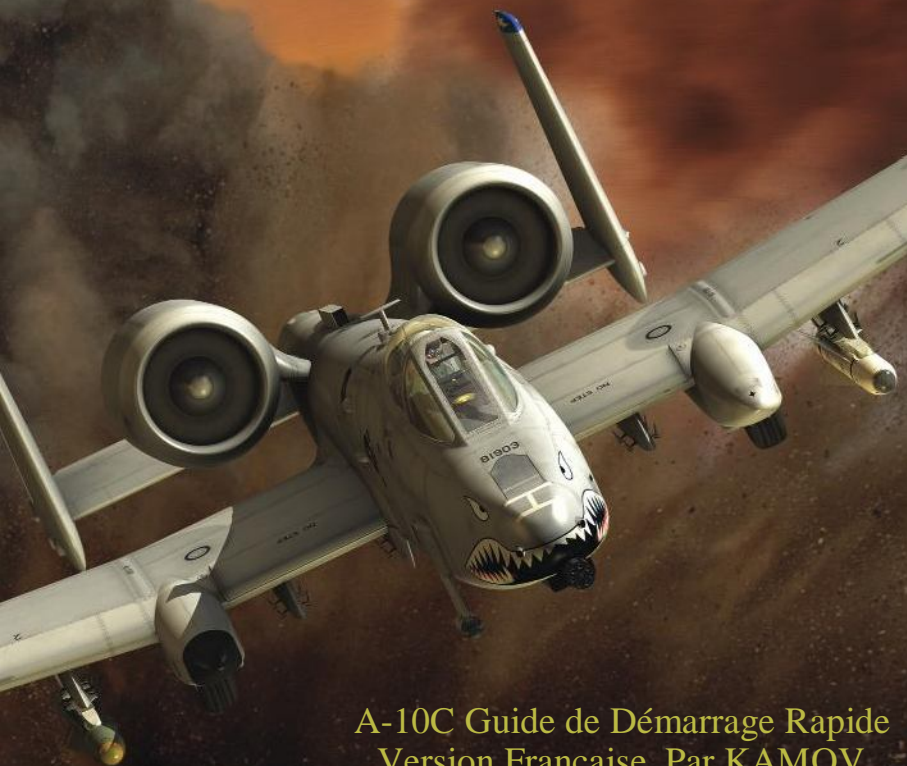


A-10C **WARTHOG**



A-10C Guide de Démarrage Rapide
Version Française Par KAMOV

DCS
SERIES

Décollage

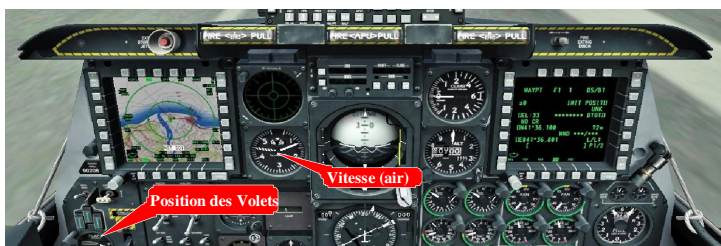


Pour faire décoller l'aéronef, déplacez la Manette de Gaz (throttle) complètement vers l'avant pour donner le maximum de puissance aux Turbines.

Gardez l'avion au centre de la piste et utilisez le palonnier (gauche/droite) si besoin pour aligner l'avion au milieu de la piste. Quand la vitesse anémométrique atteint 80 noeuds (148 Km/H), désactiver le blocage de la roue du train avant en appuyant sur la touche **INSERT**.

Quand la vitesse anémométrique atteint 125 noeuds (144 Km/H), tirez doucement le manche. La roue avant s'élèvera de la piste autour de 135 noeuds (250 Km/H). Levez le nez de l'appareil (approximativement) de 10 degrés, pour éviter que l'arrière de l'avion heurte la piste.

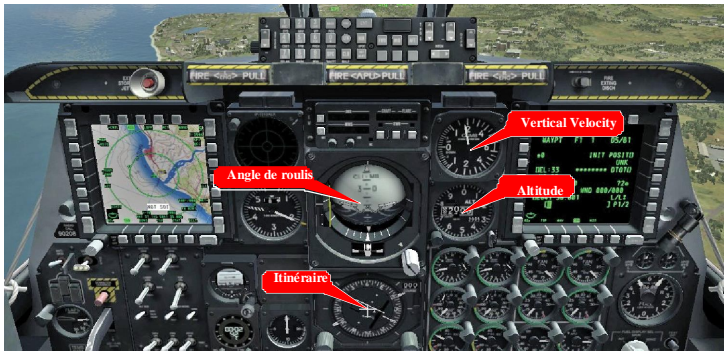
L'avion prendra son envol dans quelques instants



Dès que l'avion est en vol grimpez progressivement, rentrez le train en appuyant sur la touche **G**. Réduire l'angle de montée pour accélérer à 150 noeuds (276 Km/H). Rentrez les volets en appuyant sur la combinaison de touches **Ctrl G + F**. Maintenez votre vitesse à 175 noeuds (323 Km/H) Pour monter en altitude.

Vol en palier

La vitesse est un facteur critique dans le domaine de vol. Prêtez y une attention particulière et évitez de laisser tomber l'avion en dessous de 150 noeuds (276 Km/H), cela pourrait provoquer une perte de contrôle, appelé « décrochage » qui peut conduire à un crash au sol. Pour virer à gauche ou à droite, incliner le manche dans la direction désirée et de surveillez le comportement de l'avion en virage. Évitez les angles de roulis de plus de 60 degrés, jusqu'à ce que vous soyez à l'aise avec les commandes de l'avion. Utilisez le manche pour maintenir l'altitude dans les virages en tirant doucement en arrière ou en poussant en avant. Remettre à niveau les ailes pour ramener l'avion en vol en palier.



L'itinéraire de vol est habituellement montré sur un des deux écrans couleur multifonctions (MFC) Dans l'habitacle. Volez suivant la Ligne Verte vers vos points de navigation (Waypoints) ou vos cibles.



L'A-10C est équipé d'un trim mécanique. Ce dispositif vous permet de maintenir l'appareil sans devoir Maintenir le manche Manuellement. Une fois que vous avez stabilisé l'altitude de vol, Stabilisez l'avion en utilisant les touches « , » « . » « / » « ; » du claviers Quand l'avion est correctement trimé, il devrait Maintenir le vol horizontal sans interaction sur le manche.

Atterrissage

Lors de l'atterrissage, l'aéronef descend vers la piste le long d'une trajectoire oblique, appelé alignement de descente. Les volets sont utilisés pour réduire la vitesse d'approche. Quand il sont abaissés (déployés), les volets baissent le seuil de décrochage, mais augmente la traînée. Cela signifie qu'il faut plus de poussée moteur pour maintenir une vitesse d'approche sûre.

Manoeuvrez l'avion pour aligner votre trajectoire de vol sur l'axe de la piste. Essayez de faire ceci à environ 8-10 milles de la piste à une altitude de 2 000 pieds. Maintenez une descente régulière vers la piste. La vue de la position de la piste peut être utilisée pour vous aider à maintenir l'angle d'approche approprié tel que c'est démontré ci-dessous:



Approche trop Haute



Approche correcte



Approche trop basse

Réduisez votre vitesse à 180 noeuds. Abaissez le train d'atterrissage en appuyant sur **G** sur le clavier et sortez les volets à la configuration d'atterrissage en appuyant sur **ShiftG + F** deux fois. Continuez de réduire la vitesse à 150 noeuds. Essayez de calculer l'approche afin que vous passiez atterrir sur le seuil de piste à environ 30-50 pieds et à 150-135 noeuds, selon votre charge utile et le poids de l'avion (le chargement de l'avion, plus la vitesse d'approche nécessaire pour éviter un décrochage). Environ 10-15 pieds au-dessus de la piste, commencez à tirer doucement sur le manche en arrière pour freiner l'avion (Freinage aérodynamique). Cela réduira votre vitesse verticale et vitesse relative pour un Atterrissage sur les trains principaux.



Commencez par appuyer sur les freins avec précaution en appuyant sur la touche **Z**, pour permettre au nez de se laisser tomber pour l'atterrissage. Une fois que votre vitesse est inférieure à 80 noeuds, débloquez la roue du train avant en appuyant sur la touche **INSERT**. Utilisez les commandes gauche / droite (avec le palonnier, la torsion du joystick ou les touches Z et X du clavier) pour garder l'avion au centre de la piste.

L'atterrissage est un des moments les plus difficiles de tout vol. Pratiquez jusqu'à ce que vous soyez en mesure d'effectuer des atterrissages de toutes beautés.

Ecrans Couleurs Multifonctions (MFCD)



Le A-10C est conçu autour du Concept «HOTAS (Hands On Throttle and Stick)», ce qui signifie que la plupart des commandes du poste de pilotage peuvent Être effectué sans que le pilote lâche le Manche et/ou le throttle.

Parce que le nombre de boutons sur les commandes est limité, le pilote sélectionne la fonction qu'il veut utiliser et elles s'affichent, cela devient la sonde d'intérêt ou **SOI**. Quand un **MFCD** est utilisé comme **SOI**, l'indication d'affichage est dans un cadre vert.

Quand un **SOI** est sélectionnée, un astérisque apparaît à gauche du **HUD** (Head Up Display) .



Pour définir le HUD comme **SOI**, pressez la touche **U** sur le clavier. Pour définir le **MFCD** gauche comme **SOI**, appuyez et maintenez la touche **H**. Pour définir le **MFCD** droit en tant que **SOI**, appuyez et maintenez la touche **K**.

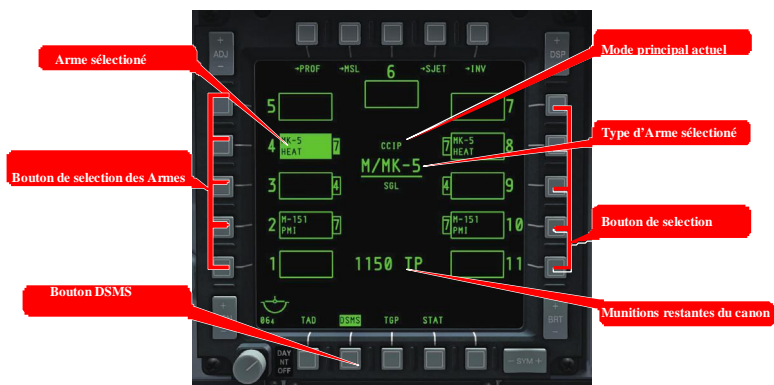
La rangée de boutons au bas du **MFCD** est utilisée pour sélectionner l'affichage des pages. Par exemple, la page du TAD est indiquée sur l'écran **MFCD** ci-dessus. Cette page indique la carte et l'itinéraire de vol. Les autres pages seront décrites dans les sections suivantes du manuel.

Preparation au Combat

Sous le **MFCD** gauche, le Panneau de configuration de l'armement **HUD** (AHCP) est utilisé pour activer les systèmes de combat. Lors de la préparation pour le combat, activer (réglé sur la position UP) les commutateurs suivants : **Master Arm**, **Laser Arm**, **GUN/PAC** système de stabilisation du Canon (si vous avez l'intention d'utiliser le Canon), **TGP** si transport d'une nacelle de ciblage



Pour voir les armes chargées sur l'appareil, ouvrez la page DSMS (Magasins de gestion numérique des Systèmes) sur le **MFCD** en appuyant sur le bouton «**DSMS**».

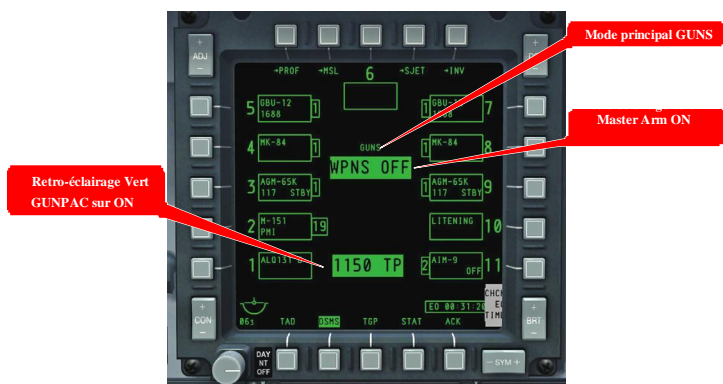


La page du DSMS indique le mode principal actuel et les armes choisies ainsi que le nombre d'armes par pylône. Choisissez les armes en appuyant sur boutons de sélection en face de l'arme. Pour faire défiler rapidement les armes disponibles, mettre le HUD en **SOI** en pressant la touche **U** et appuyez sur la page DMS gauche (**SUPPR**) ou DMS droit (**PAGE DOWN**).

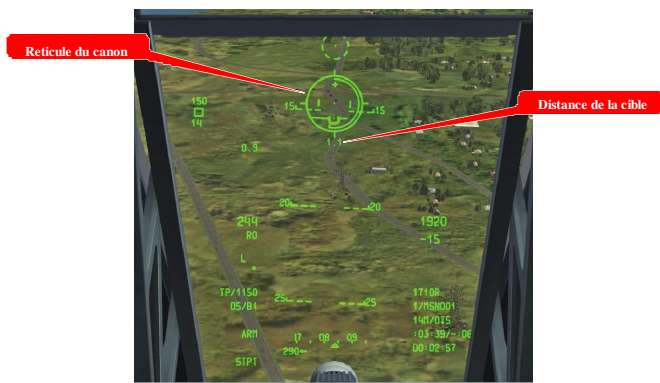
Les modes principaux sont parcourus en appuyant sur la touche « ? »

Utilisation du Canon

Assurez-vous que les commutateurs **Master Arm** et **GUNPAC** sont en position **ON** comme décrit ci-dessus. Ouvrez la page sur le **DSMS** et sélectionner le mode Canon (**Guns**) en appuyant sur la touche « ? »

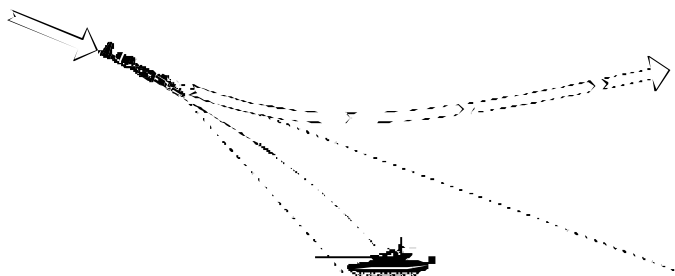


Lorsque le mode **GUNS** est sélectionné, le réticule de visée du canon apparaît sur le **HUD**. Une fois que la cible est à portée de tir, un curseur de gamme à l'intérieur du réticule commencera à se dérouler dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour indiquer la distance de la cible. La distance de la cible est également affichée comme valeur sous le réticule de visée du canon.

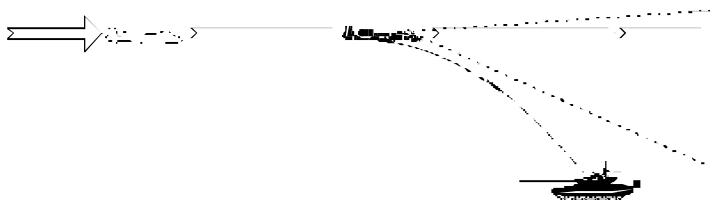


Faite feu sur la cible quand elle est dans la marge du curseur de gamme. Si le curseur de gamme est complètement fermé, la cible est trop lointaine.

Modes principaux des Armes



Le Mode **CCIP** est assez simple. Le pilote maintient la cible en vue et plonge vers elle et tir ses armes lorsque le réticule de visé passe au-dessus de la cible. L'inconvénient de cette méthode c'est que la plongée vers la cible la rend difficile à exécuter et est potentiellement dangereux.



Pour surmonter ces limitations, l'A-10C peut tirer des armes en mode **CCRP**. En mode **CCRP**, le pilote désigne d'abord un point cible. Il peut alors continuer à voler en palier ou même monter pendant que la cible disparaît hors de la vue, au-dessous du nez de l'avion. Toutefois, l'ordinateur continuera à fournir des indications de visé au pilote en indiquant un point de repère sur le **HUD**. Le pilote doit piloter l'avion pour aligner le réticule de visée et le point cible.

Les armes sont ensuite larguées lorsque le point cible passe par le réticule de visée.

L'inconvénient du mode **CCRP** est son manque de précision.

La majorité des armes du A-10C peuvent être tirées soit en mode **CCIP** ou en mode **CCRP**.

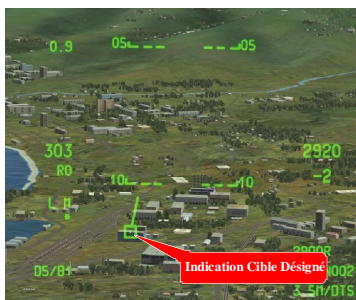
Nous passerons en revue les procédures de désignation des cibles, requises pour utiliser de divers types des bombes et missiles.

Désignation des cibles sur le HUD

Certaines armes employé par le A-10C on besoin d'une cible désigné par avance. Ceci Peut être fait par plusieurs moyens : le carré de ciblage sur le **HUD**, la nacelle de ciblage ou le Missile à tête chercheuse (MAVERICK).

Prenons la désignation sur le **HUD**

Pour commencer, assurez-vous que le **HUD** est en **SOI** en appuyant sur la touche U. Carré de ciblage apparaîtra sur le **HUD**.



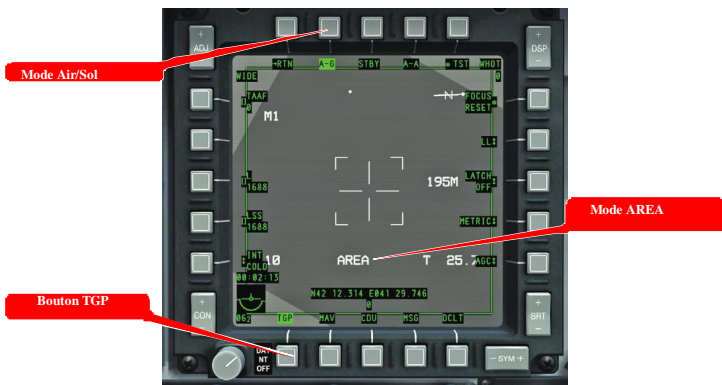
Le Carré de ciblage sur le **HUD** peut être déplacé l'aide des commutateurs **SLEW CONTROL** ou des touches du clavier " , " , " / " & " ; " .
Pour désigner une cible, déplacer carré de ciblage sur la cible et appuyez sur le commutateur **TMS UP** (Touches clavier **Ctrl G + UP**) .
Une fois que la cible est désignée, une courte ligne s'étendra de la zone de ciblage vers la partie supérieure du **HUD**.

Sur la page **TAD** du **MFC**D, le point cible est indiqué avec le symbole "**Wedding cake**"



Désignation des cibles avec la Nacelle de ciblage

La nacelle de ciblage appelée aussi Pod de ciblage (**TGP**) est un conteneur externe chargé sur un pylône d'emport. Il est équipé de caméras puissantes, qui permettent au pilote de voir une image vidéo en gros plan du secteur cible sur le **MFC**D dans le cockpit dans des conditions de jour et de nuit. Le **TGP** est désigné **AAQ-28 LITENING** et doit être inclus dans la charge utile des avions lors de la préparation des missions dans l'éditeur de mission. Avant d'utiliser le **TGP**, il doit être allumé comme décrit précédemment dans la Préparation au Combat. Lors de la première mise en marche, le **TGP** aura besoin deux ou trois minutes pour être opérationnel. Si la mission commence en l'air, le **TGP** sera déjà sous tension et prêt à fonctionner



Appuyez sur le bouton **TGP** et l'indication **TGP OFF** va apparaître. une fois le **TGP** en marche, Sélectionnez le **Mode A-G** (air/ sol) en appuyant sur le bouton **A-G**. L'écran montrera maintenant une Image vidéo de la caméra du **TGP**. Faite de l'écran du **TGP** un **SOI** en appuyant sur le bouton **TGP** au bas du **MFCD** une fois de plus. Un diamant apparaîtra sur le **HUD** Pour indiquer l'emplacement de la vue du **TGP**

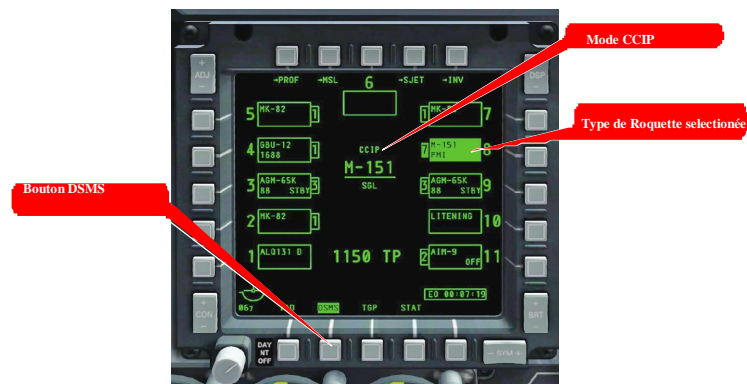


Le diamant du **IGP** peut être déplacé à l'aide du commutateur **SLEW CONTROL** ou des touches **"/", "v", "v"** du clavier. Vous pouvez choisir entre le champ de vision large (plus loin de la cible) et champ de vision réduit (près de la cible) en appuyant sur la commande **CHINA HAT** avant ou la touche **V** sur le clavier. Vous pouvez également effectuer un zoom de la caméra en appuyant sur les commandes **DMS UP / DOWN** ou les touches **HOME / END** sur le clavier. L'appareil dispose de deux modes de stabilisation : le mode **AREA** et le Mode **POINT**. Le Mode **POINT** peut être utilisée pour suivre un objet spécifique, comme un véhicule en mouvement. Appuyez sur la commande **TMS UP (Ctrl G + UP)** pour sélectionner les modes de suivi. Une fois que vous effectuez le suivi de la cible désirée, appuyez et maintenez la commande **TMS UP (Ctrl G + UP)** pour désigner la cible.

Une fois que la cible est désignée, la cible apparaîtra sur le **HUD** et le symbole "**Wedding cake**" apparaîtra sur la position de la cible sur la carte du TAD comme indiqué précédemment dans l'Article de désignation du **HUD**. Pour recentrer la caméra, appuyez sur la commande **China HAT arrière** ou la touche **C** du clavier

Utilisation des Roquettes non guidées

Les roquettes non guidées sont généralement utilisées contre des cibles vulnérables, tels que le personnel ennemi et les véhicules légèrement blindés. Les roquettes sont simples à utiliser, mais nécessitent un peu de pratique pour réussir à atteindre des cibles. Toutes les roquettes emportées sur le A - 10C sont chargés dans des nacelles lance-roquettes qui porte la désignation **LAU**, elle peuvent être chargés sur un certain nombre de pylônes d'empors de l'aéronef.



Préparez l'avion pour l'emploi de roquettes comme décrit précédemment. Les roquettes n'exigent pas que de cibles soit désignée. Choisissez la page du **DSMS** sur le **MFC**. Choisissez des roquettes comme votre arme en appuyant sur le bouton de sélection d'arme correspondant. Assurez-vous que le mode **CCIP** est choisi ou appuyer sur le Bouton de sélection de Mode (touche clavier « ? ») pour le choisir.

le réticule de visé apparaîtra sur le **HUD**



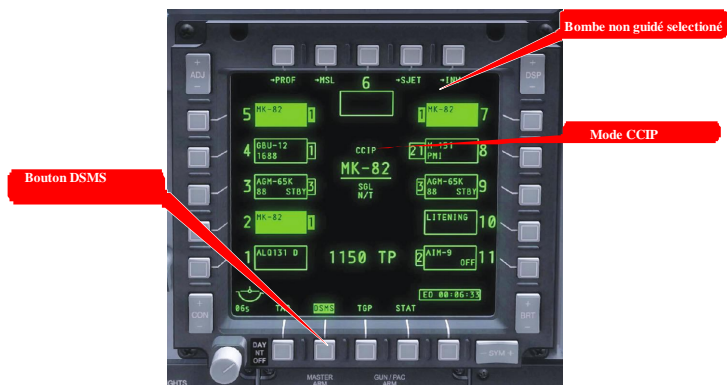
Comme avec le réticule du canon, le déroulement du curseur de gamme à l'intérieur du réticule indique la distance de la cible. Le pilote doit tout simplement aligner la position du viseur au centre du réticule au dessus de la cible et appuyez sur le bouton de libération des armes (**ALT D + SPACE**). Parce que les roquettes ne sont pas guidées, vos chances de toucher augmentent lorsque la distance de la cible diminue.

Utilisation des Bombes en Mode CCIP

Les Bombes non guidées sont utilisés contre des cibles fixes ou qui se déplace lentement. L'Emploi des bombes non guidées en mode **CCIP** est très similaire à l'emploi des roquettes, sauf que vous devrez généralement utiliser un plus grand angle de piqué.

Préparez l'appareil au combat, comme indiqué précédemment. Sélectionnez les bombes non guidées sur la page **DSMS** en pressant les boutons de sélection correspondant sur le **MFC**

Assurez-vous que le mode **CCIP** est sélectionné ou appuyez sur le bouton de sélection des Mode (Touche clavier « ? ») pour le sélectionner.



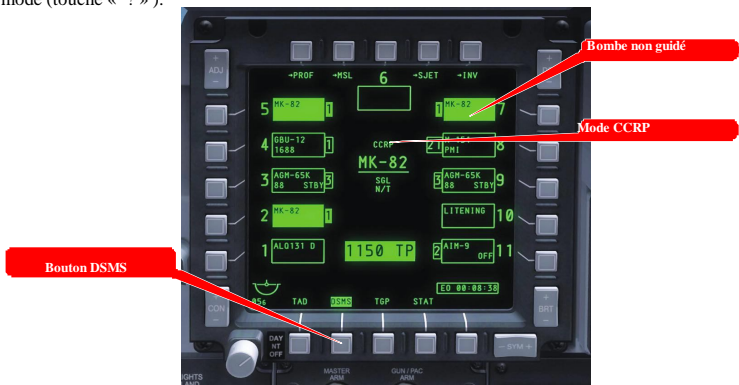
Le **HUD** indique une ligne s'étendant du réticule de visée. Dans un premier temps, l'indication sera probablement en pointillés et le réticule sera verrouillé sur le **HUD**. Cela signifie que le réticule de visée est actuellement en positions trop faible pour être visible sur le **HUD**. Augmentez votre angle de piqué pour amener le réticule dans la vue. Faites attention à la survitesse de l'appareil pendant la descente. Réduire la puissance moteur et ouvrez le aérofreins si nécessaire. Maintenir l'objectif sur la ligne de visée afin que le réticule se rapproche de la cible. Comme avec le canon et les Roquettes, le déroulement du curseur de gamme à l'intérieur du réticule indiquent la distance de la cible.



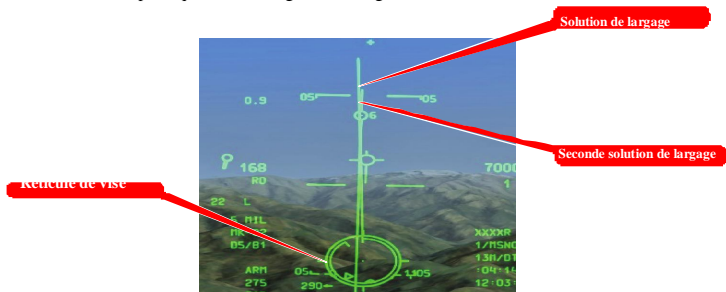
Appuyez sur le bouton de libération des armes (**ALT D+ SPACE**) lorsque le réticule de visée est au-dessus de la cible. Sortez du piqué afin de ne pas perdre le contrôle de l'avion. Notez que vous n'avez pas besoin de désigner une cible en mode **CCIP**.

Utilisation des Bombes en Mode CCRP

L'emploi de bombes en mode de CCRP est semblable au mode de CCIP, sauf que vous aurez une solution de largage affichée sur le HUD au lieu de la cible directement. Choisissez les bombes non guidées sur la page du DSMS en appuyant sur les boutons correspondants sur le **MFC**. Indiquez une cible et suivre l'une des méthodes décrites précédemment. Choisissez le Mode CCRP en appuyant sur le bouton de sélection des mode (touche « ? »).



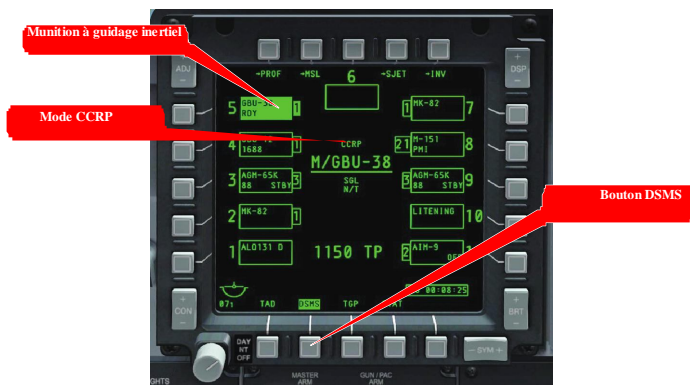
Le HUD indiquera une ligne s'étendant du réticule de visé comme dans le mode CCIP, cependant il indiquera aussi une autre solution de largage avec la réplique de solution de largage affichée en haut. Manoeuvrez l'avion pour que les deux lignes soit alignées



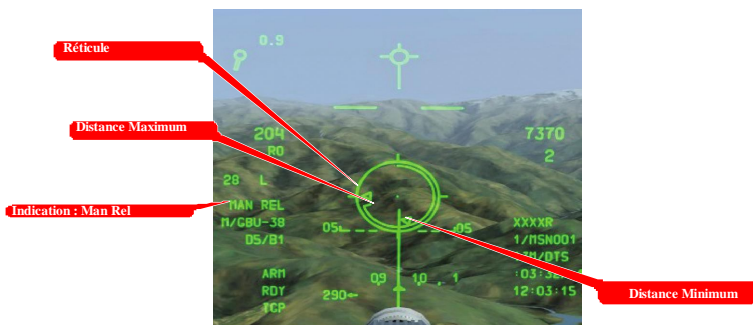
Essayez de maintenir le vol en palier avec un minimum de roulis. Quand vous approcherez du point de largage, le piper de la solution de largage commencera à descendre sur le réticule de visé. Appuyez sur le bouton de libération des armes (**ALT D+ SPACE**). Votre but est d'avoir le piper de la solution de largage passer directement par le Centre du réticule de visé. Lorsque le piper de la solution de largage passe par le réticule, les bombes seront larguées automatiquement. Le Mode **CCRP** est moins précis que le mode **CCIP**, mais n'exige pas un piqué vers la cible, rendant la méthode beaucoup plus sécuritaire. La Précision dépend également des soins apportés à la désignation des objectifs.

Utilisation des Munitions à guidage inertiel

Les Munitions à guidage inertiel (IAM) sont conçues pour être utilisées contre des cibles fixes avec une grande précision et un guidage autonome vers la cible. Les Munitions à guidage inertiel stockent les coordonnées de la cible et utilisent un système de navigation inertielle ou GPS pour se guider vers la cible sans l'aide de l'appareil de lancement. Les Munitions à guidage inertiel ne peuvent être utilisées qu'en mode CCRP.



Préparer l'avion au combat comme décrit précédemment. Désigner une cible à l'aide des méthodes décrites précédemment. Sélectionnez une Munitions à guidage inertiel (IAM) sur la page du DSMS. Le HUD indiquera un réticule visée avec deux index en forme de triangle : la distance maximale et minimale d'utilisation.



Lorsque la cible est à portée de tir, comme indiqué par la position du curseur de gamme entre la distance maximale et minimale de largage, l'indication « **MAN REL** » apparaîtra sur le HUD. Appuyez et maintenez le bouton de libération des armes (**ALTD + SPACE**) jusqu'à ce que la bombe se détache. Si vous appuyez et relâchez le bouton trop vite, la bombe peut rester accroché et ne sera plus utilisable.

Utilisation de Bombes guidé Laser

Les bombes guidées Laser (LGB) sont utilisées contre des cibles "marqué" par un désignateur laser. La désignation laser peut être effectuée par votre TGP, par une autre plate-forme aérienne ou avec un véhicule sur le terrain. Un désignateur laser se déclenche sur la cible avec un code laser spécifique. Le même code doit être réglé aussi bien pour la recherche laser de l'arme que pour détecter la cible désignée. Nous allons examiner l'emploi d'une bombe guidée Laser (LGB) en utilisant sa propre désignation TGP.

Par défaut, la bombe et le TGP seront réglées sur le code laser 1688, nous n'avons donc pas besoin de modifier ces paramètres



Préparer l'avion de combat comme décrit précédemment, sélectionnez une bombe guidé laser (GBU-10 ou GBU-12) Sur le DSMS. Choisissez le Mode **CCRP** en appuyant sur le bouton de sélection des mode (touche clavier « ? »).



Désigner une cible en utilisant le **TGP** comme décrit précédemment. Assurez-vous que le repère **L** est présent sur l'écran du **TGP** pour indiquer que le laser est prêt à fonctionner. L'utilisation des bombes guidées laser (**LGB**) est similaire à l'utilisation des bombes non guidées en mode **CCRP**. Le **HUD** indiquera une ligne s'étendant du réticule de visé, il indiquera aussi une autre solution de largage avec la réplique de solution de largage Manoeuvrez l'avion pour que les deux lignes soient alignées

Quand le piper de la solution de largage commencera à descendre sur le réticule de visé, maintenez le bouton de Libération des armes appuyé (**ALT D+ SPACE**). Lorsque le piper de la solution de largage passe par le centre du réticule de visée, la bombe sera automatiquement larguée. Assurez-vous que la cible reste dans L'angle de vue du **TGP** jusqu'à l'impact des bombes

Utilisation des Missile Maverick

Les missiles de précision guidés air-surface Maverick sont utilisés contre des cibles de petites et moyennes surfaces, tels que les véhicules fixes, mobiles et des structures. Préparer l'avion au combat tel que décrit précédemment. Sélectionnez les missiles Maverick (**AGM-65**) sur le **DSMS**. Notez l'indication dans le coin inférieur droit de la zone d'affichage de l'arme sur le **DSMS**. Cela devrait indiquer "**RDY**" quand les missiles sont prêts à l'emploi. Quand une mission commence en l'air, le missile Mavericks aura besoin d'environ 3 minutes pour être opérationnel



Appuyez sur le bouton **MAV** une fois de plus pour définir l'affichage du Maverick comme un **SOI**. Utilisez les commutateurs **SLEW CONTROL** ou les touches « , » " « / » " ; " Pour positionner le réticule du Maverick au dessus de la cible. Lorsque le Centre de la Croix est sur la cible, relâchez le commutateur de commande de balayage de la tête chercheuse du missile, il va se verrouiller sur la cible. Cela peut ne pas toujours fonctionner immédiatement. La tête chercheuse du missile fonctionne mieux contre des cibles de taille réduite avec un fort contraste par rapport au relief



A gauche de l'écran il y a l'indication sur la portée maximale, minimale et actuelle du missile. Vous pouvez rétrécir le champ de vision (proche de la cible) en appuyant sur la commande **CHINA HAT** avant ou la touche **V**. Une fois que la cible est verrouillée et à portée de tir (distance actuelle entre maximale et minimale), appuyez simplement sur le bouton de libération des armes (**ALT D + SPACE**). Pour recentrer la position du réticule, appuyez sur la commande **CHINA HAT** arrière ou sur la touche **C** du clavier.

Armement Air/Air

Le A-10C a des capacités limitées pour le combat aérien. Il est armé avec des missiles AIM-9 Sidewinder, sélectionnez-les dans le **DSMS**.

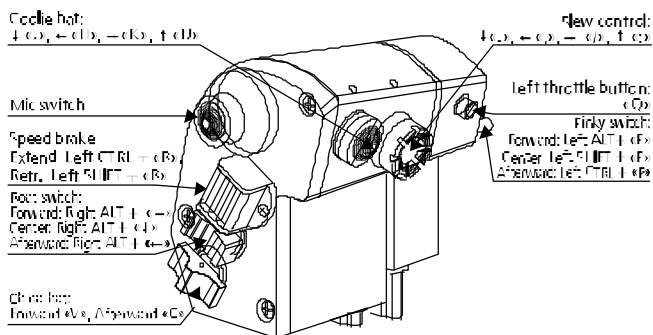
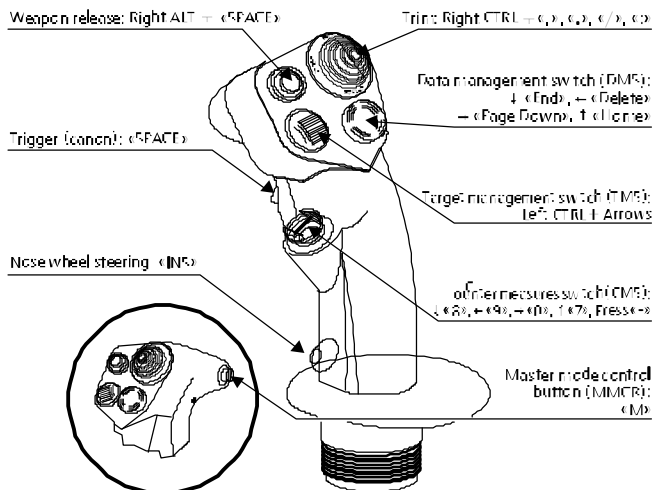


Sur Le HUD le réticule de visée de l'**AIM-9** apparaîtra. Les cibles peuvent être verrouillées à une distance d'environ 6-8 miles. Placez le réticule sur la cible par une manoeuvre de l'aéronef ou en déplaçant le réticule avec les commandes **SLEW CONTROL** ou les touche ", " . " / " ; " Du clavier. Lorsque la cible est verrouillée, la tonalité du Sidewinder deviendra plus élevée. Vous pouvez dé-locker la tête chercheuse du missile en appuyant sur la commande **CHINA HAT avant** ou la touche V. Pour vous assurer que la cible est bien Locké et a un bon Verrouillage. Pour recentrer la tête chercheuse du missile, appuyez sur la commande **CHINA HAT arrière** ou la touche C.



Une fois que la cible est verrouillée, tirez le missile en appuyant sur le bouton de libération des armes (**ALT D + SPACE**) et veiller à vous assurer un bon tir.

F HOTAS



ACCORD DE LICENCE UTILISATEUR FINAL

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

USE OF THE SOFTWARE IS SUBJECT TO THE LICENCE TERMS SET FORTH BELOW. THIS LICENCE AGREEMENT ("LICENCE") IS

A LEGAL DOCUMENT BETWEEN YOU

("LICENSEE" OR "YOU") AND THE FIGHTER COLLECTION LIMITED OF C/O IMPERIAL WAR MUSEUM, DUXFORD AIRFIELD, CAMBRIDGE, CB2 4QR, ENGLAND ("TFC") OR "WE") FOR THE "DCS: A10C WARTHOG" SOFTWARE PRODUCT ("PROGRAM"), WHICH INCLUDES ALL SOFTWARE INCLUDED WITH THIS LICENCE, THE ASSOCIATED MEDIA, THE DATA SUPPLIED WITH IT, ANY PRINTED MATERIALS, AND ANY ONLINE OR ELECTRONIC DOCUMENTATION ("DOCUMENTATION") AND ANY AND ALL COPIES AND DERIVATIVE WORKS OF SUCH SOFTWARE AND MATERIALS AND ARE THE COPYRIGHTED WORK. BY INSTALLING THE PROGRAM YOU ACCEPT THE TERMS OF THIS LICENCE WITH TFC WHICH WILL BIND YOU. IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS OF THIS LICENCE, WE ARE UNWILLING TO 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, TFC hereby grants to you a non-exclusive, non-transferable, limited right and licence to install and use one copy of the Program and the Documentation solely and exclusively for your personal use on the terms of this Licence. All rights not specifically granted under this Licence are reserved by TFC and, as applicable, TFC's licensors. You may not network the Program or otherwise install it or use it on more than one computer at a time, except if expressly authorized otherwise in the Documentation. GOVERNMENT AND COMMERCIAL ENTITIES MAY NOT USE THIS SOFTWARE UNDER THIS EULA. Government and commercial entities wishing to use this software in conjunction with training or demonstrator applications must obtain a license directly from TFC under a separate pricing structure and terms of use.

2. OWNERSHIP

2.1 The Program is licensed, not sold, for your use. This Licence confers no title or ownership in the Program and should not be construed as a sale of any rights in the Program. This Licence shall also apply to any patches or updates you may obtain from TFC for the Program.
2.2 All title, ownership rights and intellectual property rights in and to the Program and any and all copies thereof (including but not limited to any titles, computer code, themes, objects, characters, character names, stories, narrative, locations, artwork, animations, sounds, musical compositions, audio visual effects, methods of operation, any related documentation, and add-ons incorporated into the Program now or in the future) are owned by TFC, affiliates of TFC or TFC's licensors.
2.3 You acknowledge that you have no right to have access to the Program in source code form or in unlocked coding or with comments.
2.4 All rights are reserved. This Program contains certain licensed materials and TFC's licensors may protect their rights in the event of any violation of this Agreement.

3. LICENCE CONDITIONS

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

- (a) use the Program, or permit use of the Program, on more than one computer, computer terminal, or workstation at the same time;
- (b) make copies of the Program or any part thereof, or make copies of the materials accompanying this Program except where such copying is incidental to normal use of the Program or where it is necessary for the purpose of back-up or security;
- (c) use the Program, or permit use of the Program, in a network, multi-user arrangement or remote access arrangement, including any online use, except as otherwise explicitly provided by the Program;
- (d) sell, rent, lease, sub-license, distribute, loan, translate, merge, adapt, vary, modify or otherwise transfer the Program, or any copies of the Program, without the express prior written consent of TFC;
- (e) not to make alterations to, or modifications of, the whole or any part of the Program nor permit the Program or any part of it to be combined with, or become incorporated in, any other programs;
- (f) not to disassemble, decompile, reverse engineer or create derivative works based on the whole, or any part, of the Program nor attempt to do any such things except to the extent that (by virtue of section 296A of the Copyright, Designs and Patents Act 1988) such actions cannot be prohibited because they are essential for the purpose of achieving inter-operability of the Program with another software program, and provided that the information obtained by you during such activities:
 - (i) is used only for the purpose of achieving inter-operability of the Program with another software program; and
 - (ii) is not unnecessarily disclosed or communicated to any third party without the TFC's prior written consent; and
 - (iii) is not used to create any software which is substantially similar to the Program.
- (g) remove any proprietary notices or labels from the Program or otherwise modify the Program without the prior written consent of the TFC; and
- (h) exploit this Program or any of its parts commercially, including but not limited to use at a cyber cafe, computer gaming centre or any other location-based site.

TFC may offer a separate Site Licence Agreement to permit you to make the Program available for commercial use; please refer to the contact information below.

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

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

4. PROGRAM UTILITIES

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

- (a) you agree that, as a condition to your using the Program Utilities, you will not use or allow third parties to use the Program Utilities and the New Game Materials created by you for any commercial purposes, including but not limited to selling, renting, leasing, licensing, distributing, or otherwise transferring the ownership of such New Game Materials, whether on a 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 TFC in writing of any instances of your receipt of any such proposal or offer;
 - (b) if you decide to make available the use of the New Game Materials created by you to other gamers, you agree to do so solely without charge, unless with prior approval from TFC;
 - (c) New Game Materials may be created only if such New Game Materials can be used exclusively in combination with the retail version of the Program. New Game Materials may not be designed to be used as a stand-alone product;
 - (d) New Game Materials must not contain any illegal, obscene or defamatory materials, materials that infringe rights of privacy and publicity of third parties or (without appropriate irrevocable licences granted specifically for that purpose) any trademarks, copyright-protected works or other properties of third parties;
 - (e) all New Game Materials must contain prominent identification at least in any on-line description and with reasonable duration on the opening screen: (a) the name and E-mail address of the New Game Materials' creator(s) and (b) the words "THIS MATERIAL IS NOT MADE OR SUPPORTED BY TFC.";
 - (f) all New Game Materials created by you shall be exclusively owned by TFC and/or its licensors as a derivative work (as such term is described under U.S. copyright law) of the Program and TFC and its licensors may use any New Game Materials made publicly available by you for any purpose whatsoever, including but not limited to, for purpose of advertising and promoting the Program.
- 4.2 With permission from TFC, in certain circumstances, you may be authorised to publish and distribute New Game Materials for gain. In this event you should first contact TFC to seek permission, and obtain the details of the terms and conditions at TFC Imperial War Museum, Duxford Airfield, Cambridge, CB2 4QR, England, UK.
Attn. Business and Legal Affairs

5. WARRANTY

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

6. LIMITATION OF LIABILITY

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

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

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

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

7. INDEMNITY

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

8. TERMINATION

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

8.2 TFC may, at its discretion, terminate this Licence in the event that you fail to comply with the terms and conditions contained herein. In such event, you must im-

mediately destroy the Program and any New Material.

8.3 Upon termination of this Licence for whatever reason:

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

9. LICENCE TRANSFER

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

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

10. MISCELLANEOUS

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

10.2 This Licence and any document expressly referred to in it represents the entire agreement between TFC and you to the licensing of the Program and Documentation

and supersedes any prior agreement, understanding or arrangement between us, whether oral or in writing.

10.3 This Licence shall be deemed to have been made and executed in England, and any dispute arising out of or in connection with it or its subject matters 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.

© 2010 The Fighter Collection Ltd. All rights reserved.

© 2002 Xiph.org Foundation.

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

© 2003-2008 Tecgraf, PUC-Rio.

© 2003 Kepler Project.

© 2003-2006 The Kepler Project.

© 2007 The FreeType Project.

© 2001-2003 Henry Maddocks.