



THE INTRODUCTION

To NOT RUSSIAN-SPEAKING USERS

The first - I am sorry for the English-I badly it{him}I know - translation a computer.

It upgrade versions published 10.10.2011 on sites avsim.ru, avsim.com, flightsim.com (file C123zh_2011.zip). The package of version 2 self-sufficient, does not demand the first version.

VERY MUCH I RECOMMEND TO READ THIS MANUAL - differently you cannot use the capabilities completely incorporated in model dynamic loudspeakers, animations and effects.

The main differences of version 2 from version 1:

- Some errors in visual model are fitted and panels - the forewheel is animated, twirl of propellers is changed, is added barometric altimeter on the panel, switches nav - dtfcon ligts are fitted;
- Some wishes of users are taken into account{discounted}at discussion of model at a forum avsim.su, and also remarks from **John Spangler** and **Rafael Diaz** (for what him many thanks!);
- The MAIN DIFFERENCE - now model corresponds{meets}to a well-known saying of times Vietnam: "Two turn - two burn" - are implemented not only piston engines, but also auxiliary JET ;
- It is accordingly changed dynamic loudspeaker, the consumption of consumed fuel, gauges reprogramming to 4 engines - accordingly change electro panel, the fuel panel (now group JET of this panel not is simplis emulation), effects of a flame and a smoke of jet engines which work according to corresponding gauges are implemented.

Это апгрейт версии опубликованной 10.10.2011 на сайтах avsim.ru, avsim.com, flightsim.com (file C123zh_2011.zip). Пакет версии 2 самодостаточный, первой версии не требует.

ОЧЕНЬ РЕКОМЕНДУЮ ПРОЧЕСТЬ ЭТОТ МАНУАЛ - иначе вы не сможете использовать полностью заложенные в модель возможности динамики, анимации и эффекты.

Основные отличия версии 2 от версии 1:

- исправлены некоторые ошибки в визуальной модели и панели - анимировано переднее колесо, изменено вращение пропеллеров, добавлен барометрический алтиметр на панели, исправлены переключатели nav - dtfcon ligts;
- учтены некоторые пожелания пользователей при обсуждении модели на форуме avsim.su, а также замечания от John Spangler и Rafael Diaz (за что им огромное спасибо!);
- ОСНОВНОЕ ОТЛИЧИЕ - теперь модель соответствует знаменитой поговорке времен Вьетмана: "Два крутятся - два горят" - реализованы не только поршневые двигатели, но и вспомогательные JET двигатели (ru: далее - ТРД);
- соответственно изменена динамика, расход потребляемого топлива, gauges перепрограммированы на 4 двигателя - соответственно изменена электро панель, топливная панель (теперь группа JET этой панели не есть простая эмуляция), реализованы эффекты пламени и дыма реактивных двигателей, которые работают согласно соответствующим gauges.

1. INSTALLATION

Unpack a package{packet}in a free folder, a folder with effects to move to a folder of effects of a simulator, a folder with models - to move to folder Aircraft, folders PaintKit and Manual - in any folder.

1. ИНСТАЛЛЯЦИЯ

Разархивировать пакет в свободную папку, папку с эффектами переместить в папку эффектов симулятора, папки с моделями - переместить в папку Aircraft, папки PaintKit and Manual - в любую папку.

2. MODEL

The model is executed{made}in MAX10 and GMAX1.2 - there are 3 versions of model, 5 versions of textures (USAF-camo, USAF-silver, Royal Thai AF, Venezolana AF, Air America), 2D the panel, completely used VC, are a lot of animation.

2. МОДЕЛЬ

Модель выполнена в MAX10 и GMAX1.2 - имеется 3 разновидности модели, 5 разновидностей текстур (USAF-camo, USAF-silver, Royal Thai AF, Venezolana AF, Air America), 2D панель, полностью используемый VC, много анимации.

3. EXTERNAL MODEL and ext. ANIMATION

First of all for the sake of it undressed it is necessary to read a manual (and not only). Look a picture - keys of animation for various operations there are shown, it is necessary to tell, that for the some people I do not specify a concrete combination of keys - they at me are changed from default - therefore I specify function of a simulator on which you can check up conformity or appoint a key in the menu of simulator **Controls-Assignments**:

3. ВНЕШНЯЯ МОДЕЛЬ и АНИМАЦИЯ

В первую очередь именно ради этого раздела следует прочитать мануал (и не только). Смотрите картинки - там показаны ключи анимации для различных операций, следует сказать, что для некоторых я не указываю конкретное сочетание клавиш - они у меня изменены от default - поэтому я указываю функцию симулятора, по которой вы можете проверить соответствие или назначить клавишу в меню симулятора Controls-Assignmet:

1- Open Door (**key - Exit 1 open**)

Открытие передних дверей;

2 - Open cockpit windows (**Water rudder deploy key**)

Открытие форточек кабины;;

3 - Visibility - invisibility **external** pilots (**navlights off - "L"**), in **cockpit** pilots Visibility (**Ctrl - F**)

Откл- вкл пилотов -**внешняя** модель (**откл. АНО -L**) то же в **копките** - (**Ctrl - F**)

4 - Engine covers open (**Exit 2 open key**)

открытие капота двигателей;

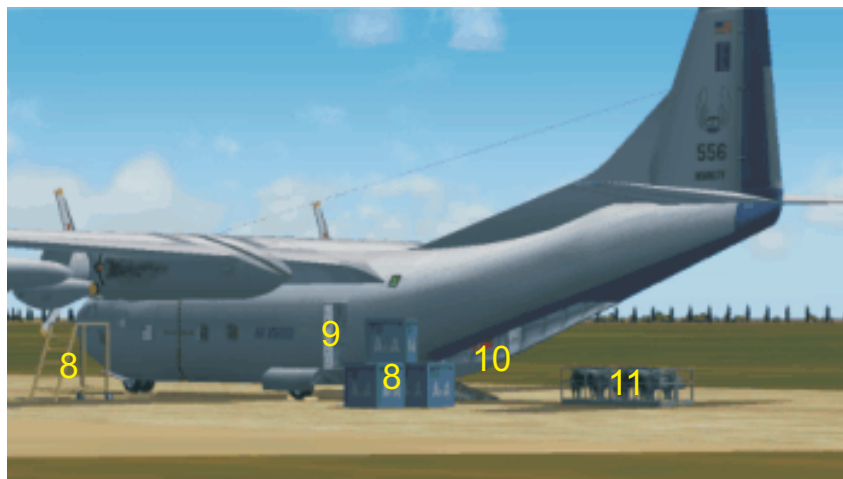
5 - Cowl flaps open-close (**Cowl flaps key**)

открытие створок радиатора;



6 - Visibility - invisibility Jet engines disconnected from cockpit and on electro panels - see section Panel-Electropanel) вкл-откл ТРД - только из панели или копитка - смотрите раздел Панель - Elecktropanel панель; см. раздел Панель -Электропанель);

7 - External fuel tanks on-off - Switching-off only from the **panel or a cockpit** look undressed the **Panel - Fuel panel** - отключение ПТБ - только из панели или копитка - смотрите раздел Панель - Топливная панель;





8 - Parking The equipment is included at switching-off of **nav lights** - be close{attentive}- do not disconnect them in flight!

парковочное оборудование включается при отключении **навигационных огней** - будьте внимательны - не отключайте их в полете!

9 - Open close rear doors (**key “/”**)

открытие задних дверей (**ключ “/”**);

10 - Open - close ramp (key Tail-Hook)

открытие грузолука;

11 - The animated cargo - differs depending on model (**key Folding Wings**)

Анимированный груз - различается в зависимости от модели;

In this picture the model with switched - **off JET ENGINES** and **EXTERNAL FUEL TANKS** is shown

На этой картинке показана модель с отключенными ТРД и ПТБ

4. PANEL

The panel of model is shown in picture - I do not explain assignment of keys - I think, all is clear - I pay your attention only on group of icons (a yellow circle) - therefrom it is possible to cause other additional panels, to include - to switch off animated yoke, to cause the landing panel, the panel of a map or panel ATC.

Панель модели показана на рисунке - назначения клавиш я не объясняю - думаю, все понятно - обращаю ваше внимание только на группу икон (желтый круг) - оттуда можно вызвать другие дополнительные панели, включить - выключить анимированный штурвал, вызвать посадочную панель, панель карты или панель АТС.





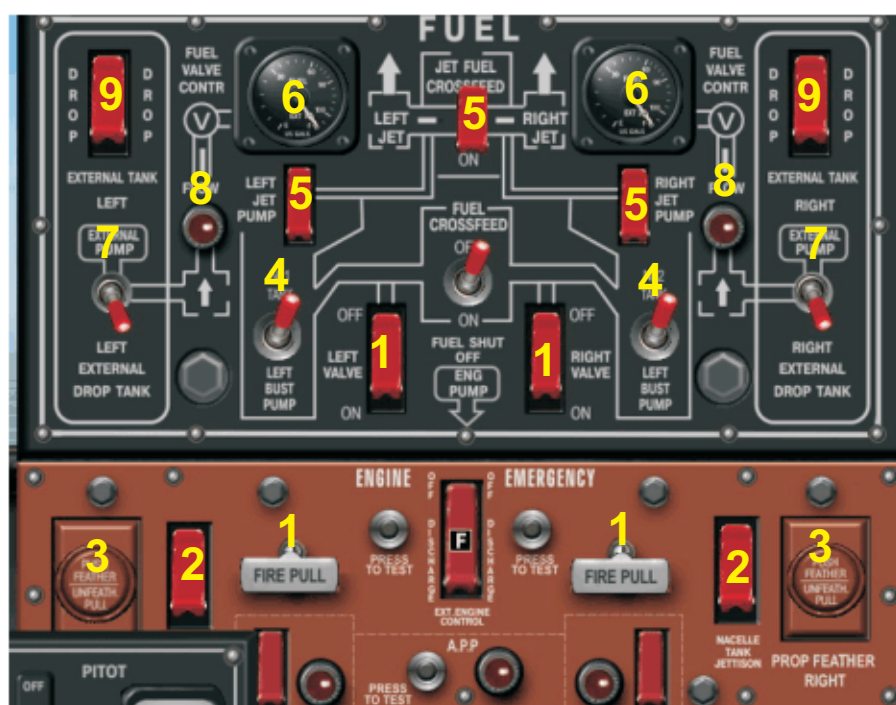
Additional panels - fuel, the electrician, radio + the autopilot are included, engines panel is included constantly and has a flag "not disconnected" - at desire of her{it} it is possible to disconnect only in panel.cfg

Включены дополнительные панели - топливо, электрика, радио + автопилот, панель РУД включена постоянно и имеет флаг "неотключаемая" - при желании ее можно отключить только в panel.cfg

4.1. FUEL OOWER HEAD PANEL

This panel demands some comments - its{her}correct use influences work of engines and animation external tanks.

Эта панель требует некоторых комментариев - правильное ее использование влияет на работу двигателей и анимацию ПТБ.



Below on the fire panel there are buttons of switching-off of valves of tanks at a fire (1) - to them there correspond{meet} buttons of switching-off of valves on the fuel panel - by their pressing the engine (left or right - accordingly select buttons) to be switched off - be attentive!

Buttons of deenergizing of pumps (2) too switch off the engine - but in another way - they disconnect a fuel mix.

Buttons prop feather completely will work (3) screws only at deenergizing the corresponding engine. Buttons (4) - include a booster pumps.

Внизу на пожарной панели имеются кнопки отключения клапанов баков при пожаре (1) - им соответствуют кнопки отключения клапанов на топливной панели - при их нажатии двигатель (левый или правый - соответственно выбранной кнопки) выключиться - будьте внимательны! Кнопки выключения насосов (2) тоже выключают двигатель - но другим способом - они отключают топливную смесь.

Кнопки флюгирования (3) винтов полностью сработают только при выключении соответствующего двигателя. Кнопки (4) - включают бустер-помпы.

Buttons (5) intended for control of feed JET and in this the version are completely implemented right and left disconnect fuel supply to JET to propellers - but DO NOT SWITCH OUT THEM IN VISUAL MODEL - as against buttons on the electric panel!!! - therefore it is the best way for cutoff of 1 and 4 pony eng. JET after take-off to use it is necessary these buttons. The mean button - crossfied. The group of buttons (6-7-8-9) is intended for management of a feed{meal}of fuel from External tanks. Indicators (6) show quantity of fuel in right and left external tanks, buttons (7) enable to include separately - to switch off fuel from right - left tanks. By pressing the button (9) - DROP TANK - there will be dump External tanks - accordingly they will disappear from external model, an arrow{a pointer}of indicators (6) will show "0" (and on the main panel too) to be disconnected and will not be included, while is pressed (9) switches of pumps (7) and red lamps (8) will light up.

Кнопки (5) предназначены для управления питания ТРД - но, так как реализовать одновременно поршни и ТРД мне реализовать не удалось (об этом ниже) - соответственно эти кнопки не реализованы, они оставлены только для соответствия с реальной панелью.

Группа кнопок (6-7-8-9) предназначена для управления питания топливом от ПТБ. Индикаторы (6) показывают количество топлива в правом и левом внешнем баках, кнопки (7) дают возможность раздельно включать - выключать топливо от правого - левого баков. При нажатии кнопки (9) - DROP TANK - произойдет сброс ПТБ - соответственно они исчезнут из внешней модели, стрелки индикаторов (6) покажут "0" (и на главной панели тоже), отключаться и не будут включаться, пока нажата (9) переключатели насосов (7) и загорятся красные лампы (8).

It is necessary to tell, that all buttons and the switch in a virtual cockpit of the fuel panel work similarly - just as and in 2D panels.

Необходимо сказать, что все кнопки и переключатель в виртуальном кокпите топливной панели работают аналогично - точно также, как и в 2D панели.

4.2. ELECTRIC PANEL

This panel has been most changed as against 1 version - on it{her}the new group gauges - JET AUX ENGINES was added. The majority of others gauges I think, all clearly and is standard for FS - therefore I shall explain only some from groups of devices.

Эта панель наиболее была изменена в отличии от 1 версии - именно на ней добавилась новая группа gauges - JET AUX ENGINES. Большинство других gauges думаю, всем понятно и есть стандартным для FS - поэтому я объясню только некоторые из групп приборов.



Buttons (1) - start of engines. Though use of a standard key of autostart of engines Ctrl+E is stipulated - but I advise to start the engine only from this panel, is especial after use of emergency buttons of switching-off on the fuel panel - autostart can not work.

Кнопки (1) - запуск двигателей. Хотя предусмотрено использование стандартного ключа автозапуска двигателей Ctrl+E - но я советую запускать двигатель только с этой панели, особенно после использования аварийных кнопок отключения на топливной панели - автозапуск может не работать.

Group of buttons (2) - management of all lights - here, probably, all is clear.

Группа кнопок (2) - управление всем освещением - тут, вероятно, все понятно.

Group (3) - JET AUX ENGINES - for management of start, shutdown and animation JET of engines. The top buttons simultaneously switch off work and switch off visual display of engines 1 and 4 of external model - if you want to use model C-123K as C-123B it for you.

The bottom buttons serve for start jet (only auxiliary! - remember it!) engines, as a rule - after performance of rise of them it is necessary to disconnect - after switching-off of these engines in flight **NECESSARILY PRESS GREEN BUTTONS** - in detail about use JET of engines read below - in section "Dynamics".

Группа (3) - JET AUX - для управления запуском, включения и анимации ТРД. Верхние кнопки одновременно выключают работу и выключают визуальный показ ТРД двигателей во внешней модели - если Вы хотите использовать модель C-123K как модель C-123B - это для Вас.

Нижние кнопки служат для запуска реактивных (только вспомогательных! - помните это!) двигателей, как правило - после выполнения взлета их следует отключить - после отключения этих двигателей в полете **ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЖМИТЕ ЗЕЛЕНЫЕ КНОПКИ** - подробно об использовании JET двигателей читайте ниже - в разделе "Динамика".

4.3. RADIO PANEL + AUTOPILOT



On this panel all is traditional - likely, she{it} does not cause special questions. The autopilot very much simplified - according to that time - buttons NAV-APR-BC are not realized - work only HDG-ALT-VS.

На этой панели все традиционно - наверно, она особых вопросов не вызывает. Автопилот очень упрощенный - соответственно тому времени - кнопки NAV-APR-BC не реализованы - работают только HDG -ALT- VS.

5. VIRTUAL COCKPIT

The virtual cockpit is developed in detail enough, has a lot of standard and custom animations, therefore I explain only some opportunities, management of standard buttons and levers, I think, special explanations does not demand - as much works as in 2D panels.

Виртуальный кокпит разработан достаточно подробно, имеет много стандартной и custom анимации, поэтому я объясняю только некоторые возможности, управление стандартными кнопками и рычагами, думаю, особых объяснений не требует - тем более, что многое работает как в 2D панели.



At the first inclusion of the co-pilot in a cabin is not present.
 При первом включении правого пилота в кабине нет.

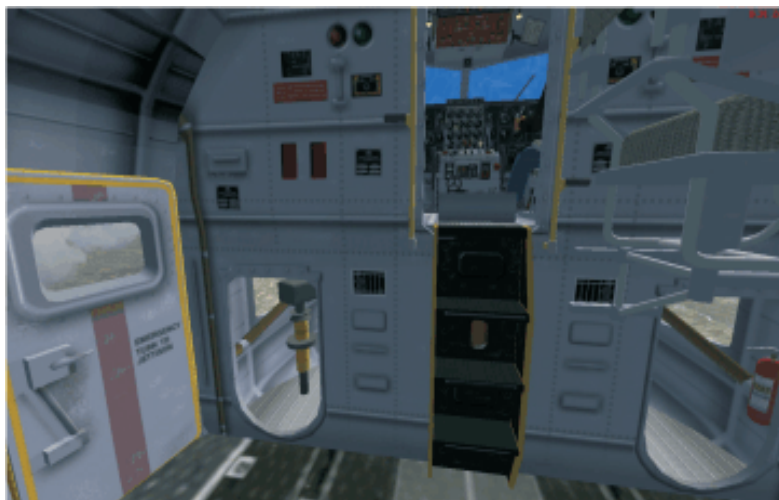


By pressing key
 CTRL+F (it is a key
 standard Flight director
 - if the combination of
 keys at you is changed -
 apply your combination)
 - to appear the co-pilot.
 При нажатии ключа
 CTRL+F (это ключ
 стандартного Flight
 director - если
 сочетание клавиш у
 вас изменено -
 применяйте ваше
 сочетание) - появиться
 правый пилот.

Night illumination
 of a cockpit
 emulates a real
 arrangement of
 lamps in C-123.

Ночное
 освещение
 кокпита
 эмулирует
 реальное
 расположение
 ламп в кабине
 C-123.





At correct adjustment of buttons you can move on a cockpit - it is in details enough worked.

При правильной настройке кнопок вы сможете передвигаться по кокпиту - он достаточно детально проработан.

Special attention I want to turn on a kind from 2D panels "REAR" and "REAR-LEFT" - as a rule, these kinds are senseless - the kind simply rests against a back wall. Therefore in them changes - in a picture it is below shown, as it is possible to operate opening of a stage and emission of cargoes at inclusion of a kind "REAR" (a key on the digital keyboard 2).



Особое внимание хочу обратить на вид из 2D панели "REAR" и "REAR-LEFT" - как правило, эти виды бессмысленны - вид просто упирается в заднюю стенку Поэтому в них изменения - на картинке ниже показано, как можно управлять открытием рампы и выбросом грузов при включении вида "REAR" (клавиша на цифровой клавиатуре 2).





Work with overhead, I think, does not demand explanations - similarly 2D.

On a pedestal it is necessary to pay attention to buttons (2) - LAND and TAXI light, (3) - drop Jet, (4) management of cowl flaps, (5) - parking brake, (6) - opening of ramp, (7) - by pressing will work effect of drop of parachutes.

Работа с overhead, думаю, не требует объяснений - аналогично 2D.

На пьедестале следует обратить внимание на кнопки (2) - LAND and TAXI light, (3) - сброс ТРД, (4) управление створками радиатора, (5) - парковочный тормоз, (6) - открытие рампы грузолюка, (7) - при нажатии сработает эффект выброса парашютов.



6. DYNAMIC

Realization of separate dynamics (PROP and JET) began probably due to the initial idea prompted John Spangler. Many thanks, John!

Dynamics is simple enough - she{it}even can be recommended beginning{starting}users for training by management for beginning{starting}users. Rise is simple under condition of - do not hesitate trimmer the plane approximately on plus 2-3, at landing{planting}behaves steadily at the rate and glissada, allows to make landing{planting}to small speeds. A little realization in the given version use AUXILIARY JET engines complicates her{it}only. But if you will closely read the given section - you will not have problems. Start of engines to be made on electro panels - right below, thus it is necessary to remember (and for piston engines similarly)-

AT START OF ENGINES FROM THE PANEL NECESSARILY REJECT LEVERS OF THROTTLE ON 40 - 45 % UPWARDS!!!

Deenergizing JET is made from the same panel - from the right above - by pressing these buttons engines not only will be switched off, but also to be switched off the image of engines on external model and to be switched off effects JET. If you do not want to exclude engines from external model - take advantage of buttons on fuel panels - buttons (5) - section FUEL GPANEL.

VERY IMPORTANT - use auxiliary engines basically only on rise, for this purpose I have specially increased norm of the charge of fuel - what to not abuse them.

IMPORTANT - after switching-off JET of engines - NECESSARILY press green buttons near starters - differently your plane will not type{collect}the maximal speed on 2 piston engines more than 165-170 mph at necessary 220 - after pressing will flash and dark blue lamps will go out - and the plane will type{collect}normal speed.

The control of work JET can be conducted on indicators JET PRM on electro panels and the central panel. Pay attention if you will not press green buttons for JET, and similarly buttons feaser on the fuel panel at emergency deenergizing piston engines in flight - indicators PRM pistons and JET will

show all the same full revolutions PRM - after pressing these buttons indicator PRM will show "0", piston engines feathering and there will be no superfluous losses of speed.

Besides it is necessary to take into account, that COWL FLAPS for JET engines not have any gauges - locks, you should not overlook to open COWL FLAPS for JET engines up to from inclusion. In a picture it is shown feathering JET and PISTON engines

Динамика достаточно проста - ее даже можно рекомендовать начинающим пользователям для тренировки управлением для начинающих пользователей. Взлет прост при условии - не стесняетесь триммировать самолет приблизительно на плюс 2-3, при посадке ведет себя устойчиво по курсу и глиссаде, позволяет производить посадку на малых скоростях.

Несколько усложняет ее только реализация в данной версии использование ВСПОМОГАТЕЛЬНЫХ JET двигателей. Но если вы внимательно прочтете данный раздел - у вас не будет проблем. Запуск двигателей производится на электро панели - справа внизу, при этом надо помнить (и для поршневых двигателей аналогично) -

ПРИ ЗАПУСКЕ ДВИГАТЕЛЕЙ С ПАНЕЛИ ОБЯЗАТЕЛЬНО ОТКЛОНИТЕ РЫЧАГИ ГАЗА НА 40 - 45 % ВВЕРХ!!!

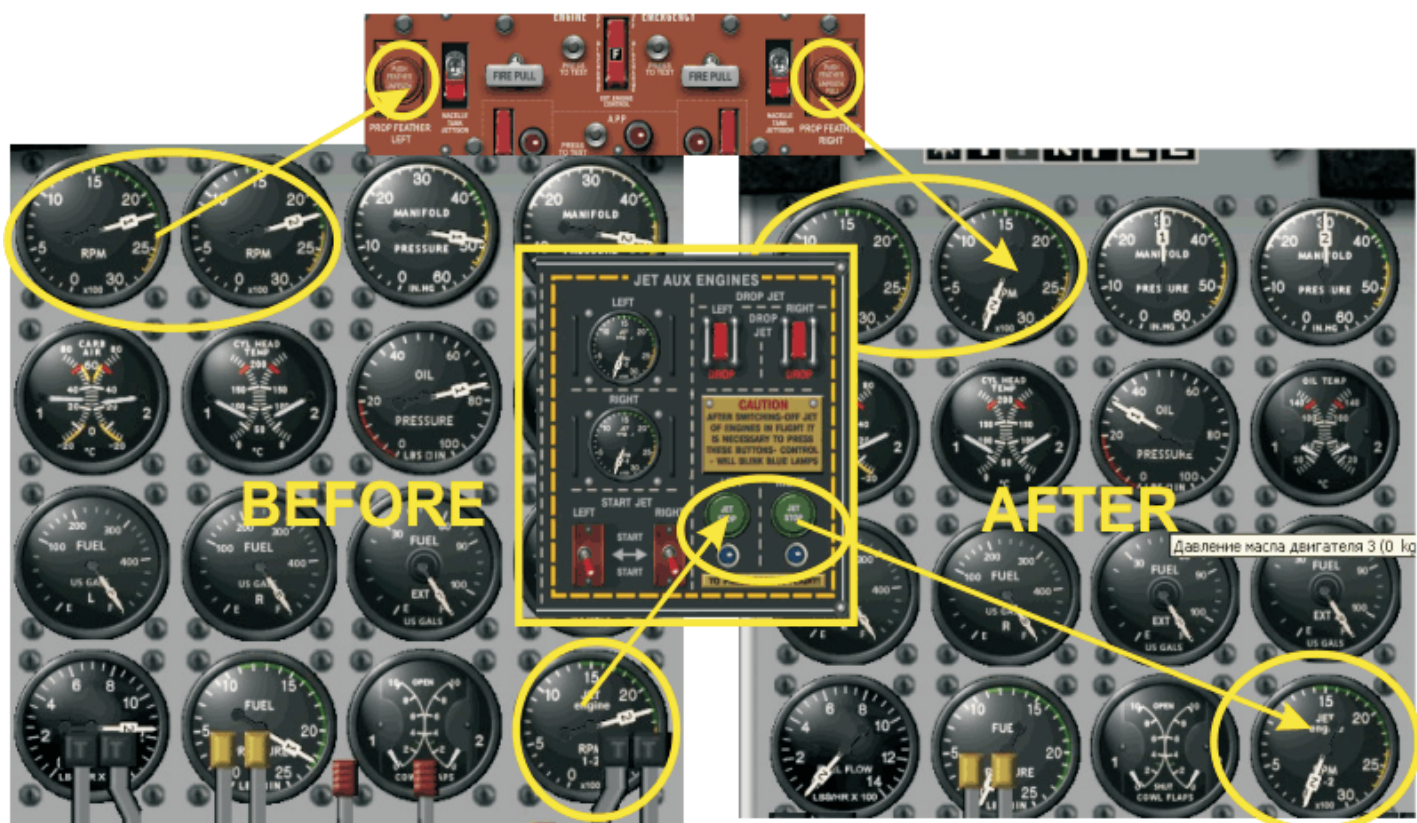
Выключение JET производится с той же панели - с права сверху - при нажатии этих кнопок двигатели не только выключатся, но и выключиться изображение двигателей на внешней модели и выключаться эффекты JET. Если вы не хотите исключать двигатели из внешней модели - воспользуйтесь кнопками на fuel панели - кнопки (5) - раздел FUEL GPANEL.

ОЧЕНЬ ВАЖНО - используются вспомогательные двигатели в основном только на взлете, для этого я специально увеличил норму расхода топлива - что бы не злоупотреблять ими.

ВАЖНО - после отключения JET двигателей - **ОБЯЗАТЕЛЬНО** нажмите зеленые кнопки возле стартеров - иначе ваш самолет не наберет максимальную скорость на 2 поршневых двигателях более 165-170 mph при необходимых 220 - после нажатия на эти кнопки вспыхнут и погаснут синие лампы - и самолет наберет нормальную скорость.

Контроль работы JET можно вести по индикаторам JET PRM на электро панели и центральной панели. Обратите внимание -если вы не нажмете зеленые кнопки для JET, и аналогично кнопки feaser на топливной панели при аварийном выключении поршневых двигателей в полете - индикаторы PRM и поршней и JET все равно будут показывать полные обороты PRM - после нажатия этих кнопок индикатор PRM покажут "0", поршневые двигатели зафлюгируются и не будет лишних потерь скорости.

Кроме того, следует учитывать, что COWL FLAPS для JET двигателей не имеет никаких gauges - замков, то есть вы сами должны не забывать открывать COWL FLAPS для JET двигателей до из включения. На картинке показано флюгирование JET и PISTON двигателей:



7. EFFECTS

Specially for this model I have developed some effects - starting, a dust in earthen airfields, drop parachutes with a cargo of two types, and JET flame and smoke effects.

The starting effect of special explanatories does not demand - the effect of a dust is shown in a picture below.

Специально для этой модели я разработал несколько эффектов - стартовый, пыль на земляных аэродромах, выброска парашютов с грузом двух типов, а также эффект реактивного пламени и дымового следа при работе ТРД.

Стартовый эффект особых пояснений не требует - эффект пыли показан на картинке ниже.



The effect drop cargoes is developed in 2 variants - standard for the majority such as models, and drop pigs - for model Air America - I have appreciated one of the best films of a world cinema about aircraft " Air America " (M.Gibson and R.Downy Jr.)

Эффект выброски грузов разработан в 2 вариантах - стандартном для большинства типа моделей, и выброска свиней - для модели Air America - я отдал дань одному из лучших фильмов мирового кинематографа про авиацию "Air America" (M.Gibson & R.Downy Jr.)





▲ “Drop - pig” effect from Air America



The effect of a smoke trace and flame for JET - effect of a smoke trace works only then when the lever of throttle is rejected not less than 40 % upwards.

Эффект дымового следа и пламени для JET - эффект дымового следа работает только тогда, когда рычаг газа отклонен не менее 40% вверх.

8. SOUNDS

8. ЗВУКИ

I very weak expert in sounds - I always used ready sets from other packages but this case - special - here it was necessary to realize separate work of jet and piston engines in one model.

Therefore I for the first time itself adjusted sound.cfg - it was possible to me - again due to help John Spangler - as it was possible - to judge to you, can sounds to you and will not like - but they work correctly - depending on work of the corresponding engine. On sounds it is possible to supervise what of engines work - only piston - or together with jet.

I have specially made a jet sound very sharp both in a cabin and in external model - as the psychological factor - that would not would be desirable to abuse them - that it would be desirable for them to switch off!

Я очень слабый специалист в звуках - я всегда использовал готовые наборы из других пакетов- но этот случай - особый - здесь необходимо было реализовать отдельную работу реактивных и поршневых двигателей в одной модели.

Поэтому я впервые сам настраивал sound.cfg - мне это удалось - опять благодаря помощи **John Spangler** - как удалось - судить вам, может звуки вам и не понравятся - но работают они правильно - в зависимости от работы соответствующего двигателя. По звукам можно контролировать какие из двигателей работают - только поршневые - или совместно с реактивными.

Я специально сделал реактивный звук очень резким и в кабине и во внешней модели - как психологический фактор - что бы ими не хотелось злоупотреблять - что бы хотелось их выключить!

9. USE OF MODEL IN FSX

9. ЭТА МОДЕЛЬ и FSX

Модель разработана и предназначена только для использования в Fs-S-9. В FSX не тестировалась! Теоретически она должна там работать нормально все gauges прописаны на xml, все приборы должны работать нормально, однако на стеклах в VC применены маски, - при желании модель каждый желающий может использовать ее в FS-10 - но на свой страх и риск, автор же вообще рекомендует использовать модель только в девятке.

КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩЕНА публикация любых модификаций данной модели для FSX без согласования с автором! Убедительно прошу этого не делать - потом из-за этого у автора забит ящик с возмущенными письмами от пользователей, почему не работает в FSX... Автор оставляет за собой право расценивать подобные публикации как нарушение авторских прав и элементарное пиратство.

The model is developed and intended only for use in Fs-S-9. In FSX it was not tested! Theoretically she should work there normally all gauges are registered on xml, all devices should work normally, but glasses in VC masks applied - at desire model each interested person can use her{it}in FS-10 - but at own risk, the author in general recommends to use model only in the nine.

The publication of any modifications of the given model for FSX without the coordination with the author is STRICTLY FORBIDDEN! Convincingly I ask it to not do{make}- then because of it at the author the box with perturbed letters from users why does not work in FSX is hammered... The Author reserves the right to itself to regard similar publications as violation{disturbance} of copyrights and an elementary piracy.

[Especially it concerns site FSPLANET.com!!!!](http://FSPLANET.com)

COPYRIGHTS AND GRATITUDE
АВТОРСКИЕ ПРАВА и БЛАГОДАРНОСТИ

Big thaks for photo and video which have very much helped with work above this model

Rafael Diaz (Orlando, Florida, USA)

*Big thaks for For magnificent idea of realization of two types of engines
and the help in adjustment sound.cfg*

John Spangler

*Спасибо коллегам по сайту asim.ru за помощь при обсуждении модели на форуме,
предложения по улучшения модели и конструктивную критику -*

aka MC_, aka SkunsDonetskiy, SamosA, Maralvich

VERSION - 2011 V.2



COPYRIGHT:

Freeware, use of the given model and its parts
is forbidden for commercial use.

All rights belong to the author, repaint only

From the sanction of the author.

Forbid accomodation in network

and on CD without the sanction of author.

The publication of any modifications of the given model for FSX
without the coordination with the author is **STRICTLY FORBIDDEN!**

=====

Copyright:

Vladimir A. Zhyhulskiy

(model, VC, panel, gauges, textures, effects, sound.cfg):

10.2011, Kiev, Ukraine

e-mail: zh-air@yandex.ru

