



LAGO
LOOKING AHEAD



Scenario *Tokyo* 東京

 *Compatible avec Microsoft™ Flight Simulator™ pour Windows® 95 et 5.1*

 *Compatible met Microsoft™ Flight Simulator™ voor Windows® 95 en 5.1*

MANUEL / HANDLEIDING

Scenario
Tokyo 東京

FRANÇAIS

Le Vieux Manuel



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran.

Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

ASSISTANCE TECHNIQUE :

EUROMAINTENANCE : 02 99 08 90 77

BP2 - 56200 La Gacilly

Les termes «Ram», «Disquette d'amorce», «Autoexec.exe», «Config.sys» vous donnent des boutons ?

Notre service technique/Après-vente EUROMAINTENANCE vous est ouvert du Lundi au Vendredi (de 10h30 à 12h30 et de 14h30 à 20h).

En appelant le 02 99 08 90 77 (Fax : 02 99 08 96 45), un technicien répondra à toutes vos questions techniques et vous aidera, si vous en éprouvez le besoin, à installer ou à lancer votre logiciel Ubi Soft.

Pour avoir une réponse rapide et précise, restez près de votre ordinateur. Notez ensuite la quantité de mémoire dont il bénéficie, la marque et le modèle de votre carte son si vous en avez une ainsi que le contenu des fichiers Config.sys et Autoexec.bat.

Contacter également EUROMAINTENANCE

si votre logiciel s'avère défectueux.

si vous devez procéder à un échange de version (Version Originale / Version Française).

si votre logiciel bénéficie d'une mise à jour.

N'envoyez aucun logiciel sans avoir eu un numéro d'accord ou sans vous être assuré de la disponibilité d'une version. Envoyez de préférence vos logiciels en recommandé avec avis de réception de façon à conserver une trace de votre envoi.

Notre adresse : EUROMAINTENANCE, BP2, 56200 La Gacilly.

SERVICE CONSOMMATEURS UBI SOFT ENTERTAINMENT

28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Cedex

Vous désirez connaître l'astuce ou LA solution qui vous permettra de progresser dans votre logiciel préféré ?

Il vous sera possible de nous y poser des questions, de télécharger des démos**, de vous informer de nos dates de sorties et de nos offres d'emplois. De la même

façon, vous pourrez y consulter les catalogues de nos produits ainsi que les astuces et les solutions de la plupart des jeux de la gamme Ubi Soft.

Vous pouvez contacter notre service consommateurs 24h/24 et 7 jours sur 7 :

Sur le 3615 UbiSoft* si vous disposez d'un minitel et sur notre site Web : <http://www.ubisoft.fr> si vous avez un accès à l'Internet.

Il vous sera possible de nous y poser des questions, de télécharger des démos**, de vous informer de nos dates de sorties et de nos offres d'emplois. De la même façon, vous pourrez y consulter les catalogues de nos produits ainsi que les astuces et les solutions de la plupart des jeux de la gamme Ubi Soft.

Vous pouvez également joindre par téléphone :

Notre Hot Line Ubi Soft au 01 48 18 50 50 où un technicien répondra à toutes vos questions (du Lundi au Vendredi, de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h) et vous guidera dans vos quêtes.

* 1,29 ffrs/mn

** uniquement sur notre site web

Ce manuel, de même que les images vidéo, le logiciel, et tous les autres éléments liés à ce produits sont soumis à la loi sur le copyright et ne peuvent en aucun cas être reproduits, enregistrés, traduits, ou transmis sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, dans leur intégralité ou bien en partie sans le consentement écrit préalable de LAGO SNC.

Le logiciel est fourni en «l'état» sans garantie expresse ni tacite. L'auteur n'est pas responsable des dysfonctionnements pouvant résulter de l'utilisation du logiciel.

Tous droits réservés.

Copyright © 1997 LAGO SNC, ANDRAS KOZMA, VIRTUALI

Microsoft, MS-DOS, Windows and Windows® 95 are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Approach charts used in this product are designed using Final Approach V5.0, copyright Georges Lorsche.

Acrobat is a registered trademark of Adobe Systems Incorporated. All trademarks and brands are trademarks or registered trademarks of their respective owners. Made in the EEC



LAGO • P.O. BOX 293 • 22100 COMO • ITALY

Phone +39 (0)31 300.174 • Fax +39 (0)31 300.214

Compuserve 100411,3660 • Internet (E-Mail) 100411.3660 @ compuserve.com

<http://www.lagoonline.com>

CREDITS

programmation **Andras Kozma, Peter Szalai, Umberto Colapicchioni,
Zoltan Papp**

packaging **Lago**

remerciements particuliers à **Phil Saitta pour sa cooperation**

Merci à toutes les personnes qui ont rendu ce projet possible.

Le Vieux Manuel

BIENVENUE A TOKYO!

Si vous avez apprécié la scène de Venise (Scenario Venezia), préparez-vous à une nouvelle expérience exaltante : Scénario Tokyo !

Tokyo est le second volet d'une série de scènes qui améliorent notablement la sensation de relief dans la simulation de vol. La nouvelle technique de rendu graphique employée a été développée par notre équipe de programmeurs et se nomme REALTERRAIN™. REALTERRAIN™ utilise des données terrestres réelles, ce qui signifie que l'altitude de chaque point de la scène correspond exactement à l'altitude réelle. Pour reproduire la région de Tokyo, nous avons conçu notre scène sur deux différentes sortes de textures : la zone du centre ville de Tokyo est générée à l'aide de photos aériennes prises lors d'un survol de la ville ; le reste de la région est réalisé sur la base de photos satellite. Le détail des axes autoroutiers présents sur les photos satellite a été réhaussé de façon à vous permettre de voler selon les règles VFR (Visual Flight Rules - réglementation du vol à vue) en les suivant sur votre route (vous serez également en mesure de les suivre durant la nuit). Comme dans la zone du centre ville, nous avons représenté le Mont Fuji à l'aide de vraies photos. Les japonais le nomment Fujisan, ce qui veut dire «honorable Fuji», et nous étions par conséquent très soucieux de le reproduire le plus fidèlement possible. Nous vous suggérons à cet égard de survoler son sommet où vous découvrirez l'observatoire astronomique.

De manière à intensifier encore la sensation de réalisme, nous avons décidé - comme dans la scène de Venise - de créer une scène «4 saisons» : cette fonctionnalité ne concerne que la zone extérieure au centre ville de Tokyo, à l'exception du Mont Fuji.

Tokyo est la plus grande ville du monde, nous y avons donc placé un grand nombre de bâtiments (objets 3D). De ce fait, même si vous n'avez jamais l'occasion de visiter cette incroyable mégapole, vous aurez l'impression de la connaître après quelques heures passées à la survoler. Comme vous pouvez aisément l'imaginer, la combinaison de la technologie REALTERRAIN™ et des nombreux objets 3D nécessite un PC puissant. Bien que nous ayons fait de notre mieux pour optimiser le code de la scène de façon à vous permettre de l'utiliser sur des PC plus lents (ex. : un Pentium de première génération), le Pentium est quasi impératif pour profiter pleinement du décor de Tokyo. Il suffit pour s'en convaincre de survoler le centre ville et l'aéroport d'Haneda. Ici, vous pourrez expérimenter un taux d'affichage particulièrement bas : pour cette raison, notre équipe de programmation a fait un usage très poussé des instructions de densité scénique. Lisez attentivement les notes sur le paramétrage de la scène, plus avant dans ce manuel, afin de faire coïncider au mieux les options avec votre PC.

Comme le nombre de textures est important, nous avons aussi fait des essais avec un accélérateur conçu spécialement pour l'occasion, afin de savoir si elles pouvaient demeurer sur le CD. Malheureusement, les résultats n'étaient pas satisfaisants, et ce même avec un lecteur CD-ROM 10x. Par conséquent, nous avons décidé de ne pas inclure une fonctionnalité qui ne contenterait pas tout le monde, et avons opté pour la solution «espace disque dur important». Il est vrai, cependant, qu'installer 65 Mo sur un disque dur n'est plus tout à fait inhabituel. Certains produits du marché nécessitent encore plus de place que la scène Tokyo. Si vous êtes un vrai pilote du virtuel, nous sommes certains que vous laisserez avec plaisir de l'espace disque à la scène Tokyo... et aux autres scènes, toutes aussi fabuleuses, que nous avons en préparation.

Dernière suggestion pour les utilisateurs qui disposent d'un PC assez puissant (entendez par là, un Pentium MMX ou un Pentium Pro) et de FS6 : essayez cette scène dans une résolution de 800x600 ou plus. C'est de loin la meilleure façon de survoler le magnifique paysage du centre du Japon.

N'hésitez pas à nous faire part de vos commentaires par e-mail à l'adresse suivante : 100411.3660@compuserve.com. Nous retiendrons vos suggestions et les prendrons en compte lors de la réalisation de nos prochaines scènes.

Prenez du plaisir avec Tokyo !

Ugo Grandolini
Directeur Général
LAGO

Configuration requise

La scène de Tokyo requiert le système minimum suivant : Pentium 90, 16 Mo de RAM, 65 Mo d'espace libre sur le disque dur. Pour utiliser au mieux le produit, nous vous suggérons d'augmenter la mémoire RAM à 32 Mo (cela augmentera également la vitesse de Windows® 95) et d'utiliser un Pentium 166 ou supérieur.

Conventions utilisées dans ce manuel

- * Toute référence à des noms de fichiers, extensions et répertoires est affichée ainsi : NOMFICH.EXT.
- * Si vous devez saisir du texte à l'aide du clavier, le texte est indiqué en caractère COURIER.
- * S'il vous est demandé d'appuyer sur une touche, cette touche est affichée ainsi : [ENTRÉE].
- * [SHIFT][ENTRÉE] signifie que vous devrez appuyer sur la touche [ENTRÉE] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.
- * S'il vous est demandé de cliquer sur un bouton, ce bouton sera affiché ainsi : <BOUTON>.
- * S'il vous est demandé de saisir un nom de fichier ou de répertoire qui peut varier selon l'installation, celui-ci sera affiché ainsi : {nom}.

INSTALLATION

La scène de Tokyo s'accompagne d'un utilitaire d'installation appelé SEASON CHANGER. Celui-ci vous assistera durant l'installation de toutes les données nécessaires à la scène pour afficher UNE saison à la fois. De cette manière, seuls 65 Mo d'espace libre seront nécessaires sur votre disque dur, au lieu des 130 Mo que contient le CD-ROM.

UTILISATEURS DE FLIGHT SIMULATOR™ POUR WINDOWS 95

Fermez dès maintenant toutes les applications ouvertes !

* Insérez le CD-ROM de la scène Tokyo dans le lecteur de CD-ROM.

* Attendez quelques secondes et laissez Windows® 95 travailler pour vous (si vous avez désactivé l'option de lecture automatique du CD-ROM, double cliquez sur l'icône TKLAUNCH.EXE). Si vous n'avez pas encore installé la scène Tokyo, vous verrez apparaître la fenêtre suivante après un instant :



* Cliquez sur le CESSNA pour installer la scène Tokyo dans votre répertoire FS6. Vous n'avez pas besoin de savoir où vous aviez installé le simulateur ; le programme d'installation le trouvera pour vous. La scène de Tokyo sera installée dans le sous-répertoire \TOKYO de votre répertoire FS. Si vous voyez une grosse CROIX JAUNE sur la flèche rouge, reportez-vous au paragraphe «Pas assez d'espace» ci-dessous.

* Si le programme d'installation ne parvient pas à situer le répertoire du simulateur, une fenêtre apparaîtra. Dans cette fenêtre, vous devrez sélectionner le répertoire dans lequel le simulateur aura été installé (exemple : C:\FLTSIM5). SEASON CHANGER cherchera alors une installation fonctionnelle de Flight Simulator (5.1 ou 6) dans le répertoire sélectionné.

* Cliquez sur le X dans le coin supérieur droit de la fenêtre pour quitter le programme.

PAS ASSEZ D'ESPACE ?

Si vous ne disposez pas de 65 Mo d'espace libre sur le disque dur où se trouve le simulateur, vous avez deux possibilités :

Vous pouvez interrompre l'installation (en cliquant sur le X dans le coin supérieur droit de la fenêtre), libérer l'espace nécessaire et relancer l'installation depuis le début.

Si vous disposez de l'espace nécessaire sur un autre disque, cliquez sur la CROIX JAUNE - ce qui aura pour effet de faire apparaître la fenêtre ci-contre à droite - puis :

- sélectionnez le disque dur dans la liste proposée ;
- sélectionnez le répertoire dans lequel vous souhaitez installer la scène - vous pouvez également choisir la racine - dans la liste des répertoires. La scène Tokyo sera installée dans le sous-répertoire \TOKYO du répertoire choisi.



Lorsque l'installation sera terminée - et chaque fois que vous insérerez le CD de la scène Tokyo dans le lecteur de CD-ROM, vous verrez apparaître la fenêtre ci-contre à gauche. C'est l'écran principal de l'utilitaire SEASON CHANGER. À partir de cet écran, vous serez à même de :

- Changer la saison de la scène Tokyo.
- Désinstaller totalement la scène Tokyo du disque dur.
- Voir la page des crédits.
- Lancer FS6.
- Quitter le programme.

Pour changer de saison :

Si vous venez de terminer l'installation, vous n'avez PAS besoin de charger une quelconque saison, du fait que celle correspondant à la date de votre système va être automatiquement installée. Dans la partie supérieure droite de l'écran, vous pouvez voir quatre images de petite taille, représentant une parcelle de la scène à chacune des saisons, et affichées dans l'ordre suivant (de gauche à droite) : hiver, printemps, été, automne. .

* Déplacez le curseur sur l'une des quatre images et un contour jaune apparaîtra autour du curseur de la souris. Si vous cliquez sur cette zone, vous débuterez le processus d'installation correspondant à cette saison.

Le changement de saison ne requiert pas d'espace supplémentaire sur votre disque dur, du fait que les nouveaux fichiers remplacent simplement ceux déjà présents.

Pour désinstaller Tokyo :

* Cliquez sur le petit bouton POUBELLE situé dans la partie inférieure droite de l'écran.

Ceci a pour effet d'effacer les fichiers de la scène de Tokyo.

Pour voir l'écran des crédits :

* Cliquez sur le logo LAGO au centre et en haut de l'écran.

Cliquez sur le X dans le coin supérieur droit de la fenêtre pour fermer cet écran.

Pour lancer FS6 :

* Cliquez sur le CESSNA.

Pour quitter le programme :

* Cliquez sur le X dans le coin supérieur droit de la fenêtre pour quitter le programme.

UTILISATEURS DE FLIGHT SIMULATOR 5.1

Si vous utilisez Windows® 3.x, retournez sous DOS dès à présent !

ATTENTION ! L'utilitaire d'installation DOS est incapable de déterminer la capacité restante de votre disque dur : vérifiez-la manuellement avant d'essayer d'installer la scène Tokyo.

Une installation partielle du produit - sur un disque qui ne dispose pas d'assez d'espace - peut occasionnellement entraîner des effets imprévisibles.

Dans toutes les instructions suivantes, {FS5RÉPERTOIRE} correspond au chemin d'accès (path) complet à votre répertoire d'installation de FS5 (exemple : C:\JEUX\FS5).

Si vous avez installé FS5 dans le répertoire par défaut (C:\FLTSIM5), il ne vous est pas nécessaire de spécifier le {FS5RÉPERTOIRE} en utilisant les outils de la scène de Tokyo.

ATTENTION ! L'utilitaire d'installation DOS ajoutera automatiquement une donnée correspondant à la scène Tokyo dans votre fichier WORLD.VIS. Si le fichier WORLD.VIS contient plus de 200 données, le programme d'installation sera incapable d'ajouter celle correspondant à la scène de Tokyo : dans ce cas, vous devrez procéder manuellement après avoir terminé l'installation. Voir également le chapitre 9 de manuel de Flight Simulator® 5, «Scènes et position».

Pour installer la scène «principale» (UNIQUEMENT la première fois OU si vous désinstallez le produit) :

* Insérez le CD de la scène Tokyo dans le lecteur de CD-ROM.

* Allez sur le lecteur de CD-ROM (généralement D:) en tapant : D: et appuyez sur [ENTRÉE].

* Tapez : INSTALL {FS5RÉPERTOIRE} et appuyez sur [ENTRÉE].

Pour changer la saison :

Si vous venez de terminer l'installation, vous n'avez PAS besoin d'installer une saison parce que le programme d'installation installe automatiquement les textures de printemps.

* Insérez le CD de la scène Tokyo dans le lecteur de CD-ROM.

* Allez sur le lecteur de CD-ROM (généralement D:) en tapant : D: et appuyez sur [ENTRÉE].

- * Pour installer :
 - a. Les textures de printemps, tapez **SPRING** {FS5RÉPERTOIRE} et appuyez sur [ENTRÉE].
 - b. Les textures d'été, tapez **SUMMER** {FS5RÉPERTOIRE} et appuyez sur [ENTRÉE].
 - c. Les textures d'automne, tapez **FALL** {FS5RÉPERTOIRE} et appuyez sur [ENTRÉE].
 - d. Les textures d'hiver, tapez **WINTER** {FS5RÉPERTOIRE} et appuyez sur [ENTRÉE].

Le changement de saison ne requiert pas d'espace supplémentaire sur votre disque dur, du fait que les nouveaux fichiers remplacent simplement ceux déjà présents.

Pour désinstaller Tokyo de votre disque dur :

* Insérez le CD de la scène de Tokyo dans votre lecteur de CD-ROM.

* Allez sur le lecteur de CD-ROM (généralement D:) en tapant : D: et appuyez sur [ENTRÉE].

* Tapez : REMOVE {FS5RÉPERTOIRE} et appuyez sur [ENTRÉE].

Ceci aura pour effet d'effacer les fichiers de la scène de Tokyo.

Scène de Tokyo par défaut (Utilisateurs FS6)

L'utilitaire d'installation désactivera automatiquement la scène de décor Tokyo existante (celle fournie en standard avec Flight Simulator™ pour Windows® 95). Si pour une raison quelconque, vous voyez deux Mont Fuji, vous devrez procéder

manuellement à la désactivation de la scène «FS95 CDROM-Tokyo» en utilisant le menu «Environnement/Bibliothèque des scènes...». Pour plus d'informations sur l'utilisation de ce menu, reportez-vous à l'aide en ligne.

Utilisateurs de la scène Japan de Microsoft

La scène de Tokyo contient un utilitaire permettant d'effacer les objets 3D de la scène Japan de Microsoft qui se superposent à son propre territoire. De plus, afin d'éviter toute incompatibilité, la scène de Tokyo s'accompagne d'un jeu de navais compatibles avec la scène Japan de Microsoft, et ce pour la totalité du territoire nippon.

Afin d'éviter tout risque d'altération accidentelle, nous avons décidé de ne PAS inclure un élément dont l'objet aurait été la modification automatique de votre scène Japan de Microsoft.

ATTENTION : Si vous souhaitez revenir à la scène Japan de Microsoft originale après avoir utilisé l'utilitaire de la scène Tokyo, celle-ci DEVRA être réinstallée totalement à partir des disquettes d'origine ou du CD-ROM.

Pour installer les modifications de la scène Tokyo par rapport à la scène Japan de Microsoft :

- * Copiez tous les fichiers situés dans le répertoire \JPN_PTH du répertoire \SCENERY de la scène Japan de Microsoft ;
- * Lancez le fichier JPNPTH.BAT.

Contenu du CD-ROM

Le CD-ROM de la scène Tokyo contient également des DEMOS de notre gamme de produits. Chaque démo a son propre répertoire à partir duquel vous pouvez l'installer. Avant d'essayer d'installer chacune des démos, lisez attentivement la documentation correspondante, s'il y a. Celle-ci se nomme généralement README.TXT ou README.WRI, et se trouve dans les répertoires suivants :

AS_PTH : Dernier patch pour Airline Simulator.

CONV : Utilitaire gratuit de Microsoft destiné à la conversion des avions et des aventures BAO Flight Shop afin de les utiliser avec FS6. Pour installer le convertisseur, lancez FSCONV.EXE et suivez les instructions à l'écran. Le même répertoire contient aussi un nouveau jeu de fichiers .WAV pouvant être utilisés avec les aventures converties à l'aide de l'utilitaire Microsoft. Pour installer les nouveaux fichiers .WAV, copiez-les simplement de ce répertoire dans le sous-répertoire de FS6 suivant : \ADV\WAV.

FSCH_PTH : Dernier patch pour Flight School.

INSTALL : Démo de Flight School.

LAGO_ONL : Échantillonneur WWW.LAGOLINE.COM - ouvrir le fichier INDEX.HTM avec votre browser web.

SCENERYB : Inclut une version «de rechange» de la scène - voir le chapitre «Notes» pour plus de détails.

SCDEMO : Démo de Schiratti Commander pour Flight Simulator 5.

SC_PTH : Dernier patch pour Schiratti Commander.

WPPDEMO : Démo de WinPlanner Plus.

☛ Sur la racine du CD-ROM, vous trouverez également un fichier nommé START.EXE. Il s'agit d'un «slideshow» de LAGO. Chargez-le (nécessite Windows® 3.x ou Windows® 95), et vous aurez un aperçu en images des produits actuels et futurs de LAGO.

POSITIONNEMENT

La scène de Tokyo est fournie avec des situations qui vous permettent de positionner votre avion à la verticale de certains lieux particulièrement intéressants de la région. Chargez FS, puis sélectionnez le menu «Vols/Choisir un vol...» (dans FS6, appuyez sur [ALT][V][H]) ou le menu «Options/Situations...» (dans FS5, appuyez sur [ALT][O][U]), et déplacez-vous dans la liste jusqu'à trouver les noms qui débutent par «Tokyo». Vous pouvez également utiliser le menu «Environnement/Se rendre à l'aéroport...» (dans FS6, appuyez sur [ALT][E][S]) ou le menu «Environnement/Aéroports...» (dans FS5, appuyez sur [ALT][E][A]), et choisir la zone de Tokyo puis l'aéroport/piste où vous souhaitez positionner l'appareil.

NOTES

* LAGO a procédé à des tests de Tokyo sur différents processeurs. Si vous souhaitez utiliser votre scène de décor au mieux de ses performances en fonction de votre système, paramétrez la densité scénique comme suit :

Très clairsemée/Clairsemée : si vous disposez d'un Pentium 90 ou plus lent (*).

Normale : si vous disposez d'un Pentium 120 ou 133 (**).

Dense : si vous disposez d'un Pentium 150 ou 166 (**).

Très dense : si vous disposez d'un Pentium 166MMX ou plus rapide (**).

Nous n'avons pas inclut différents paramétrages de scène uniquement pour le plaisir. Généralement, les amateurs de simulation sont habitués à régler la densité scénique au maximum, quelque soit la scène. Il vaut mieux éviter ce genre de choses avec la scène Tokyo ! Nous avons programmé la scène de façon à afficher un nombre différent d'objets 3D en fonction de la densité

scénique paramétrée dans le simulateur : celle-ci doit donc correspondre étroitement aux capacités du PC que vous utilisez. Par exemple, le paramétrage «Très dense» permettra d'afficher quatre fois plus de bâtiments en 3D que le paramétrage «Dense» ; et qui plus est, vous verrez les lumières nocturnes de la ville. En utilisant cette densité sur un Pentium 120, vous obtiendrez un taux d'affichage de 3,7 images par seconde (ce qui vous promet, certes, un superbe diaporama de Tokyo, mais un réalisme de vol pitoyable...). Nous considérons pour notre part qu'une scène est «piloteable» lorsque la moyenne du taux d'affichage ne descend pas en dessous des 7 images par seconde. La table des densités ci-dessus vous permet en principe d'y parvenir. Si vous rencontrez malgré tout un problème de lenteur d'affichage, vous pouvez tenter de charger la scène «de rechange» voir ci-dessous pour plus de détails).

(*) Ces densités scéniques affichent une texture de centre ville moins détaillée pour optimiser le taux d'affichage.

(**) Vous remarquerez qu'en volant à 6 500 pieds ou plus haut, la texture représentant le centre ville passe en basse résolution de manière à optimiser le taux d'affichage.

Le Pentium 166MMX est aussi rapide que le Pentium 200 standard lorsqu'il est utilisé avec Flight Simulator de Microsoft. Sur un Pentium Pro 200, vous gagnerez 5 à 6 images par seconde si vous utilisez FS6 sous Windows NT 4.

* Si vous êtes confronté à un grave problème d'affichage, nous vous recommandons de tenter l'installation de la scène «de rechange» située dans le répertoire \SCENERYB du CD-ROM.

Pour installer la scène «de rechange» :

Installez la scène de Tokyo comme indiqué au chapitre «Installation» ;

Copiez tous les fichiers du répertoire \SCENERYB (situé sur le CD-ROM) dans le répertoire \TOKYO\SCENERY du disque dur sur lequel vous avez installé la scène de Tokyo - faites en sorte de remplacer les fichiers existants.

* L'aéroport de Tokyo Haneda comporte un très grand nombre d'objets 3D, de manière à le représenter de la meilleure façon possible : vous pouvez le cas échéant changer la densité scénique pour une plus basse si vous avez l'intention de vous en approcher avec un appareil rapide.

* Utilisateurs de FS6 : Activez l'option «Utiliser la boîte de dialogue météo avancée» du menu «Options/Préférences.../Général» (en appuyant sur [ALT][O][P][G][U]), puis, afin d'obtenir le meilleur effet visuel, réglez la visibilité à 40 miles (en appuyant sur [ALT][E][M][B]), et en sélectionnant «40 miles» dans la boîte de dialogue déroulante et en cliquant sur le bouton <OK>).

* En raison du nombre de textures et d'objets 3D utilisés, l'usage de la fonction «slew» autour du centre ville de Tokyo, ou le chargement des situations qui vous placeront à cet endroit, peut occasionner un retard d'affichage de la scène. Soyez patient et laissez quelques secondes à votre ordinateur pour tout afficher correctement.

* Étant donné qu'un code de collision est intégré à l'ensemble du relief, il ne vous sera pas possible de vous poser en «tout terrain» dans la scène. Toute tentative d'atterrissage, même sur une zone plate et verdoyante résultera en un «crash». Avec la scène de Tokyo, comme dans la réalité, vous pouvez seulement vous poser sur les aéroports ou dans les zones avoisinantes.

* Les meilleures performances s'obtiennent en utilisant 32 Mo de RAM - ou plus. Une quantité inférieure de RAM peut entraîner une défaillance dans le chargement immédiat de toutes les textures.

* La version FS6 de la scène active automatiquement l'élément «smoothing», sauf lorsque :

a. Le paramètre de «Préférences-Affichage et son-Qualité de l'image et vitesse» est réglé sur «Faible/rapide».

b. L'option «smoothing» est paramétrée à 0 (image_smoothing = 0) dans le fichier FLTSIM95.CFG.

* Les reliefs bas de la «scène synthétique» sont situés à 0 MSL (Mean Sea Level = altitude par rapport au niveau de la mer). En mode «slew», vous pouvez être bien en dessous du niveau du sol.

* Nombre de logiciels de design de scènes (dont notre Schiratti Commander™) vous permettent de recréer votre propre environnement. Soyez extrêmement prudent si vous souhaitez ajouter votre propre scène au territoire couvert par la scène de Tokyo !

La plupart des designs de scènes ajoutent automatiquement ce que nous appelons communément la «scène synthétique» à la zone. Dans le cas de Tokyo, toutes les tuiles sont placées à l'altitude zéro, et l'ajout de votre création pourrait donner des effets pour le moins intéressants... Dans la majorité des cas, il sera impossible d'ajouter une scène quelconque à la zone sans inconvenir.

Il vous sera possible d'ajouter votre propre scène à proximité immédiate de tout aéroport (sur une superficie d'environ 9 km2 - 3x3 km - autour d'eux). Si vous réalisez votre propre scène pour les zones aéroportuaires en utilisant Schiratti Commander™, assurez-vous que vous N'UTILISEZ PAS la fonction «altitude». Dans le cas contraire, les caractéristiques de la scène seront affectées.

En cas de nombreux cas, vous pouvez procéder en modifiant manuellement le code de Schiratti Commander™, mais cela suppose que vous soyez un utilisateur chevronné de Scenery MAKER™.

* La scène de Tokyo obtient un meilleur taux d'affichage avec FS6.

* Si le système se bloque, essayez de désactiver l'animation scénique en utilisant le menu «Options/Préférences.../Général» (en appuyant sur [ALT][O][P][G][U]).

UTILISATEURS FS5

* Pour de meilleurs résultats, activez l'élément «smoothing».

* Le passage à FS6 est vivement recommandé.

NEDERLANDS

Le Vieux Manuel



Deze handleiding, hetzelfde als de videobeelden, de software en alle andere elementen gelegen aan dit produkt zijn onderworpen aan de wet op Copyright en kunnen in geen geval gereproduceerd, geregistreerd, vertaald of openbaar gemaakt worden, in zijn geheel of gedeeltelijk in welke vorm of op welke manier dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van LAGO SNC. De software wordt zonder uitdrukkelijke en stilzwijgende garantie geleverd. De auteur is niet verantwoordelijk voor het disfunctioneren dat kan resulteren door het gebruik van de software.

Alle rechten voorbehouden.

Copyright © 1997 LAGO SNC, ANDRAS KOZMA, VIRTUALI

Microsoft, MS-DOS, Windows and Windows® 95 are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Approach charts used in this product are designed using Final Approach V5.0, copyright Georges Lorsche.

Acrobat is a registered trademark of Adobe Systems Incorporated. All trademarks and brands are trademarks or registered trademarks of their respective owners. Made in the EEC



LAGO • P.O. BOX 293 • 22100 COMO • ITALY

Phone +39 (0)31 300.174 • Fax +39 (0)31 300.214

Compuserve 100411,3660 • Internet (E-Mail) 100411.3660 @ compuserve.com

<http://www.lagoonline.com>

CREDITS

Programmering **Andras Kozma, Peter Szalai, Umberto Colapicchioni,
Zoltan Papp**

Verpakking. **Lago**

Speciale dank aan **Phil Saitta voor zijn goede samenwerking**

Met dank aan alle personen die dit project mogelijk hebben gemaakt.

Le Vieux Manuel

WELKOM IN TOKIO!

Was u ook dol op Scenario Venezia? Dan bent u vast wég van deze nieuwe, spetterende 3D-ervaring: Scenery Tokyo.

Scenery Tokyo is de tweede release in een reeks 3D-sceneries speciaal bestemd voor vluchtsimulators. Deze add on is gebaseerd op een nieuwe techniek ontwikkeld door onze programmeurs: REALTERRAIN™. REALTERRAIN™ maakt gebruik van data uit de 'echte wereld'; elke scenerylocatie ziet er net zo uit als in het echte leven. We baseerden ons op twee verschillende textures om Tokio tot in de kleinste details weer te geven: voor de weergave van de benedenstad gebruikten we luchtfoto's die boven de stad werden genomen. De rest van het gebied bootsten we na met behulp van satellietbeelden. De snelwegen op die satellietbeelden werden zo weergegeven dat u ze tijdens uw vlucht kunt volgen en dus de VFR-regels kunt toepassen (u kunt de snelwegen zelfs 's nachts moeiteloos volgen!).

Net als in het downtown-gebied, werkten we ook met echte foto's van de Fudji. Japanners noemen deze berg «Fudjisan», wat zoveel betekent als «eerbiedwaardige Fudji». We keken dus wel uit en gaven deze berg zo getrouw mogelijk weer. Breng trouwens 's een bezoekje aan de sterrenwacht bovenop de Fudji, beslist een aanrader!

Uiteraard willen we u een «levensechte» scenery brengen en ontwikkelden daarom vier seizoenen, net als in Scenario Venezia: u kunt deze optie inschakelen voor het gebied buiten de stadsgrenzen, met uitzondering van de Fudji.

Tokio is de grootste stad ter wereld. Het downtowngebied zit daarom barstensvol gebouwen (3D-voorwerpen). Al krijgt u nooit de kans door de straten van Tokio te dwalen, toch krijgt u de indruk dat u er écht bent geweest nadat u een paar uur boven deze onbeschrijflijke stad rondcirkelde. U had beslist al geraden dat de REALTERRAIN™-techniek gecombineerd met de ontelbare 3D-voorwerpen pas optimaal draait op een krachtige pc. Toch sleutelden we de codes bij zodat u deze scenery ook op tragere pc's kunt gebruiken (lees: op vroegere Pentium-versies; een Pentium-processor is echt wel een must als u Scenery Tokyo wilt installeren). Even een voorbeeld. Vliegt u over de binnenstad of over de Haneda-luchthaven, dan lopen de frames al 's wat trager over uw scherm. Om dit probleem te voorkomen, bouwden onze programmeurs uitgebreide density-instellingen in. Lees dus aandachtig de instructies over de scenery-instellingen, zo kunt u de optimale opties voor uw pc instellen.

Deze scenery zit barstensvol textures, daarom testten we ook een specifiek ontwikkelde booster: misschien konden we die textures wel op de cd laten staan. Helaas bleven de resultaten ondermaats, zelfs met een 10x cd-station. We besloten u niet te vervelen met een functie waar u toch niets aan heeft en kozen dan maar de «hoge systeemvereisten»-oplossing. Tegenwoordig is een toepassing van 65Mb op uw harde schijf echter niet langer uitzonderlijk. Sommige producten slokken veel meer Mb's dan Scenery Tokyo! Echte flightsim-fans zullen wat graag ruimte vrijmaken voor Scenery Tokyo. ... En hou alvast nog wat extra plaats vrij op uw harde schijf: binnenkort laat LAGO nog meer schitterende sceneries op u los.

Nog een laatste tip voor de trotse bezitters FS6 en van krachtige pc's (daarmee bedoelen we dan een Pentium MMX of een Pentium Pro): probeer Scenery Tokyo 's in 800x600 of een hogere resolutie. Beslist de gedroomde manier om dit Japanse landschap vanuit de lucht te bewonderen!

Opmerkingen? Stuur ons een mailtje op dit adres: 100411.3660@compuserve.com

Alle suggesties zijn welkom; we houden er rekening mee wanneer we onze volgende sceneries ontwikkelen.

Veel plezier met Scenery Tokyo!

Ugo Grandolini

C.E.O.

LAGO

Systeem vereisten

Scenery Tokyo vergt minimaal de volgende configuratie: Pentium 90, 16Mb RAM-geheugen en 65Mb vrije ruimte op de harde schijf. Wilt u de scenery optimaal laten functioneren, dan kunnen we u een RAM-geheugen van 32Mb aanbevelen (dit voert ook de snelheid van Windows 95 op), net als een Pentium 166 of nog snellere processor.

Conventies in deze handleiding

- * Alle verwijzingen naar bestandsnamen, extensies of directories worden als volgt aangeduid: BESTANDSNAAM.EXT
- * Moet u tekst intikken op het toetsenbord, dan staat die tekst afgedrukt in: COURIER.
- * Moet u een toets indrukken, dan staat die toets als volgt afgebeeld: [ENTER].
- * [SHIFT][ENTER] betekent dat u de [ENTER]-toets indrukt, terwijl u de [SHIFT]-toets ingedrukt houdt.
- * Moet u een knop aanklikken, dan wordt die knop aangeduid als <KNOP>.
- * Moet u een bestands- of directorynaam intikken die verschilt naargelang de uit te voeren installatie, dan duiden we die naam als volgt aan: {NAAM}.

INSTALLATIE

Scenery Tokyo wordt geleverd met de SEASON CHANGER-utility: deze installatietool helpt u bij de installatie van alle data die de scenery nodig heeft voor één seizoen. Zo hoeft u alleen 65Mb vrij te houden op uw harde schijf en niet de volle 130Mb die op de cd zit.

FLIGHT SIMULATOR™ VOOR WINDOWS® 95

Sluit nu ALLE toepassingen.

- * Stop de Scenery Tokyo-cd in het cd-romstation.
- * Wacht een paar seconden en laat Windows®95 de klus maar klaren (heeft u de automatische cd-rom-melding uitgeschakeld, dubbelklik dan op het pictogram TKLAUNC.EXE). Heeft u Scenery Tokyo nog niet geïnstalleerd, dan ziet u na een tijdje dit venster verschijnen:



- * Klik de CESSNA aan om Scenery Tokyo in uw FS6-directory te installeren. U hoeft niet eens te weten waar u de simulator installeerde, dat zoekt het programma wel voor u uit. Scenery Tokyo wordt geïnstalleerd in de subdirectory \TOKYO in uw FS-directory. Verschijnt een groot GEEL KRUIS over de rode pijltjes, lees dan onderstaande paragraaf «Niet genoeg ruimte?».

- ☛ Kan het installatieprogramma het simulatordirectory NIET vinden, dan verschijnt een venster op uw scherm. In dit venster kiest u de directory waarin u de simulator installeerde (bijvoorbeeld: C:\FLTSIM5). SEASON CHANGER zoekt dan een geldige Flight Simulator-installatie (5.1 of 6) in de directory die u selecteerde.

- * Klik de X aan in de rechterbovenhoek van de vensterbalk om het programma te sluiten.

NIET GENOEG RUIMTE ?

Heeft u geen 65Mb vrij op uw harde schijf waarop u de simulator installeerde, dan heeft u 2 mogelijkheden:

U sluit de installatie (klik de X aan in de rechterbovenhoek van de vensterbalk), maak de nodige ruimte vrij en start de installatie overnieuw.

Heeft u voldoende ruimte vrij op een andere schijf, dan klikt u het GELE KRUIS aan (het rechts afgebeelde venster verschijnt) en:

- a. u selecteert uw harde schijf in de schijflijst
 - b. in de directorylijst selecteert u de directory waarin u de scenery wilt selecteren (u kunt ook een rootdirectory selecteren). Scenery Tokyo wordt dan geïnstalleerd in de subdirectory \TOKYO van de directory die u selecteerde.
- Zodra de installatie is voltooid - en elke keer u de Scenery Tokyo-cd in het cd-romstation stopt - ziet u het links afgebeelde venster verschijnen. Dit is het hoofdscherm van de SEASON CHANGER-utility. In dit scherm kunt u:



1. Een ander Scenery Tokyo-seizoen kiezen.
2. Scenery Tokyo volledig van uw harde schijf verwijderen.
3. Het scherm met de credits bekijken.
4. FS6 opstarten.
5. Het programma sluiten.

Hoe kunt u een ander seizoen kiezen?

Is de installatie net voltooid, dan hoeft u GEEN seizoen te laden: het installatieprogramma installeert automatisch het huidige seizoen naargelang uw systeemdatum.

Rechts boven aan het scherm verschijnt een kleine afbeelding van elk seizoen uit de scenery.

De seizoenen verschijnen in deze volgorde (v.l.n.r.): winter, lente, zomer en herfst.

- * Verplaats de muisaanwijzer over een van de vier afbeeldingen en een gele rand verschijnt rond de muisaanwijzer. Klikt u die afbeelding aan, dan start de installatieprocedure voor dat seizoen.

- ☛ U heeft geen extra ruimte op uw harde schijf nodig om een ander seizoen te laden: de nieuwe bestanden overschrijven de bestanden die al op de harde schijf zitten.

Hoe verwijdert u Scenery Tokyo?

- Klik de kleine TRASH-knop aan in de rechterbenedenhoek van het scherm.

☞ Zo verwijdert u alle Scenery Tokyo-bestanden.

Hoe kunt u het scherm met de credits oproepen?

- Klik het LAGO-logo aan boven aan het scherm.

☞ Klik de X in de rechterbovenhoek van de vensterbalk aan om dit scherm te sluiten.

Hoe start u FS6 op?

Klik de CESSNA aan.

Hoe sluit u het programma?

Klik de X in de rechterbovenhoek van de vensterbalk aan om het programma te sluiten.

FLIGHT SIMULATOR 5.1

Gebruikt u Windows®3.x, keer dan nu terug naar DOS.

OPGELET! De DOS-installatietool kan NIET controleren of u voldoende ruimte vrij heeft op uw harde schijf: u dient dit zelf te checken vóór u Scenery Tokyo installeert. Installeert u het product slechts gedeeltelijk - op een harde schijf waar niet voldoende ruimte vrij is - dan kan dit tot onvoorspelbare resultaten leiden!

In ALLE onderstaande instructies, slaat {FS5DIRECTORY} op het volledige pad waar u FS5 installeerde (BIJVOORBEELD: C:\GAMES\FS5).

☞ Installeert u FS5 in de standaard directory (C:\FLTSIM5), dan hoeft u de {FS5DIRECTORY} niet te specificeren wanneer u de Scenery Tokyo-utilities gebruikt.

OPGELET! De DOS-installatietool zal automatisch een entry voor Scenery Tokyo toevoegen aan uw WORLD.VIS-bestand. Bevat het WORLD.VIS-bestand meer dan 200 entries, dan kan het installatieprogramma GEEN entry toevoegen voor Scenery Tokyo. In dat geval moet u dat handmatig doen nadat de installatie is voltooid. Lees ook hoofdstuk 9 in de handleiding van Flight Simulator 5 «Scenery en locaties».

Hoe installeert u de hoofdschenerij (dat doet u ALLEEN als u het product voor de eerste keer installeert OF verwijdert):

- Stop de Scenery Tokyo-cd in het cd-romstation.
- Ga naar de prompt van uw cd-romstation (meestal D:). Daarvoor typt u D: en druk op [ENTER].
- Nu typt u: **INSTALLD {FS5DIRECTORY}** en druk op [ENTER].

Hoe laadt u een nieuw seizoen?

Is de installatie net voltooid, dan hoeft u GEEN seizoen te laden. De installatietool installeert automatisch de LENTE-textures.

- Stop de Scenery Tokyo-cd in het cd-romstation.
- Ga naar de prompt van uw cd-romstation (meestal D:). Daarvoor typt u D: en druk op [ENTER].
- Zo installeert u een nieuw seizoen:
 - a. Voor de lentetextures typt u: **SPRING {FS5DIRECTORY}** en druk op [ENTER]
 - b. Voor de zometextures typt u: **SUMMER {FS5DIRECTORY}** en druk op [ENTER]
 - c. Voor de herfsttextures typt u: **FALL {FS5DIRECTORY}** en druk op [ENTER]
 - d. Voor de wintertextures typt u: **WINTER {FS5DIRECTORY}** en druk op [ENTER]
- ☞ U heeft géén extra ruimte op uw harde schijf nodig om een ander seizoen te laden: de nieuwe bestanden overschrijven de bestanden die al op de harde schijf zitten.

Hoe verwijdert u Scenery Tokyo van uw harde schijf?

- Stop de Scenery Tokyo-cd in het cd-romstation.
- Ga naar de prompt van uw cd-romstation (meestal D:). Daarvoor typt u D: en druk op [ENTER].
- Nu typt u: **REMOVED {FS5DIRECTORY}** en druk op [ENTER].
- ☞ Zo verwijdert u de Scenery Tokyo-bestanden.

Tokio standaard scenery (FS6-gebruikers)

De installatietool schakelt automatisch de bestaande Tokyo-scenery uit (de scenery die standaard in het FS6-pakket zit). Ziet u om de een of andere reden twee Fuji's, dan schakelt u zelf de «FS95 cd-rom Tokyo»-scenery uit in het menu World|Scenery

Library. Meer informatie over dit menu vindt u in de on-line helpfunctie.

Scenery Tokyo voor Microsoft Japan-scenerygebruikers bevat een utility waarmee u 3D-voorwerpen in Microsoft Scenery Japan kunt verwijderen als die overlappen met Scenery Tokyo. Om elke incompatibiliteit te voorkomen, wordt Scenery Tokyo ook geleverd met een hele set Microsoft Scenery Japan-compatible navais voor het volledige Japanse territorium.

We besloten echter GEEN functies toe te voegen die uw bestaande Microsoft Scenery Japan automatisch aanpassen.

OPGELET: als u opnieuw naar uw originele Microsoft Scenery Japan wilt nadat u de Scenery Tokyo-utility heeft gebruikt, dan MOET u Microsoft Scenery Japan opnieuw installeren vanaf uw oorspronkelijke diskettes of cd-rom!

Hoe installeert u de Scenery Tokio-aanpassingen voor Microsoft Scenery Japan

- * Kopieer alle bestanden in de directory \JPN_PTH naar de \SCENERY-DIRECTORY van Microsoft Scenery Japan.
- * Start het JPNPTH.DAT-bestand.

Inhoud CD-ROM

De Scenery Tokyo-cd-rom bevat ook DEMO's van onze overige producten. Elke DEMO heeft een eigen directory van waaruit u die kunt installeren. Vóór u een DEMO installeert, leest u de bijbehorende documentatie. Die documentatie staat meestal in het README.TXT of README.WRI-bestand dat u in volgende directories vindt:

FSCH_PTH:	nieuwste patch voor Flight School.
INSTALL:	Flight School DEMO.
LAGO_ONL:	WWW.LAGOONLINE.COM sampler - open het INDEX.HTM-bestand met uw web browser.
SCENERYB:	bevat een alternatieve versie van de scenery. Zie hoofdstuk «opmerkingen» voor meer details daarover.
SCDEMO:	Schiratti Commander voor Microsoft Flight Simulator 5 DEMO.
SC_PTH:	nieuwste patch voor Schiratti Commander.
WPPDEMO:	WinPlanner Plus DEMO.

☞ In de cd-rom-root vindt u ook een START.EXE-bestand. Dit is LAGO's SLIDESHOW. Laad dit bestand (onder Windows 3.x of Windows*95) om de slideshow te bekijken waarin LAGO al z'n bestaande en nieuwe producten voorstelt.

POSITIONERING

Scenery Tokyo biedt u de mogelijkheid uw vliegtuig op enkele interessante plekken in de scenery te plaatsen. Start FS en selecteer het menu «Flights|Select Flight...» (in FS6 drukt u: [ALT][F][F]) of het menu «Options|Situations» (in FS5 drukt u: [ALT][O][U]). Neem de lijst door op zoek naar alle situaties waarvan de naam begint met Tokyo.

U kunt ook gebruik maken van het menu «World|Go To Airport...» (in FS6 drukt u: [ALT][W][G]) of het menu «World|Airports...» (in FS5 drukt u: [ALT][W][A]). Kies het Tokiogebed en daarna de luchthaven/startbaan waarop u uw vliegtuig wilt neerzetten.

OPMERKINGEN

*LAGO probeerde Scenery Tokyo uit op verschillende processors. Wilt u de sceneries optimaal afstemmen op uw processor, dan stelt u de density als volgt in:

Very Sparse/Sparse: als u over een Pentium 90 of lagere processor beschikt (*)

Normal: als u over een Pentium 120 of Pentium 133 beschikt (**)

Dense: als u over een Pentium 150 of Pentium 166 beschikt (**)

Very Dense: als u over een Pentium 166MMX of een snellere processor beschikt (**).

Die scenery-instellingen bouwden we niet voor de lol in. De meeste sim-piloten stellen meestal het hoogste densityniveau in wanneer ze een scenery gebruiken. In Scenery Tokyo doet u dat beter NIET. We programmeerden de scenery met verschillende 3D-voorwerpen naargelang de density die u instelde voor uw simulator. Daarom moet u de correcte density instellen voor uw pc. Een voorbeeld. Kiest u de instelling «Very Dense», dan heeft u veertig 3D-gebouwen méér dan in de «Dense»-optie. Bovendien ziet u 's nachts ook de stadslichten. Gebruikt u deze density op een Pentium 120, dan kruipen slechts 3.7 frames per seconde over uw scherm (u krijgt dus veel meer een diavoorstelling van Tokio te zien dan een flightsim). Een scenery is pas speelbaar als minstens 7 frames per seconde over het beeld vliegen. We stelden bovenstaande instellingen samen om u optimale resultaten op uw pc te garanderen.

Kampt u nog steeds met een bijzonder trage framefrequentie, dan kunt u de alternatieve scenery-set laden (zie verder voor meer details).

(*) Deze scenery-densiteit toont een minder gedetailleerde textuur van de binnenstad om een optimale framefrequentie te garanderen.

(**) Wanneer u op 650 voet of hoger vliegt, schakelt de textuur van de binnenstad over naar een lagere resolutie om een

optimale framefrequentie te garanderen.

FS6 Microsoft Flight Simulator draait net zo snel op een Pentium 166MMX als op een standaard Pentium 200. Op een Pentium Pro 200 krijgt u 5/6 frames per seconde méér te zien wanneer u FS6 onder Windows NT 4 draait.

* Kampt u met een erg trage framefrequentie, dan kunt u de alternatieve scenery installeren die u in de directory \SCENERYB op de cd-rom vindt. Hoe installeert u de alternatieve scenery?

Installeer Scenery Tokyo zoals aangegeven in het hoofdstuk «Installatie».

Kopieer alle bestanden uit de directory \SCENERYB (op de cd-rom) naar de directory \TOKYO\SCENERY op uw harde schijf waar u Scenery Tokyo installeerde. Controleer of alle bestaande files zijn overschreven.

* De Haneda-luchthaven zit barstensvol 3D-voorwerpen om die zo realistisch mogelijk weer te geven: u schakelt beter over naar een lagere density als u in deze luchthaven wilt landen/opstijgen met een snel toestel.

* FS6-gebruikers: selecteer de optie Use Advanced Weather Dialog in het menu Options|Preferences...|General (of druk: [ALT][O][P][G][V]). U krijgt bovendien een optimaal visueel effect als u de zichtbaarheid instelt op 40 mijl (druk: [ALT][W][W][V], kies 40 mijl in het scrollvenster en klik op de <OK>-knop).

* Omdat Scenery Tokyo heel veel textures en 3D-voorwerpen bevat, kan het soms een tijdje duren vóór u de hele scenery haarscherp te zien krijgt wanneer u boven Tokio vliegt of in deze stad landt. Even geduld: gun uw computer een paar seconden tijd tot hij alles correct kan weergeven.

* In alle reliëfs zit een crash-code ingebouwd, u kunt dus nooit buiten de scenery terechtkomen. Zelfs wanneer u op een vlakke groene zone probeert te landen, zal uw toestel onverbiddelijk crashen. Net als in de echte wereld kunt u in Scenery Tokyo alleen in de luchthavens en rondliggende gebieden landen.

* U haalt de beste resultaten met een RAM-geheugen van 32 Mb of meer. Gebruikt u minder geheugen, dan kan het gebeuren dat niet alle textures onmiddellijk kunnen laden.

* De FS6-versie van deze scenery schakelt de smoothing-functie automatisch in, tenzij:

a. Preferences-Display-Image Quality staat ingesteld op low/fast

b. De smoothing-optie op 0 staat (image smoothing = 0) in het bestand FLTSIM95.CFG.

* De «synthetic scenery» onder reliëf staat op 0 MSL. In «slewing»-modus kunt u ver onder het grondniveau gaan.

* Op de markt zijn talrijke softwarepakketten beschikbaar (waaronder onze eigen Schiratti Commander™) waarmee u uw eigen omgeving kunt ontwerpen. Toch goed uitkijken als u uw eigen scenery wilt toevoegen aan Scenery Tokyo! De meeste designsoftwarepakketten voegen automatisch een zogenaamde «synthetic scenery» toe aan het gebied. In Scenery Tokyo staan al die tiles op hoogte nul. Dit kan heel «aparte» effecten opleveren als u uw eigen stukje scenery toevoegt. In de meeste gevallen kunt u géén nieuwe sceneries toevoegen zonder dat elementen verloren gaan. U kunt uw eigen scenery toevoegen in de onmiddellijke omgeving van alle luchthavens (ongeveer op 3x3 kilometer rond de luchthavens). Ontwerpt u uw eigen scenery voor luchthavens met Schiratti Commander™, maak dan ABSOLUUT GEEN gebruik van de altitude-optie. Doet u dat toch, dan krijgen de kenmerken van de scenery daaronder te lijden.

* In de meeste gevallen kunt u de Schiratti Commander™-code handmatig aanpassen, toch moet u dan wel enige ervaring hebben met Scenery MAKER™.

* Scenery Tokyo haalt een betere frame rate met FS6.

* Blokkeert het systeem, probeer dan de dynamische scenery uit te schakelen in het menu Options|Preferences...|General (of druk: [ALT][O][P][G][Y]).

FS5-gebruikers

* Zet de smoothing-optie aan voor betere resultaten.

* Een upgrade naar FS6 is sterk aanbevolen.

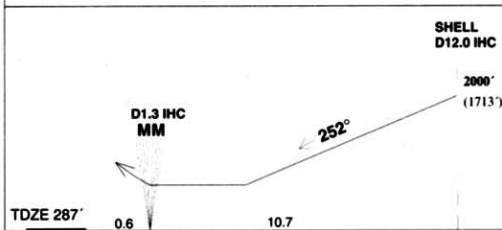
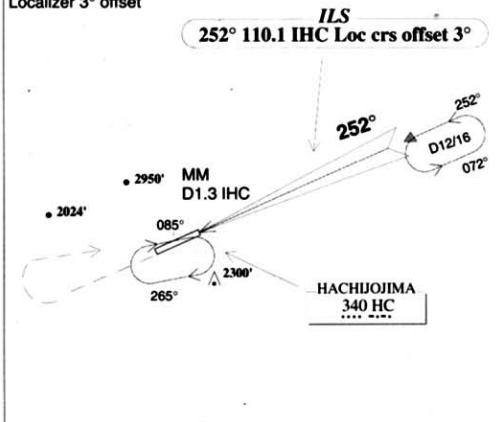
PLANS D'APPROCHE AAN PAK

Le Vieux Manuel



ATIS
 Appr.
 Tower 118.7
 Ground 126.2
 Cl. Del.
 HACHIOJIMA, JAPAN
 HACHIOJIMA
 LOC Rwy 25
 LOC 110.1 IHC
 Apt. Elev 300'

Localizer 3° offset



Missed Approach: Climb to 4000' via 252° from HC NDB, then turn RIGHT proceed to HC NDB and hold at 5000'. Contact Hachijo RADIO.

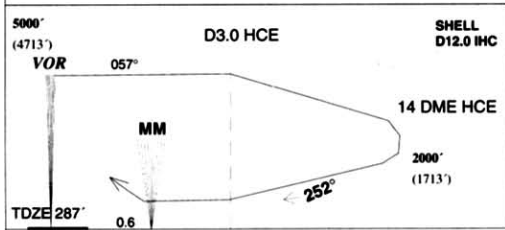
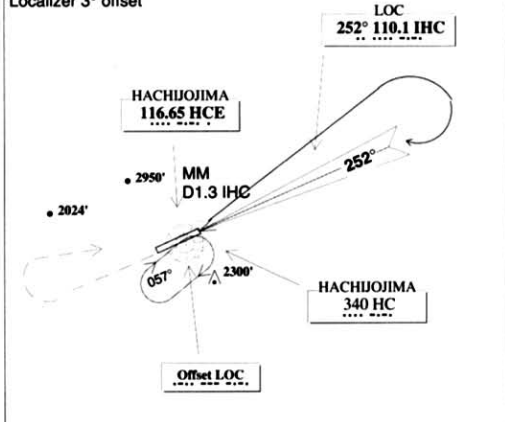
STRAIGHT-IN LANDING RWY 25				CIRCLE - TO - LAND			
	MDA	VIS	RVR		MDA	VIS	
A		N/A	N/A	90 kt	NA	N/A	
B	800'	N/A	N/A	120 kt	NA	N/A	
C	(513')	N/A	N/A	140 kt	NA	N/A	
D		N/A	N/A	165 kt	NA	N/A	
Gnd speed - Kts				70	90	100	120 140 160
MAP at MM							

33° 06' 07" N 139° 47' 03" E
Scenery Tokyo

Not for use in real world navigation
[RJTH25-L.IAP]

ATIS
 Appr.
 Tower 118.7
 Ground 126.2
 Cl. Del.
 HACHIOJIMA, JAPAN
 HACHIOJIMA
 VOR DME LOC Rwy 25
 LOC 110.1 IHC
 Apt. Elev 300'

Localizer 3° offset



Missed Approach: Climb to 4000' via 252° from HC NDB, then turn RIGHT proceed to HC NDB and hold at 5000'. Contact Hachijo RADIO.

STRAIGHT-IN LANDING RWY 25				CIRCLE - TO - LAND			
	MDA	VIS	RVR		MDA	VIS	
A		N/A	N/A	90 kt	NA	N/A	
B	800'	N/A	N/A	120 kt	NA	N/A	
C	(513')	N/A	N/A	140 kt	NA	N/A	
D		N/A	N/A	165 kt	NA	N/A	
Gnd speed - Kts				70	90	100	120 140 160
MAP at MM							

33° 06' 07" N 139° 47' 03" E
Scenery Tokyo

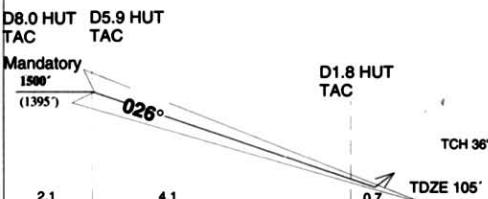
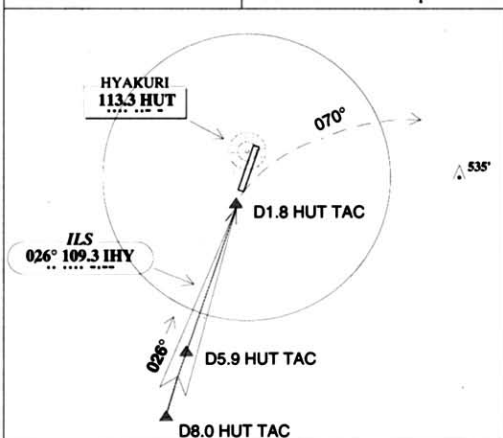
Not for use in real world navigation
[RJTH25-V.IAP]

ATIS
Appr. 120.1
Tower 126.2
Ground
Cl. Del.

HYAKURI, JAPAN
HYAKURI AERO
ILS Rwy 03
Apt. Elev 105'

LOC 109.3 IHY

Apt. Elev 105'



Missed Approach: Turn RIGHT, climb to 2000' outbound via HUT TAC R-070 (HUT TAC R-090 when specified by ATC) and contact HYAKURI APP.

STRAIGHT-IN LANDING RWY 03				CIRCLE - TO - LAND			
DA	VIS	RVR		MDA		VIS	
A	N/A	N/A	90 kt	580' (475')		N/A	
B	305'	N/A	120 kt	580' (475')		N/A	
C	(200')	N/A	140 kt	140' (35')		N/A	
D	N/A	N/A	165 kt	165' (60')		N/A	
Gnd speed - Kts				70	90	100	120 140 160
MAP at D1.8 HUT TAC							

36° 10' 07" N 140° 25' 01" E
Scenery Tokyo

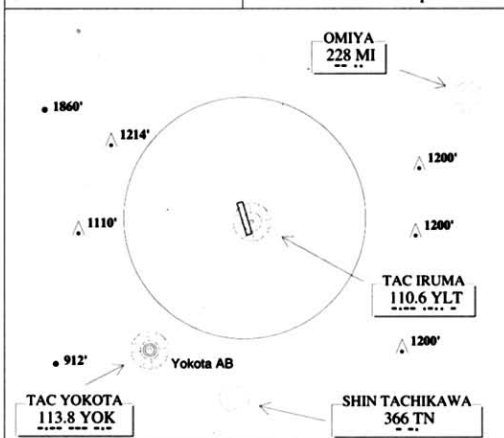
Not for use in real world navigation
[RJAHO3-LIAP]

ATIS
Appr. 126.2
Tower 126.2
Ground
Cl. Del.

IRUMA, JAPAN
IRUMA
PAR Rwy 17, 35
Apt. Elev 299'

MSA YLT TAC

Apt. Elev 299'



Missed Approach:

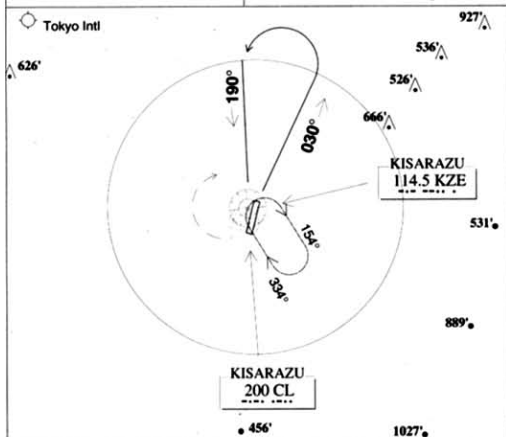
STRAIGHT-IN LANDING RWY 35				CIRCLE - TO - LAND			
MDA	VIS	RVR		MDA		VIS	
A	N/A	N/A	90 kt	1000' (701')		N/A	
B	NA	N/A	120 kt	1000' (701')		N/A	
C	N/A	N/A	140 kt	1000' (701')		N/A	
D	N/A	N/A	165 kt	1000' (701')		N/A	
Gnd speed - Kts				70	90	100	120 140 160
Rwy17,35 PAR GS3.00							

35° 50' 03" N 139° 24' 08" E
Scenery Tokyo

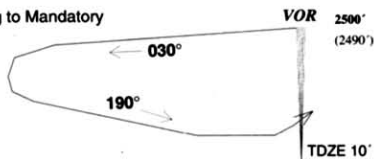
Not for use in real world navigation
[RJTI17-R.IAP]

ATIS
Appr. 126.2
Tower 126.2
Ground
Cl. Del.

KISARAZU, JAPAN
KISARAZU AERO
VOR
VOR 114.5 KZE Apt. Elev 10'



10 NM
Descending to Mandatory
1600'



Missed Approach:

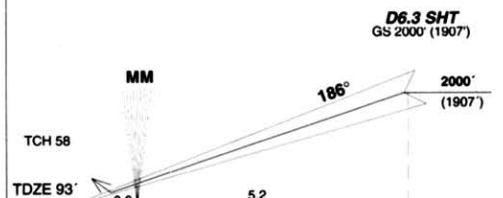
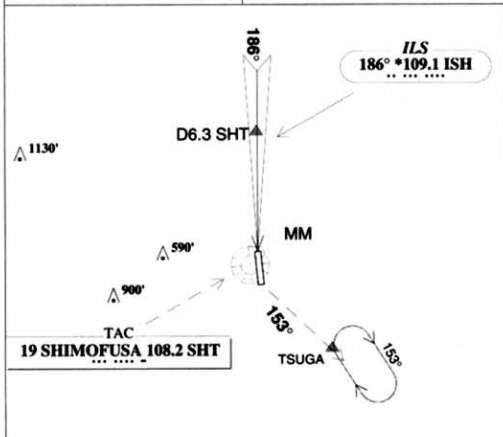
STRAIGHT-IN LANDING				CIRCLE - TO - LAND			
A	MDA	VIS	RVR	MDA	VIS		
A	NA	N/A	N/A	90 kt	800' (790')	N/A	
B		N/A	N/A	120 kt	800' (790')	N/A	
C		N/A	N/A	140 kt	800' (790')	N/A	
D		N/A	N/A	165 kt	800' (790')	N/A	
Gnd speed - Kts				70	90	100	120 140 160
MAP at VOR							

35° 23' 07" N 139° 54' 08" E
Scenery Tokyo

Not for use in real world navigation
[RJTK-V.IAP]

ATIS
Appr. 119.1
Tower 126.2
Ground
Cl. Del.

MATSUDO, JAPAN
SHIMOFUSA AERO
ILS Rwy 18
LOC *109.1 ISH Apt. Elev 98'



Missed Approach: Climbing LEFT turn to 1500' outbound via SHT R-153, proceed to TSUGA INT/D14.0 and hold. Contact Shimofusa TOWER.

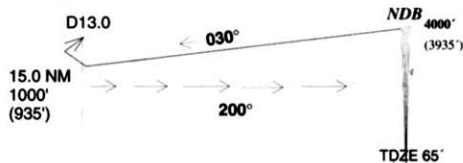
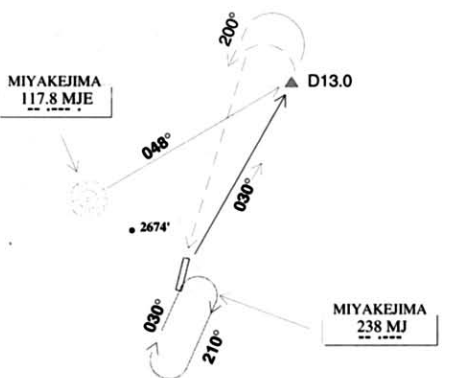
STRAIGHT-IN LANDING RWY 18				CIRCLE - TO - LAND			
A	DA	VIS	RVR	MDA	VIS		
A				90 kt	680' (582')	N/A	
B	330'			120 kt	680' (582')	N/A	
C	(237')			140 kt	680' (582')	N/A	
D				165 kt	680' (582')	N/A	
Gnd speed - Kts				70	90	100	120 140 160
MAP at MM 3.0				2:34	2:00	1:48	1:30 1:17 1:07

35° 47' 07" N 140° 01' 00" E
Scenery Tokyo

Not for use in real world navigation
[RJTL18-I.IAP]

ATIS
Appr. Tower 118.05
Ground NDB 238 MJ
Cl. Del. Apt. Elev 65'

MIYAKEJIMA, JAPAN
MIYAKE
NDB (ADF)
Apt. Elev 65'



Missed Approach: At MDA(H) outbound, turn left climb via 200° to 4000' and hold. Contact MIYAKE Radio. At MDA(H) anytime after turning inbound, turn LEFT, climb via 030° to 4000' then LEFT turn to

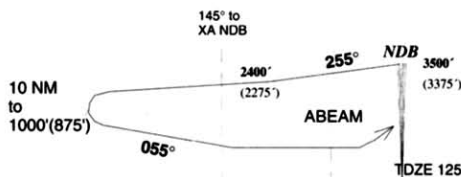
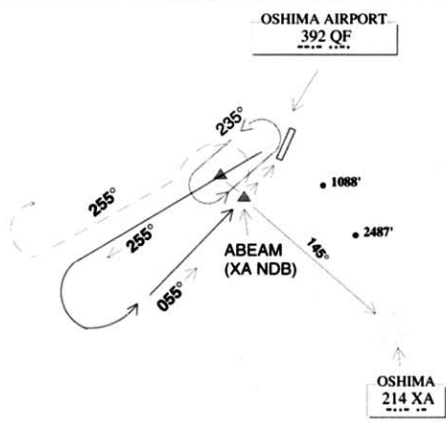
STRAIGHT-IN LANDING (ADF)				CIRCLE - TO - LAND			
MDA	VIS	RVR		MDA	MDA	VIS	
A	N/A	N/A	90 kt	1000' (935')	1000' (935')	N/A	
B	1000'	N/A	120 kt	1000' (935')	1000' (935')	N/A	
C	(935')	N/A	140 kt	NA	NA	N/A	
D	N/A	N/A	165 kt	NA	NA	N/A	
Gnd speed - Kts				70	90	100	120 140 160
MAP at D13.0							

34° 04' 02" N 139° 33' 08" E
Scenery Tokyo

Not for use in real world navigation
[RJTO-N.IAP]

ATIS
Appr. Tower 118.6
Ground NDB 392 QF
Cl. Del. Apt. Elev 125'

OSHIMA, JAPAN
OSHIMA
NDB (ADF)-A
Apt. Elev 125'



Missed Approach: Turn LEFT climb via 255° from QF NDB to 3500', then turn RIGHT within 10NM, proceed to QF NDB and hold. Contact RADIO.

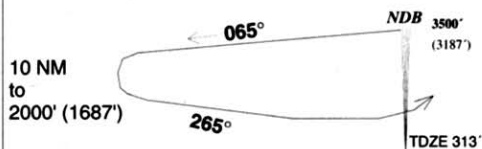
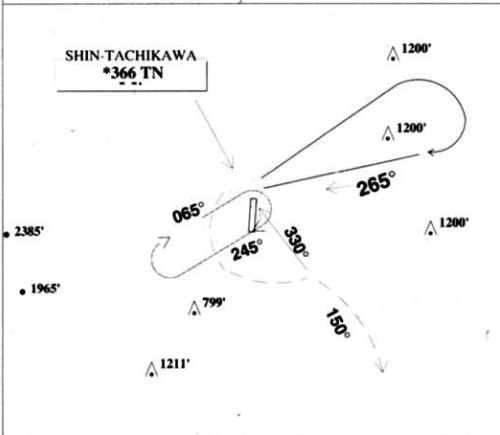
STRAIGHT-IN LANDING (ADF)-A				CIRCLE - TO - LAND			
MDA	VIS	RVR		MDA	MDA	VIS	
A	N/A	N/A	90 kt	740' (615')	740' (615')	N/A	
B	740'	N/A	120 kt	740' (615')	740' (615')	N/A	
C	(615')	N/A	140 kt	NA	NA	N/A	
D	N/A	N/A	165 kt	NA	NA	N/A	
Gnd speed - Kts				70	90	100	120 140 160
MAP at ABEAM XA NDB							

34° 46' 08" N 139° 21' 09" E
Scenery Tokyo

Not for use in real world navigation
[RJTO-N.IAP]

TACHIKAWA, JAPAN
TACHIKAWA AERO
NDB (ADF)-A
6 TN Apt. Elev 313'

RJTT TOKYO JAPAN
TOKYO INTL (HANEDA)
REVERSAL NINE DEPARTURE
SEKIYADO 117.0 SYE Apt. Elev 15'



NOT TO SCALE

SEKIYADO
117.0 SYE
.....

Maintain
13000' or below
until D8 HME

At 500'
or above

4 NM

HANEDA
109.4 HME
.....

HANEDA
337 HM
.....

At 500'
or above

Passing
4000'

262° TYE
112.7

070° hdg

Between 8000'
and 13000'

R100°
280°

(Haneda)
Tokyo Intl
15 ft

R140°
160° hdg

320°

13 NM

D8

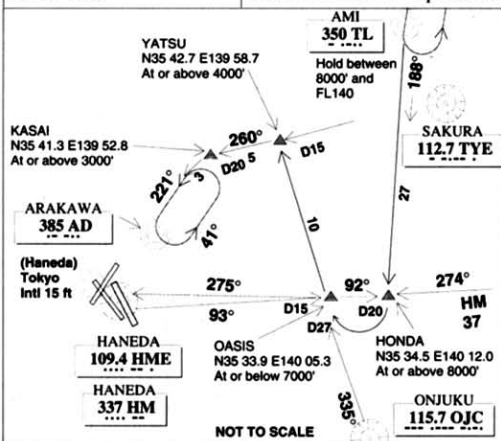
STRAIGHT-IN LANDING (ADF)-A				CIRCLE - TO - LAND			
	MDA	VIS	RVR		MDA	VIS	
A		N/A	N/A	90 kt	1000' (687')	N/A	
B	1000'	N/A	N/A	120 kt	1000' (687')	N/A	
C	(687')	N/A	N/A	140 kt	1000' (687')	N/A	
D		N/A	N/A	165 kt	NA	N/A	
Gnd speed - Kts			70	90	100	120	140
MAP at NDB							

35° 42' 05" N 139° 24' 04" E
Scenery Tokyo

Not for use in real world navigation
[RJTC-N.IAP]

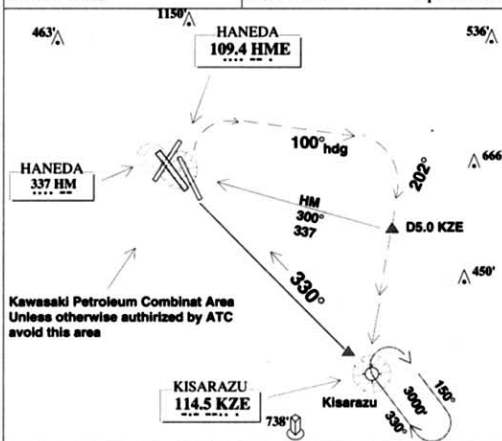
ATIS 128.8
Appr. 119.1
Tower 118.1
Ground 121.7
Cl. Del. 121.8

RJTT TOKYO JAPAN
TOKYO INTL (HANEDA)
ARAKAWA NORTH ARRIVAL
ARAKAWA 385 AD Apt. Elev 15'



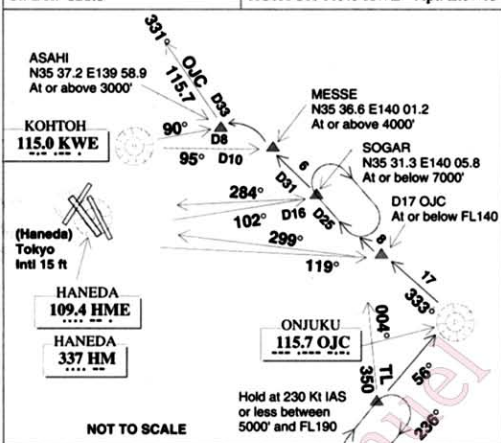
ATIS 128.8
Appr. 119.1
Tower 118.1
Ground 121.7
Cl. Del. 121.8

TOKYO, JAPAN
TOKYO INTL (HANEDA)
NDB (ADF) - A
LOM 200 CL **Apt. Elev 15'**



ATIS 128.8
Appr. 119.1
Tower 118.1
Ground 121.7
Cl. Del. 121.8

RJTT TOKYO JAPAN
TOKYO INTL (HANEDA)
ASAHI SOUTH ARRIVAL
KOHTOH 115.0 KWE Apt. Elev 15'



Missed Approach: Turn RIGHT, climb to 4000' via heading 100° to intercept and proceed via 202° bearing to CL NDB and hold. Cross 300° bearing to HM NDB at 4000'. Contact Tokyo APP.

STRAIGHT-IN LANDING A				CIRCLE - TO - LAND				
	MDA	VIS	RVR		MDA	VIS		
A		N/A	N/A	90 kt	960' (945')	N/A		
B	620'	N/A	N/A	120 kt	960' (945')	N/A		
C	(605')	N/A	N/A	140 kt	960' (945')	N/A		
D		N/A	N/A	165 kt	960' (945')	N/A		
Gnd speed - Kts			70	90	100	120	140	160
LOM to MAP								

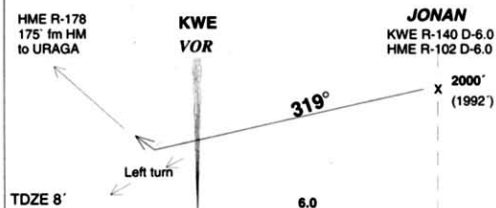
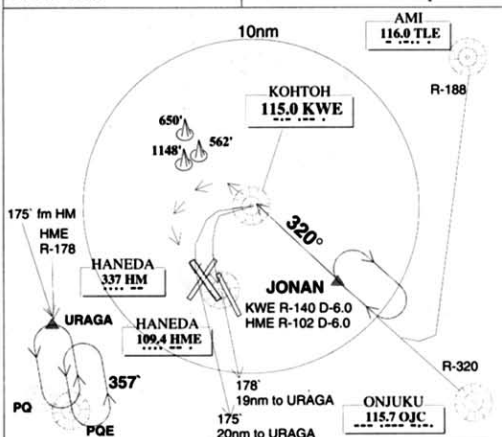
35° 32' 09" N 139° 46' 05" E
Scenery Tokyo

Not for use in real world navigation
[RJTT-N.IAP]

ATIS 128.8
Appr. 119.1
Tower 118.1
Ground 121.7
Cl. Del. 121.8

TOKYO, JAPAN
TOKYO INTL (HANEDA)
VOR/DME RWY15

KOHTOH 115.0 Apt. Elev 15'



Missed Approach: At KWE, turn left climb to HME, then climb via HME R-178 (175° fm HM) to URAGA, then via PQE R-357 to PQE (179° to PQ) and hold. Cross URAGA at 4500'. Contact TOKYO

STRAIGHT-IN LANDING RWY15				CIRCLE - TO - LAND			
	MDA	VIS	RVR		MDA	VIS	
A		N/A	N/A	90 kt	NA	N/A	
B	1000'	N/A	N/A	120 kt	NA	N/A	
C	(992')	N/A	N/A	140 kt	NA	N/A	
D		N/A	N/A	165 kt	NA	N/A	
Gnd speed - Kts				70	90	100	120 140 160
MAP at KWE VOR 6.0				5:08	4:00	3:36	3:00 2:34 2:15

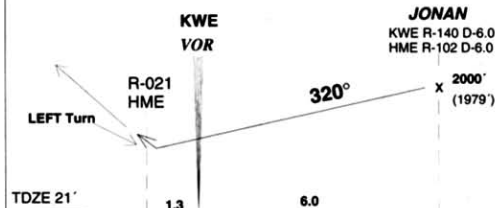
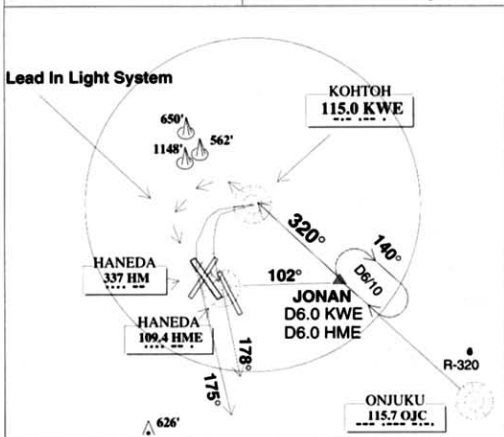
35° 32' 09" N 139° 46' 05" E
Scenery Tokyo

Not for use in real world navigation
[RJTT15-V.IAP]

ATIS 128.8
Appr. 119.1
Tower 118.1
Ground 121.7
Cl. Del. 121.8

TOKYO, JAPAN
TOKYO INTL (HANEDA)
VOR/DME RWY16

KOHTOH 115.0 Apt. Elev 15'



Missed Approach: At KWE, turn left climb to HME, then climb via HME R-178 (175° fm HM) to URAGA, then via PQE R-357 to PQE (179° to PQ) and hold. Cross URAGA at 4500'. Contact TOKYO

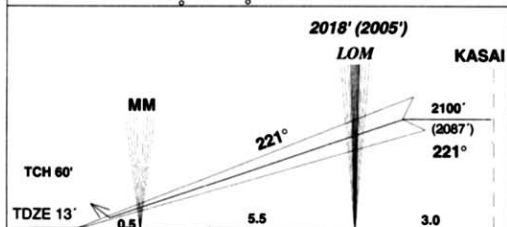
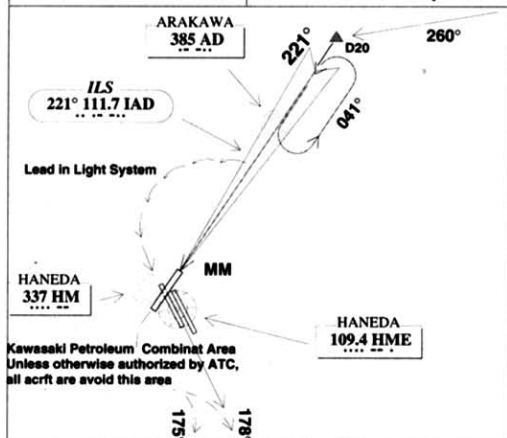
STRAIGHT-IN LANDING RWY16				CIRCLE - TO - LAND			
	MDA	VIS	RVR		MDA	VIS	
A		N/A	N/A	90 kt	NA	N/A	
B	1000'	N/A	N/A	120 kt	NA	N/A	
C	(979')	N/A	N/A	140 kt	NA	N/A	
D		N/A	N/A	165 kt	NA	N/A	
Gnd speed - Kts				70	90	100	120 140 160
MAP at KWE VOR 6.0				5:08	4:00	3:36	3:00 2:34 2:15

35° 32' 09" N 139° 46' 05" E
Scenery Tokyo

Not for use in real world navigation
[RJTT16-V.IAP]

ATIS 128.8
Appr. 119.1
Tower 118.1
Ground 121.7
Cl. Del. 121.8

TOKYO, JAPAN
TOKYO INTL (HANEDA)
ILS Rwy 22
LOC 111.7 Apt. Elev 15'



Missed Approach: Climb to 500' on 221°, then turn LEFT climb outbound via HME VOR R-178 to URAGA INT, then turn inbound via PQE VOR R-357 to PQE VOR and hold. Cross URAGA INT at 4500'.

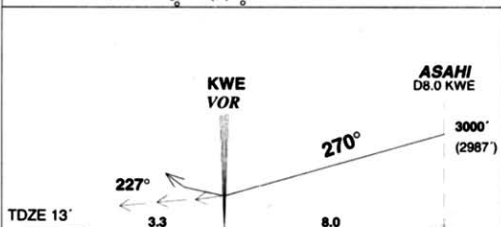
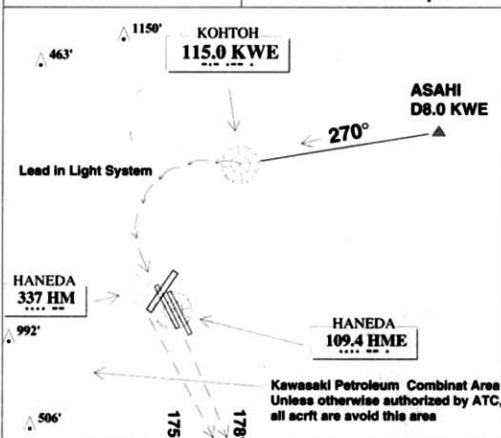
STRAIGHT-IN LANDING RWY 22				CIRCLE - TO - LAND			
	DA	VIS	RVR		MDA		VIS
A		N/A	N/A	90 kt	580' (565')		N/A
B	1000'	N/A	N/A	120 kt	580' (565')		N/A
C	(987')	N/A	N/A	140 kt	620' (605')		N/A
D		N/A	N/A	165 kt	620' (605')		N/A
Gnd speed - Kts				70	90	100	120
LOM to MAP 5.5				4:43	3:40	3:18	2:45
						2:22	2:04

35° 32' 09" N 139° 46' 05" E
Scenery Tokyo

Not for use in real world navigation
(RJTT22-LIAP)

ATIS 128.8
Appr. 119.1
Tower 118.1
Ground 121.7
Cl. Del. 121.8

TOKYO, JAPAN
TOKYO INTL (HANEDA)
VOR DME Rwy 22
VOR 115.0 KWE Apt. Elev 15'



Missed Approach: Turn LEFT climb to HME VOR, then climb outbound via HME VOR R-178 to URAGA INT, then inbound via PQE VOR R-357 to PQE VOR and hold. Cross URAGA INT at 4500'.

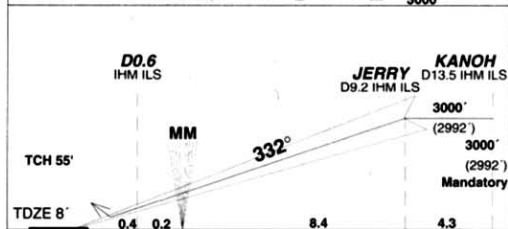
STRAIGHT-IN LANDING RWY 22				CIRCLE - TO - LAND			
	MDA	VIS	RVR		MDA		VIS
A		N/A	N/A	90 kt	NA		N/A
B	1000'	N/A	N/A	120 kt	NA		N/A
C	(987')	N/A	N/A	140 kt	NA		N/A
D		N/A	N/A	165 kt	NA		N/A
Gnd speed - Kts				70	90	100	120
MAP at KWE VOR							

35° 32' 09" N 139° 46' 05" E
Scenery Tokyo

Not for use in real world navigation
(RJTT22-V.IAP)

ATIS 128.8
Appr. 119.1
Tower 118.1
Ground 121.7
Cl. Del. 121.8

TOKYO, JAPAN
TOKYO INTL (HANEDA)
ILS Rwy 33
LOC 110.9 Apt. Elev 15'



Missed Approach: Climb to 500' on 332° turn RIGHT, climb to 4000' via heading 100° to intercept via KZE VOR and hold. Cross KZE VOR R-022 at 4000'. Contact Tokyo APP.

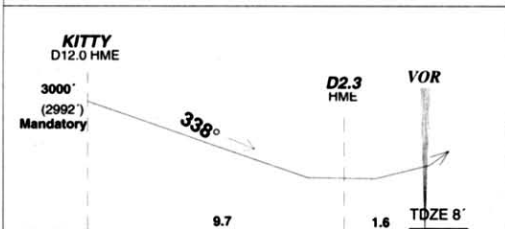
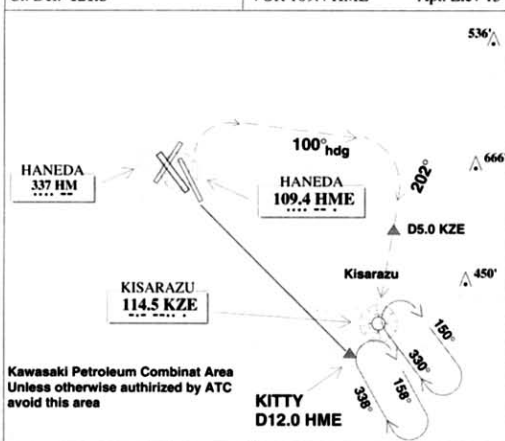
STRAIGHT-IN LANDING RWY 33				CIRCLE - TO - LAND			
DA	VIS	RVR	MDA	VIS	MDA	VIS	
A	N/A	N/A	90 kt	580' (565')	N/A	N/A	
B	208' (200')	N/A	120 kt	580' (565')	N/A	N/A	
C	N/A	N/A	140 kt	620' (605')	N/A	N/A	
D	N/A	N/A	165 kt	620' (605')	N/A	N/A	
Gnd speed - Kts				70	90	100	120 140 160
MAP at D6.0 ILM ILS							

35° 32' 09" N 139° 46' 05" E
Scenery Tokyo

Not for use in real world navigation
[RJTT33-11AP]

ATIS 128.8
Appr. 119.1
Tower 118.1
Ground 121.7
Cl. Del. 121.8

TOKYO, JAPAN
TOKYO INTL (HANEDA)
VOR DME Rwy 33
VOR 109.4 HME Apt. Elev 15'



Missed Approach: Turn RIGHT, climb to 4000' via heading 100° to intercept and proceed via KZE VOR R-022 to KZE VOR and hold. Cross KZE VOR R-022/D5.0 at 4000'. Contact Tokyo APP.

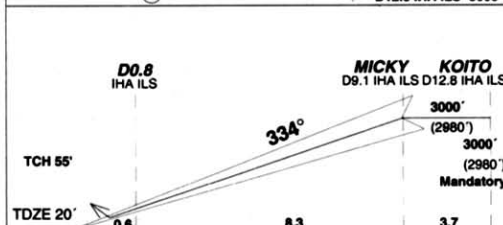
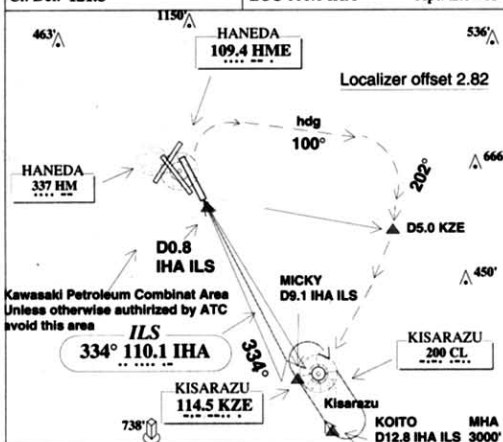
STRAIGHT-IN LANDING RWY 33				CIRCLE - TO - LAND			
MDA	VIS	RVR	MDA	VIS	MDA	VIS	
A	N/A	N/A	90 kt	620' (605')	N/A	N/A	
B	620' (612')	N/A	120 kt	620' (605')	N/A	N/A	
C	N/A	N/A	140 kt	620' (605')	N/A	N/A	
D	N/A	N/A	165 kt	620' (605')	N/A	N/A	
Gnd speed - Kts				70	90	100	120 140 160
MAP at VOR							

35° 32' 09" N 139° 46' 05" E
Scenery Tokyo

Not for use in real world navigation
[RJTT33-V.IAP]

ATIS 128.8
Appr. 119.1
Tower 118.1
Ground 121.7
Cl. Del. 121.8

TOKYO, JAPAN
TOKYO INTL (HANEDA)
ILS Rwy 34
LOC 110.1 IHA Apt. Elev 15'



Missed Approach: Climb to 500' on 334° turn RIGHT, climb to 4000' via heading 100° to intercept via KZE VOR and hold. Cross KZE VOR R-022 at 4000'. Contact Tokyo APP.

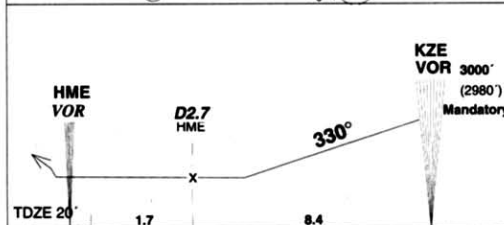
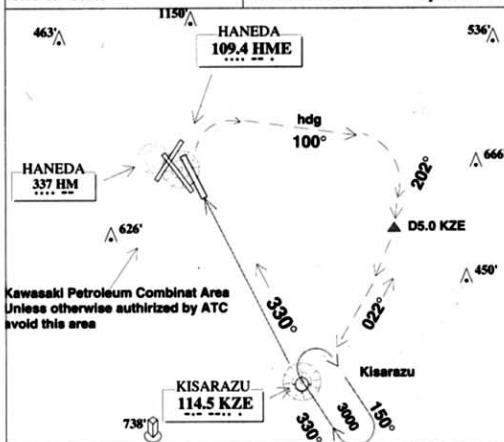
STRAIGHT-IN LANDING RWY 34				CIRCLE - TO - LAND			
DA	VIS	RVR		MDA	MDA	VIS	
A	N/A	N/A	90 kt	580'	580' (565')	N/A	
B	270'	N/A	120 kt	580'	580' (565')	N/A	
C	(250')	N/A	140 kt	620'	620' (605')	N/A	
D	N/A	N/A	165 kt	620'	620' (605')	N/A	
Gnd speed - Kts				70	90	100	120 140 160
MAP at D0.8 IHA ILS							

35° 32' 09" N · 139° 46' 05" E
Scenery Tokyo

Not for use in real world navigation
[RJTT34-LIAP]

ATIS 128.8
Appr. 119.1
Tower 118.1
Ground 121.7
Cl. Del. 121.8

TOKYO, JAPAN
TOKYO INTL (HANEDA)
VOR DME Rwy 34
VOR 109.4 HME Apt. Elev 15'



Missed Approach: Turn RIGHT, climb to 4000' via heading 100° to intercept and proceed via KZE VOR R-022 to KZE VOR and hold. Cross KZE VOR R-022/D5.0 at 4000'. Contact Tokyo APP.

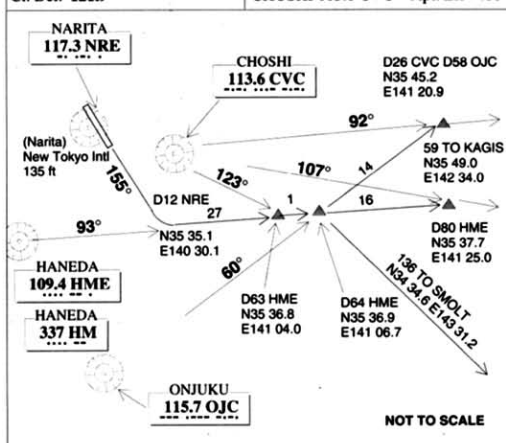
STRAIGHT-IN LANDING RWY 34				CIRCLE - TO - LAND			
MDA	VIS	RVR		MDA	MDA	VIS	
A	N/A	N/A	90 kt	580'	580' (565')	N/A	
B	580'	N/A	120 kt	580'	580' (565')	N/A	
C	(560')	N/A	140 kt	620'	620' (605')	N/A	
D	N/A	N/A	165 kt	620'	620' (605')	N/A	
Gnd speed - Kts				70	90	100	120 140 160
MAP at HME VOR							

35° 32' 09" N · 139° 46' 05" E
Scenery Tokyo

Not for use in real world navigation
[RJTT34-V.IAP]

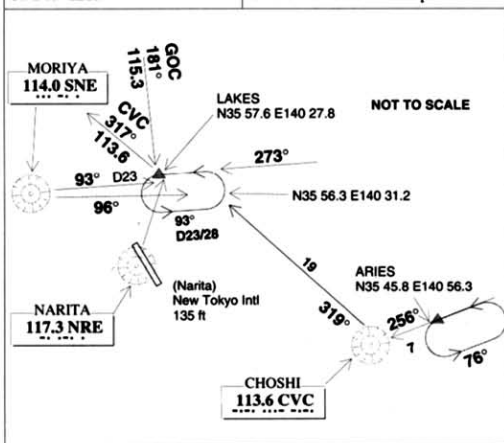
ATIS 128.25
Appr. 125.8
Tower 118.2
Ground 121.8
Cl. Del. 121.9

RJAA TOKYO JAPAN
NEW TOKYO INTL (NARITA)
CHOSHI FOUR DEPARTURE
CHOSHI 113.6 CVC Apt. Elev 135'



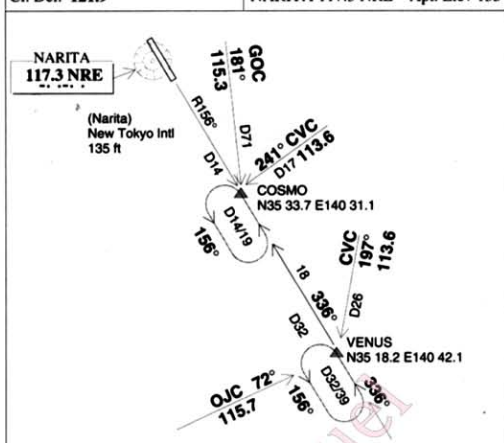
ATIS 128.25
Appr. 125.8
Tower 118.2
Ground 121.8
Cl. Del. 121.9

RJAA TOKYO JAPAN
NEW TOKYO INTL (NARITA)
ARIES NORTH ARRIVAL
CHOSHI 113.6 CVC Apt. Elev 135'



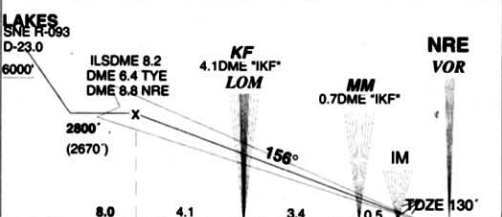
ATIS 128.25
Appr. 125.8
Tower 118.2
Ground 121.8
Cl. Del. 121.9

RJAA TOKYO JAPAN
NEW TOKYO INTL (NARITA)
VENUS SOUTH ARRIVAL
NARITA 117.3 NRE Apt. Elev 135'



ATIS 128.25
Appr. 125.8-124.4
Tower 118.2
Ground 121.8
Cl. Del. 121.9

TOKYO, JAPAN
NEW TOKYO INTL (NARITA)
ILS RWY16 (CAT 2,3)
LOC 111.5 IKF Apt. Elev 135'



Missed Approach: Climb via 156° to YQ LOM and via 156° from "YQ", at D12.0 NRE VOR, then outbound via CVC, then via CVC R-155 to LIBRA and hold at 6000. Contact NARITA APP.

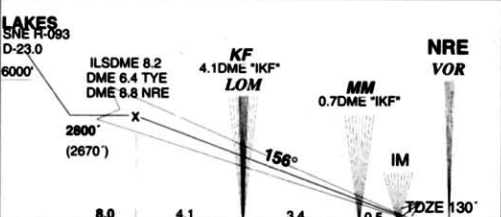
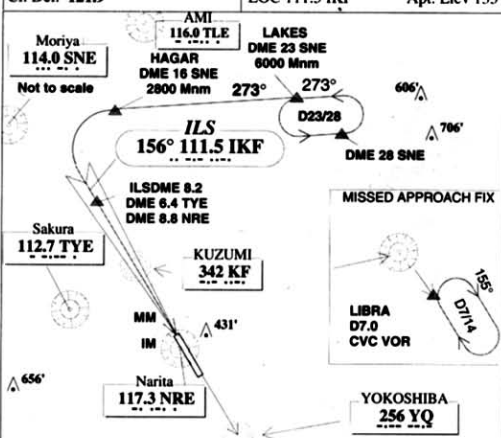
STRAIGHT-IN LANDING RWY 2,3				CIRCLE - TO - LAND			
DA	VIS	RVR		MDA	VIS		
A							
B	230'	N/A	16	90 kt	NA	N/A	
C	(100')	N/A	16	120 kt	NA	N/A	
D		N/A	16	140 kt	NA	N/A	
				165 kt	NA	N/A	
Gnd speed - Kts			70	90	100	120	140 160
GS 3.00°							

35° 45' 08" N 140° 23' 05" E
Scenery Tokyo

Not for use in real world navigation
[RJAA16-LIAP]

ATIS 128.25
Appr. 125.8-124.4
Tower 118.2
Ground 121.8
Cl. Del. 121.9

TOKYO, JAPAN
NEW TOKYO INTL (NARITA)
ILS RWY16
LOC 111.5 IKF Apt. Elev 135'



Missed Approach: Climb via 156° to YQ LOM and via 156° from "YQ", at D12.0 NRE VOR, then outbound via CVC, then via CVC R-155 to LIBRA and hold at 6000. Contact NARITA APP.

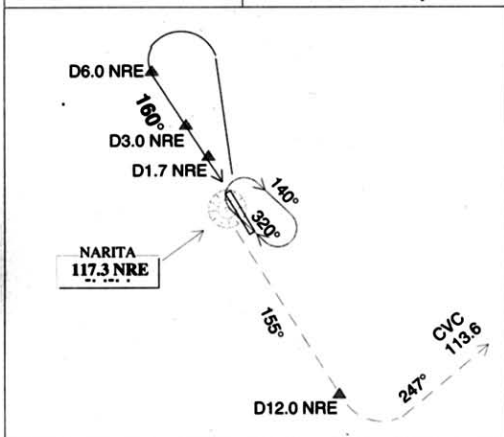
STRAIGHT-IN LANDING RWY16				CIRCLE - TO - LAND			
DA	VIS	RVR		MDA	VIS		
A							
B	330'	N/A	16	90 kt	740' (605')	N/A	
C	(200')	N/A	16	120 kt	740' (605')	N/A	
D		N/A	16	140 kt	740' (605')	N/A	
				165 kt	740' (605')	N/A	
Gnd speed - Kts			70	90	100	120	140 160
MAP at MM							

35° 45' 08" N 140° 23' 05" E
Scenery Tokyo

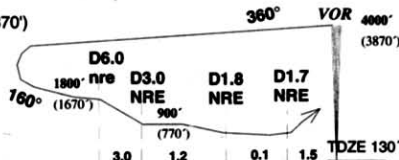
Not for use in real world navigation
[RJAA16-LIAP]

ATIS 128.25
Appr. 125.8-124.4
Tower 118.2
Ground 121.8
Cl. Del. 121.9

TOKYO, JAPAN
NEW TOKYO INTL (NARITA)
VOR DME No.4 Rwy 16
VOR 117.3 NRE Apt. Elev 135'



10 DME NRE
TO
2000' (1870')



Missed Approach: Climb outbound via NRE VOR R-155, turn LEFT at D12.0 NRE to CVC VOR, then outbound via CVC VOR R-155 to LIBRA D7.0 CVC and hold at 6000'. Contact NARITA APP.

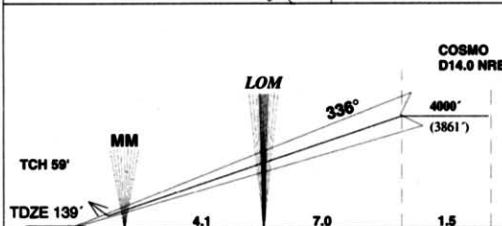
STRAIGHT-IN LANDING RWY 16				CIRCLE - TO - LAND			
MDA	VIS	RVR		MDA	VIS		
A	N/A	N/A	90 kt	740' (605')	N/A		
B	600'	N/A	120 kt	740' (605')	N/A		
C	(470')	N/A	140 kt	740' (605')	N/A		
D	N/A	N/A	165 kt	740' (605')	N/A		
Gnd speed - Kts				70	90	100	120
MAP at D1.7 NRE							

35° 45' 08" N 140° 23' 05" E
Scenery Tokyo

Not for use in real world navigation
[RJAA16-V.IAP]

ATIS 128.25
Appr. 125.8-124.4
Tower 118.2
Ground 121.8
Cl. Del. 121.9

TOKYO, JAPAN
NEW TOKYO INTL (NARITA)
ILS RWY34
LOC 111.9 IYQ Apt. Elev 135'



Missed Approach: Climb via 336° to KF LOM via 336° from KF LOM, turn RIGHT at D7.0 NRE to CVC VOR, then outbound via CVC VOR R-155 to LIBRA D7.0 CVC and hold at 6000'. Contact NARITA APP.

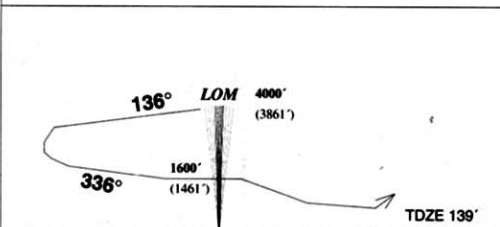
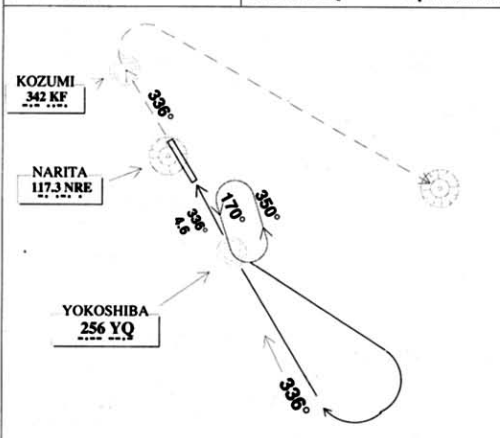
STRAIGHT-IN LANDING RWY34				CIRCLE - TO - LAND			
MDA	VIS	RVR		MDA	VIS		
A	N/A	N/A	90 kt	740' (605')	N/A		
B	339'	N/A	120 kt	740' (605')	N/A		
C	(200')	N/A	140 kt	740' (605')	N/A		
D	N/A	N/A	165 kt	740' (605')	N/A		
Gnd speed - Kts				70	90	100	120
MAP at MM							

35° 45' 08" N 140° 23' 05" E
Scenery Tokyo

Not for use in real world navigation
[RJAA34-I.IAP]

ATIS 128.25
 Appr. 125.8-124.4
 Tower 118.2
 Ground 121.8
 Cl. Del. 121.9

TOKYO, JAPAN
 NEW TOKYO INTL (NARITA)
 NDB (ADF) Rwy 34
 LOM 256 YQ Apt. Elev 135'



Missed Approach: Climb via 336° from YQ LOM to KF LOM, turn RIGHT to CVC VOR, then outbound via CVC VOR R-155 to LIBRA D7.0 CVC and hold at 6000'. Contact NARITA APP.

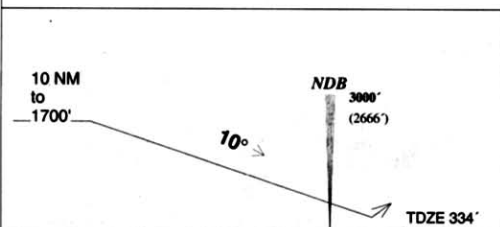
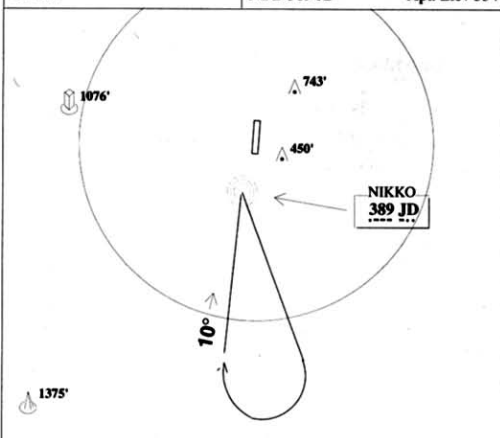
STRAIGHT-IN LANDING RWY 34				CIRCLE - TO - LAND			
	MDA	VIS	RVR		MDA	VIS	
A		N/A	N/A	90 kt	740' (605')	N/A	
B	720'	N/A	N/A	120 kt	740' (605')	N/A	
C	(581')	N/A	N/A	140 kt	740' (605')	N/A	
D		N/A	N/A	165 kt	740' (605')	N/A	
Gnd speed - Kts				70	90	100	120 140 160
LOM to MAP							

35° 45' 08" N 140° 23' 05" E
 Scenery Tokyo

Not for use in real world navigation
 [RJAA34-N.IAP]

ATIS
 Appr. 1201
 Tower 126.1
 Ground
 Cl. Del.

UTSUNOMIYA, JAPAN
 UTSUNOMIYA AERO
 NDB (ADF)-A
 NDB 389 JD Apt. Elev 334'



Missed Approach: Turn RIGHT, climb via 060° from JD NDB to 3000'. Contact APP.

STRAIGHT-IN LANDING (ADF)-A				CIRCLE - TO - LAND			
	MDA	VIS	RVR		MDA	VIS	
A		N/A	N/A	90 kt	NA	N/A	
B	880'	N/A	N/A	120 kt	NA	N/A	
C	(546')	N/A	N/A	140 kt	NA	N/A	
D		N/A	N/A	165 kt	NA	N/A	
Gnd speed - Kts				70	90	100	120 140 160
MAP at NDB							

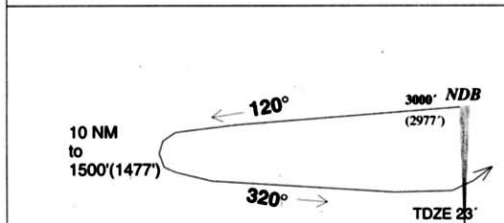
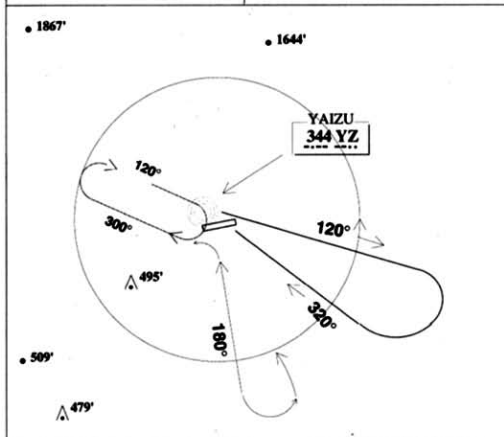
36° 30' 06" N 139° 52' 01" E
 Scenery Tokyo

Not for use in real world navigation
 [RJTU-N.IAP]

ATIS
Appr.
Tower 126.2
Ground
Cl. Del.

YAIZU, JAPAN
SHIZUJHAMA AERO
NDB (ADF)
Apt. Elev 23'

NDB 344 YZ



Missed Approach: LEFT climbing turn to 3000' on 180° from YZ NDB, then turn LEFT to YZ NDB within 10NM from YZ NDB and hold. Contact TOWER.

STRAIGHT-IN LANDING (ADF)				CIRCLE - TO - LAND			
A	MDA	VIS	RVR	MDA	VIS		
A	NA	N/A	N/A	90 kt	700' (677')	N/A	
B		N/A	N/A	120 kt	700' (677')	N/A	
C		N/A	N/A	140 kt	700' (677')	N/A	
D		N/A	N/A	165 kt	700' (677')	N/A	
Gnd speed - Kts				70	90	100	120 140 160
MAP at NDB							

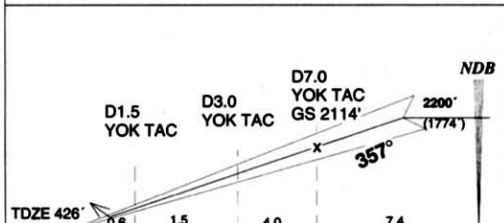
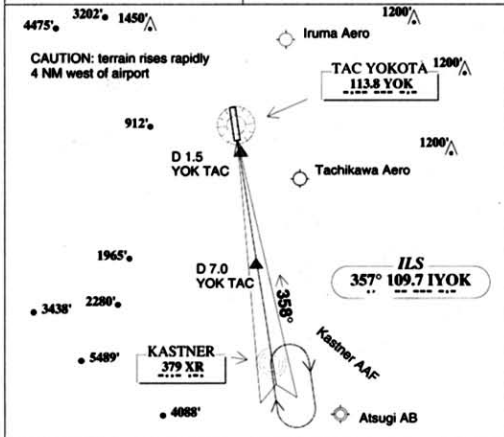
34° 48' 06" N 138° 18' 01" E
Scenery Tokyo

Not for use in real world navigation
[RJNY-N.IAP]

ATIS 128.4
Appr.
Tower 120.3
Ground 133.2
Cl. Del.

YOKOTA AB
TOKYO, JAPAN
ILS-1 Rwy 36
Apt. Elev 457'

LOC 109.7 IYOK



Missed Approach: Fly heading 360° to 3000', turn RIGHT direct XR NDB, climbing to 4000' and hold.

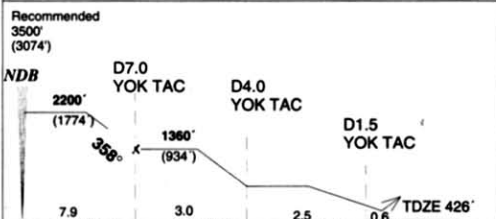
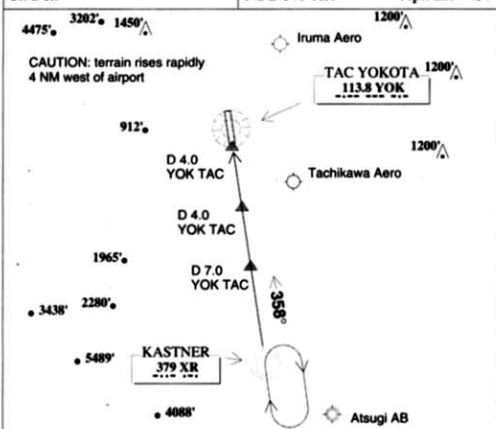
STRAIGHT-IN LANDING RWY 36				CIRCLE - TO - LAND			
A	DA	VIS	RVR	MDA	%VIS		
A		3/4	40	90 kt	1000' (543')	1	
B	1000' (574')			120 kt	1000' (543')	1	
C				140 kt	1000' (543')	1 1/2	
D				165 kt	1100' (643')	2	
Gnd speed - Kts				70	90	100	120 140 160
MAP at D1.5 YOK TAC				5:43	3:40	3:18	2:45 2:22 2:04

35° 44' 07" N 139° 21' 01" E
Scenery Tokyo

Not for use in real world navigation
[RJTY36-I.IAP]

ATIS 128.4
 Appr. -
 Tower 120.3
 Ground 133.2
 Cl. Del.

YOKOTA AB
 TOKYO, JAPAN
 NDB DME Rwy 36
 NDB 379 XR Apt. Elev 457'



Missed Approach: Fly heading 360° until 3000', turn RIGHT proceed direct XR NDB and hold. Climb and maintain 4000'.

STRAIGHT-IN LANDING RWY 36				CIRCLE - TO - LAND			
	MDA	VIS	RVR		MDA	VIS	
A			50	90 kt	980' (523')	1	
B	960'			120 kt	980' (523')	1/4	
C	(534')	1 1/2		140 kt	980' (523')	1 1/2	
D		1 1/2		165 kt	1100' (643')	2	
Gnd speed - Kts			70	90	100	120	140 160
MAP at D1.5 YOK TAC							

35° 44' 07" N 139° 21' 01" E
 Scenery Tokyo

Not for use in real world navigation
 [RJTY36-N.IAP]

