare o diminuire la potenza del motore. Portare gli RMP ad una soglia approssimativa del 65% per iniziare a muoversi, poi ridurre gli RPM per mantenere una velocità adeguata al taxi



- 3) Testare e azionare i freni cliccando il tasto **W**
- 4) Durante la procedura di rullaggio, bisogna attivare lo steering **tenendo premuto il tasto S**, ed agire sui tasti **Z** / **X**. Quando lo steering non è ingaggiato l'auto-orientamento non può essere controllato dal pilota.

Decollo

1. allinearsi al centro pista
2. Incrementare la potenza motore cliccando **Numpad+**.
3. Mantenere l'allineamento alla pista aiutandoti con i pedali **Z** / **X** e lo steering. Mantenere attivato lo steering fino a **50 IAS**. Superata la velocità (50IAS) disingaggiare lo steering e aiutarsi con il timone.
4. Quando si supera una velocità di 100 IAS **tirare con dolcezza lo stick verso di se per metà della sua corsa** usando la freccia ↓ per alzare il muso. Appena il muso comincerà ad alzarsi, **ridurre la trazione dello stick** evitando di alzare eccessivamente il muso, per non far toccare la coda dell'aereo al suolo e quindi provocando danni. L'orizzonte dovrà essere approssimativamente allineato con la parte inferiore del vetro del collimatore (gun sight).

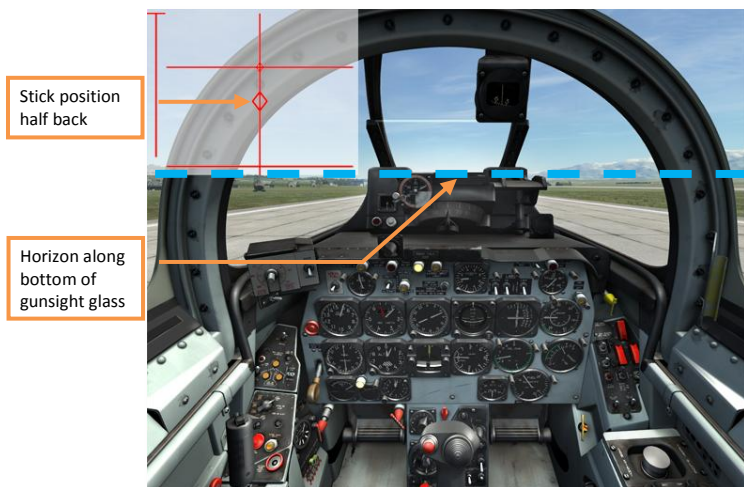


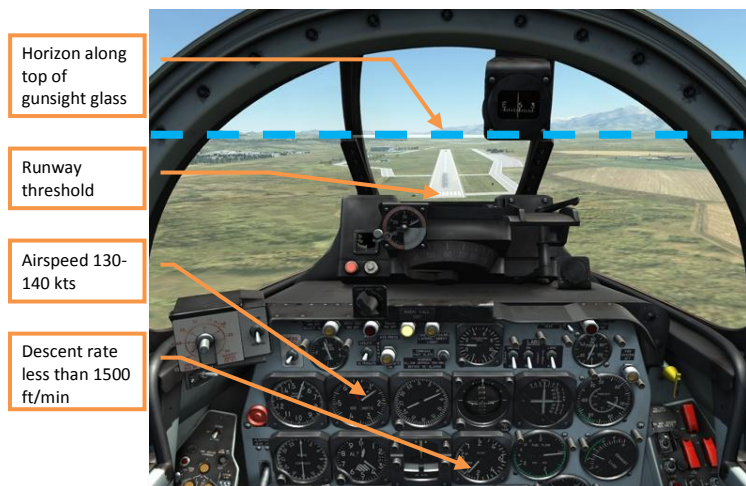
Immagine del cockpit con il muso alzato dal suolo durante il decollo.
Notare la posizione dell'orizzonte e la posizione dello stick

5. Una volta in volo alzare il carrello premendo **G**.
6. Superati i 100 o 150 piedi di altitudine e **140** nodi, alzare i flaps **F**.

7. Mantenere un'angolazione di salita graduale per far sì che la velocità e altezza aumentino

Atterraggio

1. Diminuire la velocità cliccando **Numpad-** e utilizzando gli aerofreni **B** fino ad arrivare all'incirca a **185 IAS**.
2. Quando sarete a circa **185 IAS** abbassare i flap premendo **F** e abbassare i carrelli premendo **G**.
3. Eseguire l'avvicinamento al finale a circa **140 Nodi**. Fate attenzione a non ridurre troppo la potenza per non perdere velocità. In prossimità dei **120 nodi** il velivolo può andare in stallo. Il sentiero di discesa ottimale può essere effettuato portando la linea di orizzonte idealmente sulla parte superiore del vetro gunsight



4. Passata la soglia **pista tirare dolcemente lo stick** a voi **↓** riducendo potenza motore fino alla posizione idle con **Numpad-**.
5. La velocità ottimale al punto di contatto è di circa **115 nodi (knots)**.

6. Toccata la pista aiutatevi con il timone **Z** / **X**. Al di sotto di **50** nodi azionate lo steering tenendo premuto il tasto **S**, e aiutatevi con il timone.
7. Premere **W** per azionare i freni.
8. Liberata la pista alzare i flaps **F** e chiudere gli aerofreni **B**.

Shut down

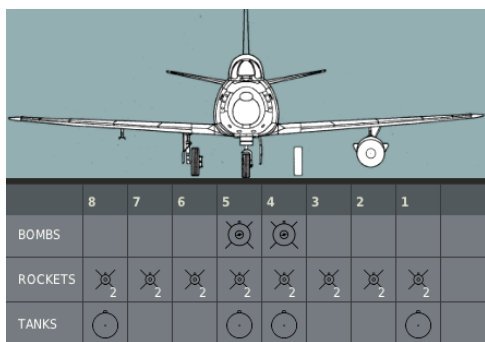
1. Portare la manetta in posizione OFF **END**.
2. Una volta che il regime del motore è inferiore al 10%, impostare l' ENGINE MASTER SWITCH su OFF.

ARMAMENTO

The L'armamento del F-86F è composto da:

- 6 mitragliatrici M4 calibro.50, montate internamente nella parte frontale della fusoliera con 300 colpi ciascuno
- 8 stazioni arma al di sotto dell' ala, che possono essere caricate con due bombe a caduta libera o fino a 16 razzi non guidati

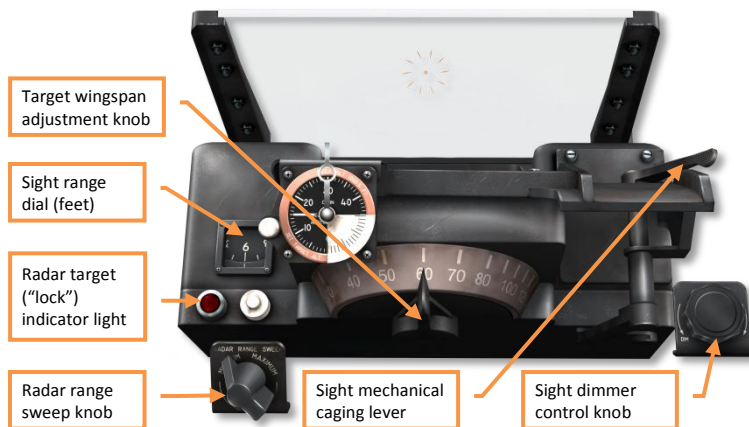
Posso essere, inoltre, trasportati fino a quattro serbatoi combustibile sganciabili.



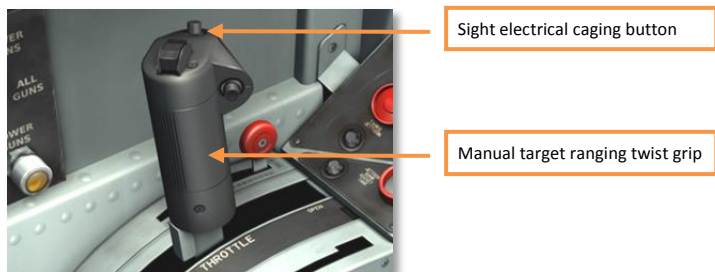
Quando le armi esterne sono caricate, premendo **D** cambieremo la modalità di fuoco tra mitragliatrici e armi esterne.

Collimatore A-4, mitragliatori, razzi, bombe

Il puntamento delle armi viene eseguito usando il **collimatore A-4**. Per il combattimento aria-aria, un accurato raggio di azione del bersaglio è automaticamente fornito dal radar di ricerca AN/APG-30 montato sul muso dell'aereo. Nel caso il radar abbia un malfunzionamento o ci sia un risultato scarso del puntamento, lo stesso può essere effettuato manualmente inserendo il raggio di azione e i dati di apertura alare del bersaglio. Il collimatore A-4 prevede anche un puntamento calcolato contro bersagli di terra, quando si utilizzano bombe e razzi.



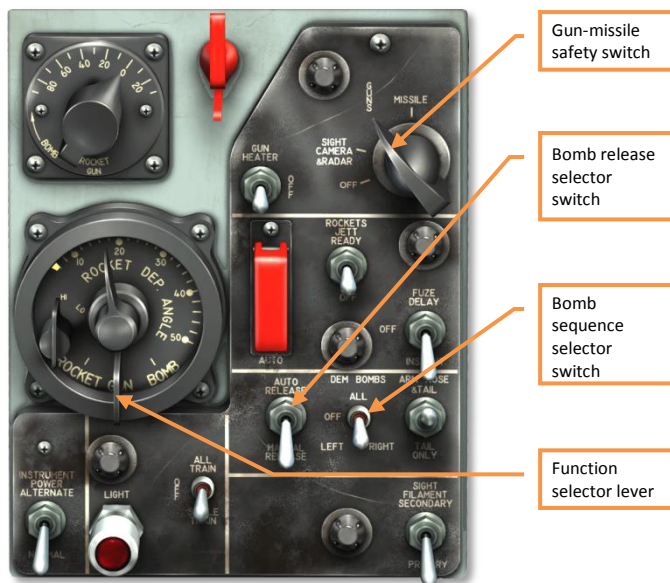
Il collimatore A-4 usa un complesso sistema giroscopico per il calcolo del puntamento. Esso è sensibile alle varie manovre dell'aereo, il quale può danneggiare l'equipaggiamento o effettuare calcoli in modo errato. Per prevenire tali problemi, il collimatore è bloccato tutte le volte tranne durante un attacco ad un bersaglio. Prima di entrare nella zona di attacco, il collimatore è bloccato meccanicamente usando la leva meccanica di blocco (**sight mechanical caging lever**) posta sul collimatore stesso. Una volta nella zona di attacco il collimatore verrà sbloccato meccanicamente per essere pronto all' utilizzo, comunque prima che un attacco sia iniziato, dovrà rimanere bloccato elettricamente usando il pulsante elettrico di blocco del collimatore (**sight electrical caging button**) posto sulla parte superiore della manetta **TAB**.



Una volta bloccato, il reticolo rimarrà in una posizione fissa nel vetro del riflettore e non provvederà a nessun calcolo di aggancio. Quando sbloccato, il reticolo apparirà "fluttuante" sul riflettore di vetro in risposta alle manovre dell'aereo e provvederà a soluzioni di aggancio calcolate.

Pannello di controllo dell'armamento

Il pannello di controllo dell'armamento è posto nella console centrale sotto il pannello strumenti. Questo pannello include un numero di controlli importanti per configurazione delle armi da fuoco.



- **Gun-missile safety switch** deve essere settato su GUNS per il rilascio di ogni arma
- **Bombs release selector switch** settarlo su bombs per la modalità di RILASCIO MANUALE o AUTOMATICO. Nella modalità di rilascio manuale, le bombe saranno rilasciate quando il pilota premerà il tasto bomb-rockets release posto sullo stick. Nella modalità automatica, il collimatore provvederà automaticamente tramite segnale di rilascio,





una volta raggiunto il punto di rilascio calcolato, dopo aver tenuto premuto il tasto di rilascio di bombe e missili **RALT + SPACE**.

- **Bomb sequense selector switch** setta la sequenza di rilascio bombe tra DESTRA, SINISTRA o ENTRAMBE
- **Function selector switch** setta la modalità di aggancio del collimatore in base alla piattaforma di armamento selezionata (GUN, BOMB, ROCKET) **D**


Aria-Aria

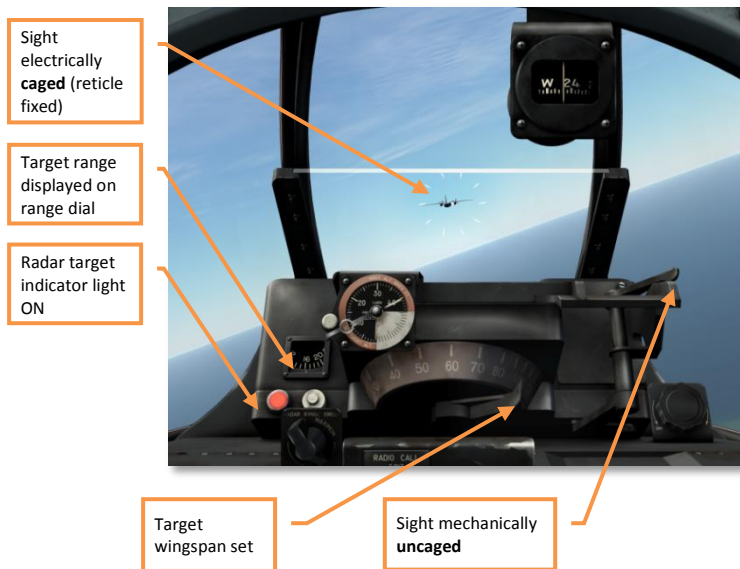
1) Preparazione al combattimento:

Gun-missile safety switch – GUNS

- Function selector lever – GUN 
- Sight mechanical caging lever – SBLOCCATA (destra)
- Sight electrical caging button – CAGE (se non già bloccata) . verificare che il reticolo sia fisso sul vetro del riflettore (bloccata).
- Target wingspan adjustment knob – settare per coincidere al bersaglio anticipato  / . *Nota: il wingspan è settato primario nel caso in cui il radar di rilevamento del raggio di azione fallisse durante il combattimento.*

2. Ingaggio:



- Una volta aver agganciato il bersaglio con successo tramite il radar di raggio di azione (ranging radar), l'indicatore di aggancio del radar (radar target indicator light) (lock) si accenderà (spia rossa) e il range dell'obiettivo apparirà nel quadrante del collimatore. Per resettare il radar alla ricerca di un nuovo obiettivo, premere il tasto del radar di selezione obiettivo (radar target selector button) . Non sbloccare il collimatore prima di essere pronti ad attaccare l'obiettivo.





- Mantenere il collimatore bloccato fino al raggiungimento dell'area di attacco con il reticolo fisso sul bersaglio
- Sbloccare il reticolo usando il tasto **sight electrical caging button** **TAB**. Ora il reticolo si muoverà nel vetro riflettente in risposta al movimento dell'aereo. Posizionare il reticolo sopra l'obiettivo, seguire la traccia dell'aereo per almeno un secondo, poi premere **SPACE** per fare fuoco.

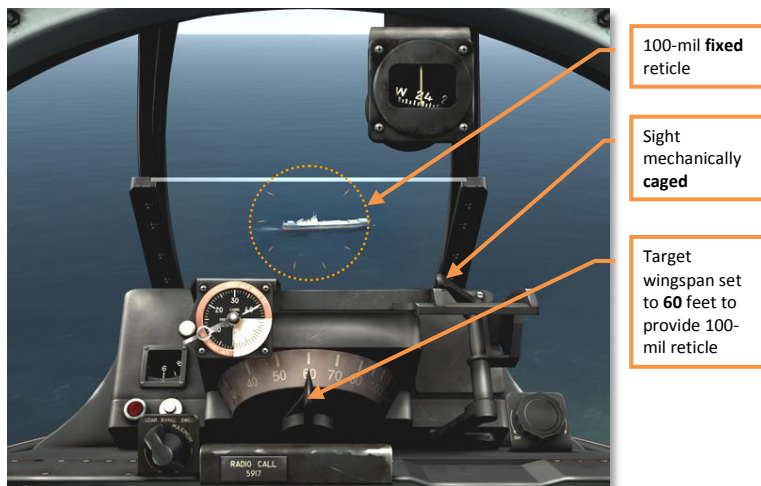


Sight
uncaged
(reticle
floating).
Ready to
fire!




- Il radar di range potrebbe soffrire di interferenze del suolo se si opera a un altitudine inferiore a 6000 piedi. Se questo accade, abbassare il range del radar usando la manopola della “spazzata” (sweep) del radar (radar range sweep knob) del collimatore.
- Se il radar non è efficiente o inoperabile, il range stimato del radar dovrà essere continuamente corretto dal pilota, usando la rotazione della manetta con i tasti  / . Se l'apertura alare del target è settata correttamente per il collimatore, i settaggi del range saranno corretti quando i bordi delle ali sono perfettamente tra i diamanti del reticolo quando visti da dietro.

Aria Terra- Mitragliatrici

Quando si attaccano bersagli a terra con le mitragliatrici, Il collimatore A-4 è bloccato e il retico di aggancio è fisso a 100-mil, bloccare il collimatore e settare l'apertura alare del target a 60 piedi  / .



1. Preparazione al combattimento:

- Gun-missile safety switch – GUNS
- Function selector lever – GUN 
- Sight mechanical caging lever – SBLOCCATA (destra)
- Target wingspan adjustment knob – settare per coincidere al bersaglio anticipato  / . *Nota: il wingspan è settato in modo primario nel caso in cui il radar di rilevamento del raggio di azione fallisce durante il combattimento..*

2. Ingaggio:

- Il reticolo bloccato non provvede una soluzione di puntamento calcolato. Stimare il punto di impatto considerando la caduta del proiettile. Sparare raffiche corte per controllare gli errori di

puntamento, riassetare il puntamento come richiesto, e sparare una raffica completa per avere effetto sul bersaglio. La calibro .50 è limitata a un raggio di azione approssimativo di 1000 yards (3000 piedi).

Aria Terra- Razzi

I razzi sono potenti, ma sono delle munizioni non guidate. Sono la scelta migliore contro bersagli raggruppati (in particolare gruppi concentrati di veicoli corazzati leggeri), minore è la distanza, maggiore è l'accuratezza.

I razzi hanno la maggiore efficacia con una picchiata di almeno 30°. Questo richiede che l'attacco deve essere pianificato e eseguito al meglio con sufficiente altitudine per eseguire la giusta picchiata, l'aggancio, il fuoco e l'uscita dal bersaglio con una distanza di sicurezza corretta. Per il migliore risultato, è consigliabile iniziare l'attacco a un altitudine di almeno 3000 piedi al di sopra del bersaglio. Completare l'attacco e uscire ad un altitudine non inferiore a 1500 piedi.



1. Preparazione al combattimento:

- Gun-missile safety switch – GUNS

- Function selector lever – ROCKET **D**
 - Leva bloccaggio meccanico del collimatore (Sight mechanical caging lever) SBLOCCATA (destra)
 - Bottone bloccaggio elettrico del collimatore (Sight electrical caging button) – BLOCCATO (se non già bloccato) **TAB**. Verificare che il reticolo sia fisso sul vetro riflettente.
2. Ingaggio:
- Mantenere il collimatore bloccato fin quando non si sarà stabilizzati sulla picchiata di attacco con il reticolo fisso posto sul bersaglio.
 - Sbloccare il reticolo usando il bottone di sbloccaggio del collimatore premendo **TAB**. Il reticolo fluttuerà nel vetro riflettente in risposta alle manovre dell'aereo. Posizionare il reticolo sopra il bersaglio, tracciarlo per almeno 3 secondi, poi premere **R.ALT + SPACE** per sparare i razzi.

Aria terra– Bombe

Come i razzi, anche le bombe sono munizioni non guidate. Per usarle con efficienza ci vuole pratica, specialmente avendo un carico limitato di 2 sole bombe, le quali possono essere sganciate simultaneamente o individualmente.

Un bombardamento risulterà più accurato usando picchiate di 45° o superiori. Questo richiederà numerosi tentativi sull'altitudine di partenza per prendere il tempo corretto per settare la picchiata, prendere il giusto tempo per agganciare e rilasciare le bombe, e successivamente cabrare, per i migliori risultati, iniziare un attacco non inferiore a 10,000 piedi e non scendere al di sotto dei 4000 piedi.



1. Preparazione al combattimento:

- Gun-missile safety switch – GUNS
- Function selector lever – BOMB **D**
- Settare il selettore della sequenza di bombardamento a SINISTRA, DESTRA O ENTRAMBI, come desiderato
- Leva bloccaggio meccanico del collimatore (Sight mechanical caging lever) SBLOCCATA (destra)

- Bottone bloccaggio elettrico del collimatore (Sight electrical caging button) – BLOCCATO (se non già bloccato) **TAB**.
Verificare che il reticolo sia fisso sul vetro riflettente.

2. Ingaggio

L'avvicinamento al target in volo livellato dall'altitudine di partenza selezionata. Posizionare il bersaglio approssimativamente alle vostre ore 3 o 9 (direttamente alla vostra destra o sinistra)

- Aprire gli aerofreni **B** e rollare sul bersaglio per iniziare la picchiata.
- Mantenere il collimatore bloccato fin quando non si sarà stabilizzati sulla picchiata di attacco con il reticolo fisso sopra sul bersaglio.
- Sbloccare il reticolo usando il bottone di sbloccaggio del collimatore premendo **TAB**. Il reticolo fluttuerà nel vetro riflettente in risposta alle manovre dell'aereo. Posizionare il reticolo sopra il bersaglio, tracciarlo per almeno 3 secondi, poi premere **R.ALT + SPACE** per il rilascio delle bombe. Se il modo automatico di sgancio bombe è stato selezionato sul selettore di rilascio bombe, tenere premuto **R.ALT + SPACE** mantenendo il reticolo sopra al bersaglio finché il collimatore A-4 automaticamente rilascerà le bombe al momento corretto.
- Chiudere gli aerofreni **B** durante la manovra di riassetto

Manuale tradotto dai Virtual Black Sheep per Belsimtek

www.virtualblacksheep.com

<http://www.belsimtek.com/>

Cordialmente:

Paolo signorile "Nero"

Mirko Misso "Mix"

Luca Castagna "Bitzer"

Luigi Giannelli "Hammer"

Giovanni Rossi Bassignana "batuta"

END USER LICENSE 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 BELSIMTEK 223054, Minsk region, Ostroshitsky-Gorodok s/s, vill.Ostroshitsky town, Pension "Theatralny" room 17, ("BELSIMTEK" OR "WE") FOR THE "DCS: UH-1H" SOFTWARE PRODUCT ("PROGRAM"), WHICH INCLUDES ALL SOFTWARE INCLUDED WITH THIS LICENCE, THE ASSOCIATED MEDIA, THE DATA SUPPLIED WITH IT, ANY PRINTED MATERIALS, AND ANY ONLINE OR ELECTRONIC DOCUMENTATION ("DOCUMENTATION") AND ANY AND ALL COPIES AND DERIVATIVE WORKS OF SUCH SOFTWARE AND MATERIALS AND ARE THE COPYRIGHTED WORK.

BY INSTALLING THE PROGRAM AND CLICKING ON THE "ACCEPT" BUTTON BELOW, YOU ACCEPT THE TERMS OF THIS LICENCE WITH BELSIMTEK 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, BELSIMTEK 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 BELSIMTEK and, as applicable, BELSIMTEK'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 BELSIMTEK 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 BELSIMTEK for the Program.

END USER LICENSE AGREEMENT

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 BELSIMTEK, affiliates of BELSIMTEK or BELSIMTEK'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 BELSIMTEK'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 BELSIMTEK;

(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:

END USER LICENSE AGREEMENT

(i) is used only for the purpose of achieving inter-operability of the Program with another software program; and

(ii) is not unnecessarily disclosed or communicated to any third party without the BELSIMTEK'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 BELSIMTEK; 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.

BELSIMTEK 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 stand alone 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 BELSIMTEK 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 BELSIMTEK;

END USER LICENSE AGREEMENT

(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 BELSIMTEK.";

(f) all New Game Materials created by you shall be exclusively owned by BELSIMTEK and/or its licensors as a derivative work (as such term is described under U.S. copyright law) of the Program and BELSIMTEK 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 BELSIMTEK, in certain circumstances, you may be authorised to publish and distribute New Game Materials for gain. In this event you should first contact BELSIMTEK to seek permission, and obtain the details of the terms and conditions at BELSIMTEK Imperial War Museum, Duxford Airfield, Cambridge, CB2 4QR, England, UK. Attn. Business and Legal Affairs

5. WARRANTY

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

6. LIMITATION OF LIABILITY

6.1 SUBJECT TO CLAUSE 6.2, NEITHER BELSIMTEK, ITS PARENT, SUBSIDIARIES, AFFILIATES OR LICENSORS SHALL BE LIABLE IN ANY WAY FOR LOSS OR DAMAGE OF ANY KIND RESULTING FROM THE USE OF THE PROGRAM, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF GOODWILL, LOSS OF INCOME, LOSS OF BUSINESS PROFITS OR CONTRACTS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF THE USE OF MONEY OR ANTICIPATED SAVINGS, LOSS OF INFORMATION, LOSS OF OPPORTUNITY, LOSS OF, DAMAGE TO OR CORRUPTION OF DATA, WORK STOPPAGE, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION, OR OTHER COMMERCIAL DAMAGE OR LOSSES OR ANY INDIRECT OR CONSEQUENTIAL LOSS OR DAMAGE OF ANY KIND HOWSOEVER ARISING WHETHER CAUSED BY TORT (INCLUDING

END USER LICENSE AGREEMENT

NEGLIGENCE), BREACH OF CONTRACT OR OTHERWISE. EVEN IF BELSIMTEK HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. BELSIMTEK'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, BELSIMTEK'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 BELSIMTEK'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 BELSIMTEK 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 BELSIMTEK, 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 BELSIMTEK 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;

END USER LICENSE AGREEMENT

(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 BELSIMTEK (at BELSIMTEK's option) all copies of the Program then in your possession, custody or control and, in the case of destruction, certify to BELSIMTEK 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 BELSIMTEK 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 BELSIMTEK 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 Belsimtek Ltd. All rights reserved.

Copyright (c) 2002, Xiph.org Foundation

Copyright (c) 2002, Industrial Light & Magic, a division of Lucas Digital Ltd. LLC

Copyright © 2003-2008 Tecgraf, PUC-Rio.

Copyright c 2003 Kepler Project.

Copyright c 2003-2006 The Kepler Project.

(c) 2007 The FreeType Project

Copyright (C) 2001-3 Henry Maddocks

If you have any questions concerning this licence, you may contact BELSIMTEK at 223054, Minsk region, Ostroshitsky-Gorodok s/s, vill.Ostroshitsky town, Pension "Theatralny" room 17. Business and Legal Affairs

