



Scenario **Venezia**

 **Venise**

 **Venetie**

MANUEL / HANDLEIDING

MANUEL

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.

CREDITS

programmation	Rodolfo Arata, Umberto Colapicchioni, Andras Kozma, Paolo Poggiati
aventures & plans	Alberto Sangalli
packaging	Lago

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

Copyright © 1997 LAGO SNC, ANDRAS KOZMA, VIRTUALI

Microsoft, MSDOS, 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 Italy

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>

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 au 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 vous aidera, si vous en éprouver 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.

Contactez également EUROMAINTENANCE

si votre logiciel s'avérerait défectueux,

si vous deviez 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 ?

Vous éprouvez quelques difficultés à installer ou lancer le logiciel dont vous rêvez depuis des mois ?

Vous voulez tout simplement connaître une date de sortie ou avoir des informations sur l'un de nos produits ?

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

Sur le 3615 UbiSoft* si vous disposez d'un minitel. 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

BIENVENUE DANS VENISE !

Après un an de travail, nous sommes fiers de vous présenter le Scénario Venise. C'est le premier d'une série de scénarios basés sur le REALTERRAIN™, une nouvelle technique développée par notre équipe de programmeurs, qui tâcheront d'enrichir la sensation 3D du jeu.

Le REALTERRAIN™ utilise des « données du monde réel », ce qui signifie que l'altitude de chaque localisation de scène correspond à celle que vous trouvez dans la vie réelle. Toutes les textures utilisées dans le Scénario Venise ont été créées en recoupant des données vectorielles (rues, rivières, voies ferrées etc...) avec des représentations des terrains naturels. Nous considérons que c'est une grande avancée dans le design des scènes, vous donnant la « sensation » d'un terrain impossible à retrouver en utilisant des textures « génériques ».

Nous avons décidé, pour parfaire cette sensation de « réalité », de vous fournir un scénario à « quatre saisons ». Nous sommes presque sûrs que quiconque volant dans la région couverte par le Scénario Venise dans la vie réelle, reconnaîtra assurément chaque détail.

Ainsi que vous pouvez l'imaginer, le REALTERRAIN™ nécessite un PC puissant. Nous avons durement travaillé pour optimiser la programmation des scènes de sorte que vous puissiez tout de même les utiliser sur des PCs plus lents (basés malgré tout sur la technologie Pentium). Vous en avez un bon exemple en volant dans les vallées : dès que vous approchez des montagnes, leurs sommets deviendront plus détaillés, tandis que les montagnes plus lointaines seront toujours affichées avec une définition plus basse. La même logique s'applique lorsque vous volez au dessus de 14.000 pieds : vous n'avez pas besoin de trop de détails, aussi les avons nous tout simplement réduits !

Nous avons tâché de satisfaire chaque utilisateur avec le Scénario Venise. En fait, nous avons créé différents réglages de définition des scènes, trois au moins, pour permettre aux utilisateurs de PC plus lents (Pentium 75) de voler, avec une définition moindre. Les utilisateurs de PC puissants (comme les Pentium 166 et plus) seront heureux de tirer plein avantage de leur processeur en « haute » ou « très haute » définition. La définition des scènes affecte non seulement le relief, mais aussi les objets en 3D, et l'apparence des aéroports - en particulier à Venise Tessera.

Etant donné que le nombre de textures est élevé - à peu près 290 Mo -, nous avons également fait des tests pour créer un accélérateur, de sorte à les laisser sur le CD, mais, malheureusement, les résultats que nous avons obtenus - même en utilisant un lecteur de CD-ROM 10x - ne nous ont pas convaincus. Nous avons donc décidé de ne pas inclure une fonction que tous les utilisateurs ne seraient pas heureux d'utiliser, et nous sommes finalement allés dans le sens des contraintes du disque dur.

En fin de compte, installer 85Mo sur le disque dur n'est pas si étrange : il y a des produits sur le marché qui nécessitent bien plus d'espace que le Scénario Venise. Nous sommes sûrs que, si vous êtes un « vrai » flight simmer, vous serez content de dédier autant d'espace à un produit tel que le Scénario Venise : nous voudrions aussi vous prévenir de préparer vos disques durs, car nous reviendrons bientôt avec de nouveaux scénarios tout aussi délicieux...

Notre dernière suggestion aux utilisateurs de PC suffisamment puissants (et de FS6), est d'essayer le Scénario Venise en 800x600, ou sous une plus haute résolution : c'est la meilleure façon de voler dans le merveilleux nord-est italien ! N'hésitez pas à nous envoyer vos commentaires par e-mail à l'adresse suivante : 100411.3660@compuserve.com. Nous ferons des trésors de vos suggestions en planifiant nos scénarios futurs.

Bon vol !
Ugo Grandolini
C.E.O.
LAGO

Configuration requise

Le Scénario Venise requiert le système minimum suivant : Pentium 75, 16Mo de RAM, 85Mo d'espace libre sur le disque dur. Pour profiter au mieux du produit, nous vous suggérons d'étendre la RAM à 32Mo (ce qui augmentera également la rapidité de Windows® 95) et d'utiliser un processeur Pentium 133, ou plus rapide.

Convention utilisée dans ce manuel

- Toutes les références à des noms de fichiers, extensions et répertoires sont affichées comme suit : FILENAME.EXT
- S'il vous faut taper du texte au clavier, le texte apparaît en : courrier (par exemple)
- S'il vous faut presser une touche, cette touche sera représentée comme suit : [ENTREE]

[MAJ][ENTREE] signifie que vous devez presser la touche [ENTREE] en maintenant la touche [MAJ] enfoncée.

- S'il vous faut cliquer sur un bouton, ce bouton sera représenté comme suit : <BOUTON>
- S'il vous faut taper un nom de fichier ou de répertoire qui peut varier d'installation à installation, ce nom sera représenté comme suit : {NOM}.

INSTALLATION

Le Scénario Venise est doté d'un utilitaire d'installation appelé SEASONCHANGER qui vous aidera à installer les données nécessaires au scénario pour représenter une UNIQUE saison à la fois. De cette façon, vous n'aurez besoin « que » de 85Mo d'espace libre plutôt que des 290Mo compris dans le CD-ROM !

FLIGHT SIMULATOR™ POUR WINDOWS® 95

Fermez TOUTES les applications en cours !

- Insérez le CD du Scénario Venise dans votre lecteur de CD-ROM.
- Attendez quelques secondes et laissez Windows® 95 travailler pour vous (si vous avez désactivé la notification automatique du CD-ROM, double-cliquez sur l'icône VENLAUNCH.EXE).

Si vous n'avez pas encore installé le Scénario Venise, vous découvrirez la fenêtre suivante au bout d'un moment :



- Cliquez sur le CESSNA pour installer le Scénario Venise dans votre répertoire FS6. Vous n'avez pas besoin de savoir où vous avez installé le simulateur, le programme d'installation se charge de le trouver pour vous. Le Scénario Venise sera installé dans le sous-répertoire \VENEZIA, à l'intérieur de votre répertoire FS. Si une grosse CROIX JAUNE apparaît sur les flèches rouges, reportez vous au paragraphe « Pas assez d'espace ? » ci-dessous.

Note : si le programme d'installation ne parvient PAS à localiser le répertoire du simulateur, une fenêtre vous demandera d'indiquer le répertoire dans lequel vous avez installé le simulateur (exemple :C :\FLTSIM5). SEASONCHANGER recherchera une installation valide de Flight Simulator (que ce soit 5.1 ou 6) dans répertoire que vous sélectionnerez.

Cliquez sur le X dans le coin en haut à droite de la fenêtre pour quitter le programme.

PAS ASSEZ D'ESPACE ?

Si vous ne disposez pas de 85Mo d'espace libre sur le disque dur sur lequel vous avez installé le simulateur, vous avez deux choix :

- Vous pouvez quitter l'installation (en cliquant sur le X dans le coin en haut à droite de la fenêtre), libérer l'espace nécessaire, et recommencer l'installation depuis le début.
- Au cas où vous disposez de l'espace nécessaire sur un autre disque dur, cliquez sur la CROIX jaune - la fenêtre montrée ci-contre apparaîtra - puis :
- sélectionnez le disque dur dans la liste des lecteurs ;
- sélectionnez le répertoire dans lequel vous voulez installer le scénario - vous pouvez également choisir le répertoire racine - dans la liste des répertoires. Le Scénario Venise sera alors installé dans le sous-répertoire \VENEZIA, à l'intérieur du répertoire que vous aurez choisi.





Une fois l'installation terminée - et à chaque fois que vous insérerez le CD du Scénario Venise dans votre lecteur de CD-ROM - la fenêtre représentée ci-contre apparaîtra. C'est l'écran principal de l'utilitaire SEASONCHANGER. Cet écran vous permet de :

- Changer la saison du Scénario Venise.
- Désinstaller complètement le produit du disque dur.
- Afficher l'écran 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 saison ; le programme d'installation se chargera d'installer automatiquement la saison en cours - selon la date de votre système - pour vous.

Vous trouverez, dans la partie en haut à droite de l'écran, une petite représentation d'un écran tiré du scénario indiquant chaque saison. L'ordre des écrans est (de gauche à droite) : hiver, printemps, été, automne.

Déplacez le curseur sur chacune des quatre représentations et vous verrez apparaître une bordure jaune autour du curseur de la souris ; cela signifie qu'en cliquant sur cette zone, vous déclenchez le processus d'installation de la saison particulière qu'elle indique.

Note : le fait de changer de saison ne nécessite AUCUN espace supplémentaire sur votre disque dur, étant donné que les nouveaux fichiers remplacent ceux qui étaient déjà présents sur votre disque dur.

Pour désinstaller le Scénario Venise :

Cliquez sur le petit bouton POUBELLE situé en bas à droite de l'écran.

Note : cela enlèvera les fichiers de scénario Venise, ne laissant que les fichiers aventure.

Pour afficher l'écran des crédits :

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

Note : cliquez sur le X en haut à droite de la fenêtre pour fermer cet écran.

Pour lancer FS6 :

Cliquez sur le CESSNA.

Pour quitter le programme :

Cliquez sur le X en haut à droite de la fenêtre pour quitter le programme.

UTILISATEURS DE FLIGHT SIMULATOR™ 5.1

Si vous êtes en train d'utiliser Windows® 3.x, retournez tout de suite sous DOS !

Dans TOUTES les instructions suivantes, {FS5DIRECTORY} reste nécessaire pour le chemin complet de l'endroit où vous avez installé FS5 (exemple : C:\JEUX\FSS). Note : si vous avez installé FS5 dans son répertoire par défaut (C:\FLTSIM5), vous n'avez PAS besoin de spécifier {FS5DIRECTORY} lorsque vous utilisez les utilitaires du Scénario Venise !

ATTENTION ! L'utilitaire d'installation sous DOS n'est PAS capable de déterminer si vous avez suffisamment d'espace libre sur votre disque dur : veuillez vérifier manuellement avant d'essayer d'installer le Scénario Venise. Le fait d'installer le produit partiellement - sur un disque dur qui ne dispose pas de suffisamment d'espace - entraînera des résultats imprévisibles !

Pour installer le scénario « principal » (nécessaire UNIQUEMENT la première fois OU après avoir désinstallé le produit) :

- Insérez le CD du Scénario Venise dans votre lecteur de CD-ROM.
- Passez sur le lecteur de CD-ROM (généralement D :) en tapant D : et en pressant [ENTREE].

• Tapez : INSTALL {FS5DIRECTORY} {ADVVDIRECTORY} {WAVVDIRECTORY} et appuyez sur la touche [ENTREE]. Les noms de répertoires {ADVVDIRECTORY} et {WAVVDIRECTORY} sont nécessaires pour installer les aventures - et les voix que nous avons incluses au Scénario Venise. Pour pouvoir utiliser les aventures avec FS5, il vous faut avoir installé le Flight Shop de BAO. L'utilitaire d'installation déterminera automatiquement si vous disposez d'une installation valide de Flight Shop : au cas où il ne trouve pas Flight Shop, il n'installera PAS les aventures (et les voix) de Venise.

Note : il ne vous faudra entrer les noms de répertoire de {ADVVDIRECTORY} et {WAVVDIRECTORY} QUE si vous n'avez PAS installé Flight Shop dans ses sous-répertoires standards.

Pour changer de saison :

Si vous venez de compléter l'installation, vous n'avez PAS besoin de charger de saison : le programme d'installation se chargera d'installer automatiquement les textures du PRINTEMPS pour vous.

- Insérez le CD du Scénario Venise dans votre lecteur de CD-ROM.
- Passez sur le lecteur de CD-ROM (généralement D :) en tapant D : et en pressant [ENTREE].
- Pour installer :
 - a. les textures du Printemps, tapez : SPRING {FS5DIRECTORY} et pressez la touche [ENTREE].
 - b. les textures de l'Été, tapez : SUMMER {FS5DIRECTORY} et pressez la touche [ENTREE].
 - c. les textures de l'Automne, tapez : FALL {FS5DIRECTORY} et pressez la touche [ENTREE].
 - d. les textures de l'Hiver, tapez : WINTER {FS5DIRECTORY} et pressez la touche [ENTREE].

Note : le fait de changer de saison ne nécessite AUCUN espace supplémentaire sur votre disque dur, étant donné que les nouveaux fichiers remplacent ceux qui étaient déjà présents sur votre disque dur.

Pour désinstaller Venise de votre disque dur :

Insérez le CD du Scénario Venise dans votre lecteur de CD-ROM.

Passez sur le lecteur de CD-ROM (généralement D :) en tapant D : et en pressant [ENTREE].

Tapez : REMOVE {FS5DIRECTORY} et pressez la touche [ENTREE].

Note : cela enlèvera les fichiers de scénario Venise, ne laissant que les fichiers aventure.

Scène de la région de Munich (tous les utilisateurs)

L'utilitaire d'installation modifiera votre région de Munich existante (celle fournie avec le FS standard) pour garder la transition entre le Scénario Venise et Munich aussi douce que possible.

Scènes Europe de BAO (tous les utilisateurs)

Le Scénario Venise utilise la palette standard Microsoft pour représenter les couleurs des scènes. Les scénarios Europe de BAO utilisent une palette différente. Cela génère un problème visuel en volant à partir des/vers les scènes Europe et le Scénario Venise.

Afin d'éviter ce type de problèmes, nous avons inclus sur le CD-ROM du Scénario Venise une nouvelle série de textures pour les scènes Europe, ainsi qu'un utilitaire qui enlèvera quelques montagnes dans la partie sud de la scène Europe 1.

Quoi qu'il en soit, nous avons décidé de ne PAS modifier automatiquement vos scènes existantes d'Europe, pour deux raisons : nous préférons vous laisser l'option de décider si vous voulez enlever ou non les montagnes de la partie sud d'Europe 1 ; il existe différentes versions des scènes d'Europe 1 et nous ne pouvons savoir laquelle vous utilisez.

ATTENTION : si vous voulez retourner aux scènes originales d'Europe après avoir modifié soit le scénario Europe 1, soit les textures, l'UNIQUE méthode est de réinstaller Europe 1 et/ou Europe 2 à partir de vos disquettes/CD-ROM originaux !

Pour installer les modifications du Scénario Venise pour les scènes Europe :

- Copiez tous les fichiers situés dans le répertoire \EUR1_PTH dans votre répertoire Europe 1 \SCENERY ;
- Lancez le fichier EUR1PTH.BAT ; cela enlèvera les montagnes sources du conflit de votre scénario Europe 1.

Si vous n'avez PAS modifié manuellement les textures originales d'Europe et si vous n'avez PAS installé les textures de la troisième partie, vous pouvez installer les textures du Scénario Venise pour Europe 1 et

Europe 2. Pour installer les nouvelles textures :

Entrez dans le répertoire \EUR1_TXT sur le CD-ROM du Scénario Venise et lancez le programme EUR1TEX.BAT ;

Entrez dans le répertoire \EUR2_TXT sur le CD-ROM du Scénario Venise et lancez le programme EUR2TEX.BAT ;

Note : vous n'avez PAS besoin de corriger les textures d'Europe 2 si Europe 1 n'est PAS installé !

CONTENU DU CD-ROM

Le CD-ROM du scénario Venise contient des DEMOS de nos produits. Chaque DEMO possède son propre répertoire à partir duquel vous pouvez l'installer. Avant d'essayer d'installer chaque DEMO, veuillez vous reporter à sa documentation, lorsqu'elle est disponible (généralement appelée README.TXT ou README.WRI), présente dans les répertoires suivants :

AS_PTH :	Dernière correction en date pour Airline Simulator.
CONV :	L'utilitaire gratuit de Microsoft pour convertir les avions et les aventures du Flight Shop de BAO en vue de les utiliser avec FS6. Pour installer le convertisseur, lancez FS CONV.EXE et suivez les instructions à l'écran. Ce répertoire contient également une nouvelle série de fichiers .WAV utilisables avec les aventures converties à l'aide de l'utilitaire Microsoft. Pour installer les nouveaux fichiers .WAV, il vous suffit de les copier de ce répertoire au sous-répertoire \ADV\WAV de FS6.
DOCS :	Plans de vol pour les aventures en format texte.
INSTALL :	DEMO de Flight School.
LAGO_ONL :	www.lagoonline.com sampler - ouvrez le fichier INDEX.HTM avec votre explorateur web.
SCDEMO :	DEMO de Schiratti Commander pour Microsoft Flight Simulator 5.
SC_PTH :	Dernière correction en date pour Schiratti Commander.
WPPDEMO :	DEMO de WinPlanner Plus.
FSCH_PTH :	Dernière correction en date pour Flight School.

Vous trouverez un fichier appelé START.EXE à la racine du CD-ROM : c'est notre SLIDESHOW. Veuillez le charger (vous aurez besoin de Windows® 3.x ou de Windows® 95) pour voir une présentation de nos produits actuels et à venir.

POSITIONNEMENT

Le Scénario Venise apporte quelques situations utiles qui placeront l'avion sur quelques points intéressants dans les scènes.

Chargez FS, puis sélectionnez le menu «Vols/Choisir Vol...» (dans FS6, pressez : [ALT][F][F]) ou le menu «Options/Situations» (dans FS5, pressez [ALT][O][U]) et faites défiler la liste pour trouver toutes les situations dont le nom commence par 'Venise'.

Vous pouvez également utiliser le menu «Environnement/Se rendre à l'aéroport...» (dans FS6, pressez: [ALT][Z][G]) ou le menu «Environnement/Aéroports...» (dans FS5, pressez: [ALT][Z][Q]), puis choisissez la région de Venise, et choisissez l'aéroport/piste sur le/laquelle vous voulez positionner l'avion.

AVENTURES

Le Scénario Venise comprend également ses propres aventures. Avant de charger une aventure, assurez vous de :

- Sélectionner l'avion requis ou un avion aux performances similaires à celui de l'aventure (ex : vous pouvez choisir de voler sur une aventure créée pour le Learjet avec le Boeing 737) ;
- L'aventure positionnera automatiquement l'avion dans sa position de départ. Si vous voliez dans une tranche horaire différente, vous pourriez vous retrouver à voler sur cette aventure dans de mauvaises conditions (ex : vol VFR de nuit). Pour éviter ce genre de problèmes, nous vous suggérons de positionner l'avion dans n'importe quel aéroport du Scénario Venise avant de lancer l'aventure et de régler l'heure locale en conséquence.

Charger les aventures

Chargez FS puis sélectionnez le menu «Vols|Aventures...» (dans FS6, pressez: [ALT][F][D]) ou le menu «Options|1 Créer une aventure» (dans FS5, - il vous faut le Flight Shop de BAO pour pouvoir installer et utiliser les aventures - pressez: [ALT][O][1]), et choisissez l'aventure dans laquelle vous désirez voler dans le menu aventures. Voici la liste des aventures du Scénario Venise:

- Venise1: de Munich à Venezia Tessera (Learjet)
- Venise2: de Venezia San Nicolò à Trieste (Cessna)
- Venise3: de Verona Boscomantico à Bolzano (Cessna)
- Venise4: de Verona Villafranca à Venezia Tessera (Learjet)
- Venise5: de Vicenza à Treviso (Cessna)

Vous trouverez une copie sur papier de chaque plan de vol à la fin du manuel.

Utilisateurs de FS6 : les aventures ont été initialement générées à l'aide de WinPlanner Plus pour FS5, puis converties avec le convertisseur Microsoft - fourni sur le CD-ROM du Scénario Venise - pour une utilisation avec FS6. Juste après avoir chargé l'aventure, il vous faudra également configurer les bonnes conditions météo pour l'aventure. Pour configurer les conditions météo : ouvrez le menu «Environnement|Secteurs météo...» (pressez: [ALT][Z][Q]) ; sélectionnez «WinPlanner Departure» et cliquez sur le bouton <OK>.

Pour quitter une aventure avant la fin: sélectionnez le menu «Vols|Réinitialiser un vol» (dans FS6, pressez: [ALT][F][R]) ou le menu «Options|Réinitialiser la Situation» (dans FS5, pressez: [ALT][O][R]).

Commandes au clavier des aventures

Les commandes au clavier doivent être utilisées pour établir le contact initial avec l'ATC (après avoir réglé la radio COMM sur la bonne fréquence) ainsi que pour toutes les requêtes suivantes. Après avoir chargé une aventure, vous pourrez utiliser les commandes suivantes :

<u>Commande clavier</u>	<u>Fonction</u>
[CTRL][A]	Procéder à l'enregistrement avec de nouvelles facilités
[CTRL][Z]	Demande pour approche manquée
[CTRL][E]	Demande pour approche visuelle
[CTRL][R]	Répéter le dernier message
[CTRL][K]	Activer le copilote
[CTRL][P]	Interroger position
[CTRL][+]	Demander un palier plus élevé
[CTRL][-]	Demander un palier plus bas
[CTRL][I]	Demander de l'aide

Exemple : après avoir réglé la fréquence de Sol, pressez [CTRL][A] : c'est la 'méthode d'aventure' pour envoyer le message "Learjet 900 au sol est sur cette fréquence et demande autorisation d'avancer sur la piste". Pour recevoir les bulletins météo, y compris ceux transmis par l'ATIS, pressez [CTRL][A].

Procédures

Après avoir chargé une aventure, l'avion sera placé en position de parking à proximité de la piste. Ouvrez la vue carte pour vérifier votre position. Avant de commencer, gardez en main la liste des plans de vol située à la fin du manuel (nous avons également fourni les plans de vol, sous forme de fichiers textes, dans le répertoire \DOCS, au cas où vous voudriez les imprimer), les cartes de départs et arrivées des aéroports et les cartes de SID (Standard Instrumental Departure) et de STAR (Standard Arrival), lorsqu'elles sont disponibles. Toutes les fréquences ATC nécessaires pour terminer les aventures sont comprises dans les cartes fournies. Après le contact initial pour la Clearance de Décollage (réglez la radio COMM sur 122.20, puis pressez [CTRL][A]), l'ATC vous fournira les fréquences dont vous aurez besoin pour le vol (souvenez vous bien d'emmener un papier et un crayon avec vous dans le cockpit !).

Voici la procédure que vous devez suivre pour compléter chaque aventure :

DECOLLAGE

Contactez l'ATIS pour obtenir les conditions météo sur l'aéroport de départ ;
Contactez la Clairance de Décollage pour obtenir confirmation du plan de vol ;
Réglez les instruments et les navais pour effectuer la première partie du vol ;
Contactez le sol pour obtenir l'autorisation de démarrer le(s) moteur(s) et d'avancer sur la piste ;
Lorsque vous atteignez la position d'attente proche de la piste, contactez la tour ;
Faites toutes les vérifications standard pour cette phase du vol, puis après en avoir reçu l'autorisation, décollez ;

EN VOL

Suivez les instructions données par l'ATC - respectez les paliers assignés ;
Lorsque vous recevez l'autorisation «... resume own navigation.», volez vers le premier checkpoint du plan de vol. Souvenez vous que même si vous avez apparemment déjà passé le premier navai, vous devez toujours commencer votre route à partir du premier checkpoint ;
Volez en suivant le plan de vol et les instructions de l'ATC ;

ATTERRISSAGE

Lorsque vous êtes presque arrivé à l'aéroport de destination, contactez l'ATIS pour connaître les conditions météo ; souvenez vous bien de re-régler la radio COMM sur la fréquence appropriée après avoir reçu les conditions météo ;
Suivez les instructions que vous obtiendrez pour l'approche : gardez votre plan de vol et vos cartes comme référence ;
Réglez NAV1 sur la fréquence ILS (vols IFR uniquement) ;
Faites votre approche finale et atterrissez !
Sortez de la piste en utilisant les taxiways et contactez le sol ; un écran donnant des informations sur le vol que vous venez d'effectuer apparaîtra.

VIDEO

Si vous voulez avoir une vue générale des bâtiments principaux du centre de Venise, pensez à regarder la vidéo Venise ! ! Chargez FS puis sélectionnez le menu «Options\Video du vol...» (dans FS6, pressez: [ALT][O][V]) ou le menu «Options\Video...» (dans FS5, pressez: [ALT][O][V]) ,et sélectionnez la vidéo 'Venice Tour'.

SIGNAUX DU CONTROLE AU SOL

Le Scénario Venise comprend un contrôleur au sol 'live' pour chaque position de parking dans l'aéroport de Venezia Tesserà. Le contrôleur au sol, qui s'appelle Rod, arrivera à la position de parking à chaque fois que vous l'atteindrez. Il vous aidera à vous mettre à la bonne place avant de finalement couper votre(vos) moteur(s). Vous trouverez une table comportant les signaux que Rod utilisera pour vous guider vers votre position de parking dans les illustrations suivantes.

Lorsque vous approcherez de la position de parking, Rod vous indiquera de :



Tournez vers votre droite :
bras gauche vers le bas, bras droit agité de haut en bas.



Avancez : bras gauche et droit agités de haut en bas.



Tournez vers votre gauche:
bras droit vers le bas, bras gauche agité de haut en bas

Lorsque vous atteignez la position de parking :



Commencer à réduire la vitesse : bras droit et gauche initialement vers le bas, puis il les lève ensemble doucement.

STOP : lorsque ses bras atteignent sa tête. Juste après, Rod baissera ses deux bras ensemble : à ce moment là, vous devez être arrêté - si vous voulez revoir Rod vivant !

En raison de la hauteur des jets commerciaux, les pilotes de B737 et tous les autres avions de ligne commerciaux se doivent de regarder vers le bas lorsqu'ils approchent de la position de parking, afin de pouvoir suivre les indications du contrôleur au sol. Utilisez les touches suivantes.

[SHIFT][ENTER] pour regarder vers le bas.

[SHIFT][BACKSPACE] pour regarder vers le haut.

NOTES AUX UTILISATEURS

- Il peut arriver que vous voyiez des lignes 'ouvertes' entre les montagnes. Cela est dû aux routines d'optimisation : nous pourrions avoir facilement réglé le problème en utilisant la haute résolution partout, mais, nous avons été forcés de procéder ainsi pour conserver un nombre de lignes acceptable. Cela apparaîtra aux endroits où la résolution est la plus basse ou lorsque la résolution change.
- Nous avons testé le Scénario Venise avec différents processeurs ; Pour utiliser ce produit au mieux de ses capacités, nous vous suggérons de configurer la définition comme suit :
 - Très Espacée/Espacée : si vous possédez un Pentium 75, un Pentium 90 ou un Pentium 100.
 - Normale/Dense : Si vous possédez un Pentium 120 ou un Pentium 133.
 - Très Dense : Si vous possédez un Pentium 150 ou un processeur plus rapide.
- En raison du nombre de textures et d'objets 3D utilisés, vous pouvez avoir à attendre un peu avant de pouvoir voir la scène lorsque vous virez autour de la zone centrale de Venezia et Tessera ou lorsque les situations qui vous placeront dans ces zones se chargent : s'il vous plaît, soyez patients, et laissez quelques secondes à votre PC pour tout afficher correctement. Le fait d'ouvrir la vue carte accélère parfois le processus de chargement.
- Étant donné que le code de crash est inclus dans tous les reliefs, vous ne pourrez pas atterrir sur la scène. Tenter d'atterrir, même sur une bonne zone bien plate et bien verte, aboutira toujours à un crash. Avec le Scénario Venise, ainsi que dans la réalité, vous ne pourrez atterrir que sur les aéroports et les zones alentours.
- Vous obtiendrez les meilleures performances en utilisant 32Mo - ou plus - de RAM. En utilisant moins de 32Mo, il se peut que toutes les textures ne se chargent pas immédiatement lorsque vous volez dans la région du scénario.
- En raison de la résolution/optimisation du nombre de lignes, toutes les villes/villages ne reproduisent pas l'intérieur exact.
- La version FS6 du scénario se met automatiquement sur la configuration la plus douce excepté quand :
 - a. Les Préférences de Qualité d'Affichage d'Image sont configurées sur 'low/fast'.
 - b. L'option d'adoucissement de l'image est réglée sur 0 (smoothing = 0) dans le fichier FLTSIM95.CFG.
- La "scène synthétique" sous le relief est placée sur 0 MSL. Il peut vous arriver d'être placé bien en dessous du sol en mode virement.
- Aéroport de Venezia Tessera : pendant la programmation de l'aéroport, il y a eu des travaux faits (dans la vie réelle) pour obtenir l'approbation CATIII pour la seule piste actuelle (4). Durant un certain temps,

ils ont utilisé la taxiway parallèle située entre la piste et le terminal en tant que piste 4L. Ce n'est pas inclus dans le scénario - pas encore - et nous avons laissé le marquage au sol '4R' sur la piste, comme dans la vie réelle. Si vous le souhaitez, vous pouvez tout de même tenter l'expérience d'atterrir sur la taxiway parallèle, mais... préparez vous à devoir rendre votre licence dès que vous vous serez arrêté au parking !

- Les utilisateurs étrangers noteront également que la couleur de la piste est exactement la même que dans la vie réelle : la partie du début (à l'approche de la piste 4) est légèrement plus douce que le reste de la piste.

- Il existe nombre de logiciels d'édition de scénarios disponibles (y compris notre propre Schiratti Commander) qui vous permettent de créer votre propre environnement. Soyez extrêmement prudents si vous voulez ajouter vos propres scénarios sur le territoire couvert par le Scénario Venise !

- La plupart des éditeurs de scénarios ajoutent automatiquement ce que l'on appelle le "scénario synthétique" à la région. Dans le cas du Scénario Venise, ces cases sont toutes configurées sur l'altitude zéro, ce qui peut donner des résultats intéressants si vous ajoutez votre propre partie de scénario ; ce qui implique que dans la plupart des cas, il sera impossible de réussir à ajouter une situation dans la région sans souffrir des "effets secondaires" ;

1. Vous pourrez ajouter vos propres scénarios dans le périmètre immédiat de n'importe quel aéroport (approximativement 3x3 km autour). Si vous créez votre propre scénario pour les zones d'aéroports en utilisant Schiratti Commander, assurez vous bien de NE PAS utiliser la fonction "altitude" du tout ! Si vous le faites, le scénario risque de souffrir !...

2. Il est possible, dans beaucoup de cas, de modifier manuellement le code fourni par Schiratti Commander, mais il vous faut pour cela une certaine expérience de l'utilisation de Scenery MAKER.

- Le Scénario Venise fonctionnera avec une meilleure définition sous FS6.

UTILISATEURS DE SCHIRATTI COMMANDER

Les deux programmes d'installation installeront un scénario spécial dont Schiratti Commander a besoin pour faire fonctionner correctement le Scénario Venise. Ce fichier de scénario spécial s'appelle VEN_SC.BGL et se trouve dans le répertoire \VENEZIA : il n'apparaîtra pas pendant le vol et n'affectera pas les performances du simulateur. Nous avons préparé cette version car Schiratti Commander ne peut pas afficher les structures de scènes du REALTERRAIN™.

UTILISATEURS DE FS5

Pour obtenir les meilleurs résultats, veuillez placer l'option d'adoucissement sur ON.

En raison de l'allocation de mémoire interne à FS5 pour le scénario, il se peut que vous ne puissiez voir tous les objets inclus dans l'aéroport de Venezia Tessa et dans le centre de Venise.

Nous vous suggérons ardemment de passer à FS6 !

UTILISATEURS D'EUROPE 1 DE BAO

En volant sur les frontières entre le Scénario Venise et Europe 1, vous remarquerez un défilement très lent : c'est normal car, pendant un laps de temps limité, les deux scénarios sont présents dans la mémoire du PC.

HANLEIDING

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.

CREDITS

Programmation.....Rodolfo Arata, Umberto Colapicchioni, Andras Kozma, Paolo Pobbati

Adventures and plans.....Alberto Sangalli

Packaging.....Lago

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

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>

SWELKOM IN VENETIE!

Na een jaar werken, zijn we trots u Scenario VENETIE te kunnen voorstellen. Dit is het eerste uit een reeks landschappen die zal trachten de 3D-sensatie te verbeteren en die gebaseerd is op een nieuwe techniek die door ons team van programmeurs ontwikkeld werd, de zogeheten REALTERRAIN™.

REALTERRAIN™ maakt gebruik van de zgn. «real data world». Dit betekent dat de hoogte van elk landschap precies overeenkomt met die in het echte leven. Elke structuur die in Scenario VENETIE gebruikt wordt, werd gecreëerd door vectoriële data (straten, rivieren, spoorwegen enz.) over de voorstelling van de natuurlandschappen te leggen. Wij zijn van oordeel dat het een grote verbetering is in het landschapontwerp, waarbij u het 'gevoel' van een landschap krijgt dat niet mogelijk is bij gebruik van 'algemene' structuren.

Om het 'realistische' aspect nog te versterken, hebben we besloten u een «vier-seizoenen»-landschap te verschaffen. We zijn ervan overtuigd dat iedereen die in het echte leven in het gebied vliegt dat door Scenario VENETIE bedekt wordt, elk detail zal herkennen.

Zoals u zich wel kunt voorstellen, vereist REALTERRAIN™ een krachtige PC. We hebben hard gewerkt om de landschapscode zodanig te optimaliseren dat u deze zelfs op tragere PCs kunt gebruiken (die evenwel op de Pentium-technologie gebaseerd zijn). Een goed voorbeeld kunt u zien bij het vliegen in de valleien: zodra u de bergen nadert, zult u zien dat hun hoogtepunten veranderen en gedetailleerder worden, terwijl de verder gelegen bergen minder gedetailleerd te zien zijn. Dezelfde logica is van toepassing wanneer u hoger vliegt dan 14.000 ft: op die hoogte heeft u niet veel detail nodig, dus hebben we dat gewoon verminderd!

Met Scenario VENETIE hebben we geprobeerd aan de wensen van elke gebruiker tegemoet te komen. In feite hebben we verschillende instellingen inzake landschapsdichtheid - minstens drie - gecreëerd om gebruikers van de traagste PCs (Pentium 75) toe te laten te vliegen bij 'sobere' dichtheid. Gebruikers van krachtige PCs (zoals Pentium 155 en hoger) zullen met plezier hun processoren benutten bij 'hoge' of 'zeer hoge' dichtheid. Landschapsdichtheid beïnvloedt niet alleen het reliëf, maar ook de 3D-voorwerpen en het uitzicht van de luchthavens - vooral op VENETIE Tessera.

Aangezien het aantal structuren zeer hoog is - ongeveer 290Mb - hebben we ook een aantal tests gedaan met de creatie van een booster teneinde ze op de CD te laten, maar jammer genoeg waren de resultaten niet overtuigend, zelfs bij gebruik van een 10x CD-Rom-speler. We hebben dan besloten om geen feature op te nemen die gebruikers niet graag gebruiken en uiteindelijk zijn we richting van de 'hoge harde schijf' uitgegaan.

Per slot van rekening is het installeren van 85Mb op de harde schijf niet meer zo eigenaardig: er zijn producten op de markt die veel meer ruimte vereisen dan Scenario VENETIE! We zijn er zeker van dat, als u een 'echte vluchtsimulatie-fan' bent, u maar al te graag zulke ruimte vrijmaakt voor een product als Scenario VENETIE: we raden u trouwens aan om uw harde schijven voor te bereiden, want binnenkort pakken we met andere verbluffende landschappen uit...

Onze laatste tip voor gebruikers die over voldoende krachtige PCs (enFS6) beschikken, is om Scenario VENETIE op 800x600 of hogere resoluties te proberen: dit is ongetwijfeld de beste manier om door het prachtige Noordoost-Italiaanse landschap te vliegen!

Stuur ons uw commentaar per e-mail op het volgende adres: 100411.3660@compuserv.com.

Wij zullen uw voorstellen in gedachte houden bij de planning van onze toekomstige landschappen.

Veel plezier met Scenario VENETIE!

Ugo Grandolini
C.E.O.
LAGO

Systeemvereisten

Scenario VENETIE vereist minimum: Pentium 75, 16Mb RAM, 85Mb vrije ruimte op de harde schijf.

Voor een optimaal gebruik van dit produkt, raden we aan om het RAM-geheugen uit te breiden tot 32Mb (hierdoor zal ook de snelheid van Windows® 95 toenemen) en een Pentium 133 of snellere processor te gebruiken.

In deze handleiding gehanteerde regels:

- Alle verwijzingen naar bestandsnamen, extensies en directories worden als volgt weergegeven: FILENAME.EXT
- Als u tekst met het toetsenbord moet intikken, verschijnt de tekst in: courier

- Als u op een toets moet drukken, wordt die toets als volgt weergegeven: [ENTER]
- [SHIFT][ENTER] betekent dat u op de [ENTER]-toets moet drukken terwijl u de [SHIFT]-toets ingedrukt houdt.
- Als u op een knop moet klikken, zal die knop als volgt weergegeven worden: <BUTTON>
- Als u de naam van een bestand of directory moet intikken die kan variëren van installatie tot installatie, zal die naam als volgt weergegeven worden: {NAME}.

INSTALLATIE

Scenario VENETIE wordt geleverd met een installatiehulp, genaamd SEASONCHANGER, die u zal helpen om alle gegevens te installeren die het landschap nodig heeft om EEN ENKEL seizoen tegelijk voor te stellen. Op die manier heeft u 'slechts' 85Mb vrije ruimte nodig in plaats van de 290Mb die op de CD-ROM staan!

FLIGHT SIMULATOR™ VOOR GEBRUIKERS VAN WINDOWS® 95

Sluit ALLE open applicaties nul

- Steek de CD-ROM Scenario VENETIE in de CD-ROM-speler.
 - Wacht enkele seconden en laat Windows® 95 het werk voor u doen (indien u de automatische CD-ROM-kennisgeving heeft uitgeschakeld, dubbelklik op de icoon VENLAUNC.EXE).
- Indien u Scenario VENETIE nog niet geïnstalleerd heeft, wordt na enige tijd het volgende venster weergegeven:



- Klik boven de CESSNA om Scenario VENETIE in uw FS6-directory te installeren. U hoeft niet te weten waar u de simulator geïnstalleerd heeft want het programma zal dit voor u proberen uit te zoeken. Scenario VENETIE zal geïnstalleerd worden in de subdirectory \VENEZIA in uw FS-directory. Als u een groot GEEL KRUIS boven de rode pijlen ziet, raapleeg dan de paragraaf «Niet voldoende ruimte?» hieronder.

Opmerking: als het installatieprogramma er NIET in slaagt de simulator-directory te vinden, krijgt u een vensteraanvrager te zien waar u de directory moet kiezen waarin u de simulator geïnstalleerd heeft (voorbeeld: C:\FLTSIM5). SEASONCHANGER zal een geldige installatie van Flight Simulator (5.1 of 6) zoeken in de directory die u selecteert.

- Klik op de X in de rechterbovenhoek van de vensterbalk om het programma af te sluiten.

NIET VOLDOENDE RUIMTE?

Indien u geen 85Mb vrije ruimte op de harde schijf heeft waar u de simulator geïnstalleerd heeft, heeft u twee keuzes:

1. U kunt de installatie verlaten (door op de X in de rechterbovenhoek van de vensterbalk te klikken), de gevraagde hoeveelheid ruimte vrij te maken en de installatie van voor af aan te beginnen.
2. Ingeval u over de gevraagde vrije ruimte op een andere drive beschikt, klik dan op het gele KRUIS - het venster dat hier rechts staat afgebeeld zal verschijnen - vervolgens moet u:
 - a. de hard drive op het drive-lijst-vakje selecteren
 - b. de directory selecteren waarin u het landschap wilt selecteren - u kunt ook de bovengelegende directory kiezen - in het directory-lijst-vakje. Scenario VENETIE zal dan in de subdirectory \VENEZIA in de door u gekozen directory geïnstalleerd worden.





Wanneer de installatie voltooid is - en telkens wanneer u de Scenario VENETIE-CD-ROM in de CD-ROM-speler steekt - krijgt u het venster te zien dat hier links staat afgebeeld. Dit is het SEASONCHANGER-hulphoofdscherm. Via dit scherm kunt u:

1. Het seizoen van de Scenario VENETIE veranderen.
2. De installatie van het produkt compleet van de harde schijf verwijderen
3. Het puntenscherf bekijken
4. FS6 starten
5. Het programma afsluiten.

Om het seizoen te veranderen:

Als u de installatie zojuist voltooid heeft, hoeft u GEEN seizoen te laden aangezien de installatie ervoor zorgt dat het huidige seizoen - afhankelijk van uw systeemdatum - voor u automatisch geïnstalleerd wordt. In de boven/rechterkant van het scherm bevindt zich een kleine weergave van een beeld uit het landschap voor elk seizoen. De volgorde van de beelden (van links naar rechts): winter, lente, zomer, herfst.

- Ga met de cursor boven elk van de vier plekken staan en er zal een gele rand rond de muiscursor verschijnen; deze rand geeft aan dat, door op dat gebied te klikken, u het installatieproces voor dat seizoen in kwestie start.

Opmerking: om van seizoen te veranderen is GEEN extra ruimte op uw harde schijf nodig aangezien de nieuwe bestanden deze die reeds op de harde schijf aanwezig zijn, vervangen.

Om de installatie van Scenario VENETIE ongedaan te maken:

- Klik op de kleine TRASH-knop die zich rechts onderaan op het scherm bevindt.

Opmerking: hierdoor worden de VENETIE-landschapsbestanden verwijderd en blijven enkel de avontuurbestanden over.

Om het puntenscherf te bekijken:

- Klik op het LAGO-logo in het midden bovenaan het scherm.

Opmerking: Klik op de X in de rechterbovenhoek van de vensterbalk om dit scherm te openen.

Om FS6 te starten:

- Klik op de CESSNA

Om het programma af te sluiten:

- Klik op de X in de rechterbovenhoek van de vensterbalk om het programma af te sluiten.

GEbruikers VAN FLIGHT SIMULATOR™ 5.1

Als u Windows® 3.x gebruikt, keer nu terug naar Dos!

In alle instructies die volgen blijft {FS5DIRECTORY} voor het complete pad waar u FS5 geïnstalleerd heeft (voorbeeld: C:\GAMES\FSS). Opmerking: als u FS5 in de standaard-directory (C:\FLTSIM5) geïnstalleerd heeft, hoeft u de {FS5DIRECTORY} NIET te specificeren wanneer u de voorzieningen van Scenario VENETIE gebruikt!

OPGELET! De installatiehulp voor DOS kan NIET nagaan of u voldoende vrije ruimte op uw harde schijf heeft: gelieve dit handmatig te controleren vooraleer Scenario VENETIE te proberen installeren. Een gedeeltelijke installatie van het produkt - op een harde schijf waar u niet voldoende ruimte heeft - zal onvoorspelbare resultaten hebben!

Om het 'hoofd'-landschap te installeren (ENKEL de eerste keer nodig OF nadat de installatie van het produkt ongedaan werd gemaakt):

- Steek de CD-ROM Scenario VENETIE in de CD-ROM-speler.
- Stel de CD-ROM-drive in (gewoonlijk D:) door D: te tikken en op [ENTER] te drukken.

- Tik: INSTALL {FS5DIRECTORY} {ADVDDIRECTORY} {WAVDDIRECTORY} en druk op [ENTER].

De namen van de {ADVDDIRECTORY} en {WAVDDIRECTORY} directories zijn nodig voor de installatie van de avonturen en van de stemmen die we in het Scenario VENETIE-pakket hebben ingesloten. Om de avonturen met FS5 te kunnen gebruiken, MOET u BAO's Flight Shop geïnstalleerd hebben. De installatiehulp zal automatisch bepalen of u een geldige Flight Shop-installatie bezit: ingeval ze Flight Shop niet vindt, zal ze de avonturen (en stemmen) van VENETIE NIET installeren.

Opmerking: u zult de namen van de {ADVDDIRECTORY} en {WAVDDIRECTORY} directories ENKEL moeten invoeren als u Flight Shop NIET in de standaard-subdirectories geïnstalleerd heeft.

Om het seizoen te veranderen:

Als u zojuist de installatie voltooid heeft, hoeft u GEEN seizoenen te laden aangezien de installatiehulp de LENTE-structuren automatisch voor u zal installeren.

- Steek de CD-ROM Scenario VENETIE in de CD-ROM-speler
- Stel in op de CD-ROM-speler (gewoonlijk D:) door D: te tikken en druk op [ENTER].
- Om te installeren:
 - a. Lentestructuren, tik: SPRING {FS5DIRECTORY} en druk op [ENTER]
 - b. Zomerstructuren, tik: SUMMER {FS5DIRECTORY} en druk op [ENTER]
 - c. Herfststructuren, tik: FALL {FS5DIRECTORY} en druk op [ENTER]
 - d. Winterstructuren, tik: WINTER {FS5DIRECTORY} en druk op [ENTER].

Opmerking: om van seizoen te veranderen is GEEN extra ruimte op uw harde schijf nodig omdat de nieuwe bestanden deze die reeds op de harde schijf aanwezig staan, vervangen.

Om de installatie van VENETIE van uw harde schijf te verwijderen

Steek de CD-ROM Scenario VENETIE in de CD-ROM-speler.

Stel in op de CD-ROM-speler (gewoonlijk D:) door D: te tikken en druk op [ENTER]

Tik: REMOVE {FS5DIRECTORY} en druk op [ENTER]

Opmerking: hierdoor worden de VENETIE-landschapsbestanden verwijderd en blijven enkel de avontuurbestanden over.

Landschapsomgeving München (alle gebruikers)

De installatiehulp zal al uw bestaande omgeving van München wijzigen (deze die in het standaard FS-pakket meegeleverd werd) om de overgang tussen Scenario VENETIE en München zo soepel mogelijk te houden.

BAO's landschappen van Europe (alle gebruikers)

Scenario VENETIE gebruikt het standaard-pallet van Microsoft om kleuren van landschappen weer te geven. BAO's landschappen van Europe maakt gebruik van een ander pallet. Dit zorgt voor een visueel probleem wanneer u van/naar de landschappen van Europe en Scenario VENETIE vliegt.

Om dergelijke problemen te ondervangen hebben we op de CD-ROM van Scenario VENETIE een nieuwe set structuren voor landschappen van Europe ingesloten en een hulp die een aantal bergen in het zuidelijke deel van het landschap van Europe 1 zal verwijderen.

We hebben echter NIET besloten om uw bestaande landschappen van Europe automatisch te wijzigen, en wel om twee redenen: we laten u liever de keuze om te bepalen of u de bergen van Zuid-Europe 1 al dan niet wilt verwijderen; er zijn verschillende versies van landschappen van Europe 1 en we kunnen niet weten welke u gebruikt.

OPGELET: Indien u wenst terug te keren naar de oorspronkelijke landschappen van Europe nadat u hetzij landschap van Europe 1, hetzij de structuren gewijzigd heeft, is ENIGE manier Europe 1 en/of Europe 2 vanaf uw originele diskettes/CD-ROM opnieuw te installeren!

Om Scenario VENETIE-wijzigingen voor landschappen van Europe te installeren:

Kopieer alle bestanden die zich in de directory \EUR1_PTH bevinden in uw directory \SCENERY van Europe 1;

Start het bestand EUR1PTH.BAT; hierdoor worden de tegenstrijdige bergen van uw landschap

Europe 1 verwijderd.

Indien u de oorspronkelijke Europese structuren NIET gewijzigd heeft en u GEEN structuren van derden geïnstalleerd heeft, kunt u ook besluiten om de Scenario VENETIE-structuren voor Europe 1 en Europe 2 te installeren. Om de nieuwe structuren te installeren:

Ga naar de \EUR1_TXT directory op de Scenario VENETIE CD-ROM en start het EUR1TEX.BAT bestand

Ga naar de \EUR2_TXT directory op de Scenario VENETIE CD-ROM en start het EUR2TEX.BAT bestand.

OPMERKING: het is NIET nodig om Europe 2 structuren te laden als u Europe 1 niet geïnstalleerd heeft!

Inhoud van de CD-ROM

De CD-ROM van Scenario VENETIE bevat ook DEMO's van onze reeks producten. Elke DEMO heeft zijn eigen directory van waaruit u deze kunt installeren. Vooral u elke DEMO probeert te installeren, gelieve waar beschikbaar de documentatie ervan te lezen (gewoonlijk genaamd README.TXT of README.WRI) die in de volgende directories kan gevonden worden:

AS_PTH:	Laatste patch voor Airline Simulator.
CONV:	De gratis hulp van Microsoft om vliegtuigen en avonturen van BAO's vliegFlight Shop te converteren zodat ze met FS6 gebruikt kunnen worden. Om de convertor te installeren, draai FSCONV.EXE en volg de instructies op het scherm. In dezelfde directory bevindt zich ook een nieuwe set .WAV-bestanden voor gebruik met avonturen die met de Microsoft-hulp geconverteerd worden. Om de nieuwe .WAV-bestanden te installeren, kopieer ze gewoon van deze directory naar de subdirectory van FS6 \ADV\WAV.
DOCS:	Vliegplan's voor de avonturen in tekstformaat.
INSTALL:	DEMO Vlietschool
SCDEMO:	Schiratti Commander voor Microsoft Flight Simulator 5 DEMO
SC_PTH:	Laatste patch voor Schiratti Commander.
WPPDEMO:	WinPlanner Plus DEMO.
FSCH_PTH:	Laatste patch voor vlietschool
LAGO_ONL:	www.lagoonline.com voorbeeld - open INDEX.HTM bestand met uw web browser.

Op de CD-ROM vindt u ook een bestand genaamd START.EXE: dit is onze DUIDESHOW. Laad hem (u heeft Windows 3.x of Windows® 95 nodig) om een diashow van al onze huidige en aankomende producten te zien.

POSITIONERING

Scenario VENETIE omvat een aantal interessante situaties die het vliegtuig in een aantal interessante stukken landschap plaatst.

Laad FS en selecteer vervolgens het «Flights|Select Fligh...» (in FS6 druk op: [ALT][F][F]) of het «Options|Situations» (in FS5 druk op: [ALT][O][U]) menu en loop de lijst door om alle situaties te vinden waarvan de namen beginnen met 'VENETIE'.

U kunt ook het «World|Go To Airport...» (In FS6 druk op: [ALT][W][G]) of het «World|Airports...» (in FS5 druk op: [ALT][W][A]) menu en kies vervolgens het gebied VENETIE, kies vervolgens de luchthaven/startbaan waar u het vliegtuig wilt positioneren.

AVONTUREN

Scenario VENETIE wordt ook geleverd met haar eigen avonturen. Alvorens een avontuur te laden, moet u:

- Het vereiste vliegtuig selecteren of een vliegtuig met dezelfde eigenschappen als dat van het avontuur (bv. u kunt kiezen om met de Boeing 737 in een avontuur te vliegen dat gecreëerd werd voor de Learjet);
- Het avontuur zal het vliegtuig automatisch positioneren op zijn startpositie. Als u in een andere tijdzone aan het vliegen was, kan het zijn dat u het avontuur in de verkeerde richting vliegt (bv. VFR vlucht 's nachts). Om dit probleem te vermijden, stellen we voor om het vliegtuig in een van de luchthavens van Scenario VENETIE te plaatsen alvorens het avontuur te starten en de plaatselijke tijd in te stellen zoals het hoort.

Het laden van avonturen

Laad FS en selecteer het «Flights | Adventures...» (in FS6 druk op: [ALT][F][D]) of het «Options | Adventure Factory» (in FS5 - moet u BAO's Flight Shop hebben om de avonturen te kunnen installeren en gebruiken - druk op: [ALT][O][1]) menu en selecteer het avontuur dat u wilt vliegen in het avontuurmenu. Hier volgt een lijst van de Scenario VENETIE-avonturen:

- Venetië1: München naar VENETIE Tessera (Learjet)
- Venetië2: VENETIE San Nicolò naar Trieste (Cessna)
- Venetië3: Verona Boscomantico naar Boizano (Cessna)
- Venetië4: Verona Villafranca naar VENETIE Tessera (Learjet)
- Venetië5: Vicenza naar Treviso (Cessna)

Achter in de handleiding vindt u een gedrukt exemplaar van elk vliegplan.

Gebruikers van FS6: de avonturen werden aanvankelijk gegenereerd met behulp van WinPlanner Plus voor FS5 en daarna geconverteerd met de Microsoft converter - die geleverd werd op de CD-ROM van Scenario VENETIE - voor gebruik met FS6. Vlak na het laden van het avontuur, zult u ook de juiste weersomstandigheden voor het avontuur moeten instellen. Om de weersomstandigheden in te stellen: open het «World | Weather Areas...» (druk op: [ALT][W][A]) menu; selecteer het «WinPlanner Departure»-gebied en klik op de <OK> knop.

Om een avontuur voor zijn normale einde te verlaten: selecteer «Flights | Reset Flight» (in FS6 druk op: [ALT][F][R]) of «Options | Reset Situation» (in FS5 druk op: [ALT][O][R]).

Avontuur-toetsenbordcommando's

De toetsenbordcommando's moeten gebruikt worden om het eerste contact met de ATC tot stand te brengen, na de COM-radio op de juiste frequentie te hebben afgesteld en voor alle latere verzoeken. Nadat u een avontuur geladen heeft, zult u de volgende commando's kunnen gebruiken:

Toetsenbordcommando	naar
[CTRL][Q]	Controleer nieuwe functie
[CTRL][W]	Aanvraag gemist naderen
[CTRL][E]	Aanvraag visueel naderen
[CTRL][R]	Herhaal laatste bericht
[CTRL][K]	Tuimel co-piloot
[CTRL][P]	Aanvraag positie
[CTRL][+]	Aanvraag van een hogere vlieghoogte
[CTRL][-]	Aanvraag van een lagere vlieghoogte
[CTRL][I]	Hulp vragen

Voorbeeld: na het afstemmen van de Ground-frequentie, druk op [CTRL][Q]: dit is de 'avontuur-weg' om het bericht «Ground Learjet 900 zit op deze frequentie en heeft toestemming nodig om te taxiën».

Om de weersvoorspellingen te verkrijgen, zelfs deze die door het ATIS worden doorgestuurd, druk op [CTRL][Q].

Operatievolgorde

Na het laden van een avontuur zal het vliegtuig in een parkeerpositie nabij de startbaan staan. Open de map view om uw positie te bekijken. Alvorens verder te gaan, houdt u de lijst met vliegplan's bij de hand die zich achterin de handleiding bevindt (we verstrekken de vliegplans ook als tekstbestanden in de directory \DOCS indien u ze wilt afdrukken), alsook de kaarten van de luchthavens van vertrek en van aankomst, SID (Standard Instrumental Departure) en STAR (Standard Arrival) kaarten indien deze bestaan. Alle ATC-frequenties die u nodig zult hebben om de avonturen te volbrengen staan op de geleverde kaarten. Na het eerste contact met de Clearance Delivery (stem de COM-radio af op 122.20, druk vervolgens op [CTRL][Q]). ATC zal u zeggen welke frequentie u tijdens de vlucht nodig zult hebben (vergeet niet een stuk papier en pen mee in de cockpit te nemen!).

Dit is de operatievolgorde die u moet volgen om elk avontuur te volbrengen:

OPSTIJGEN

Contacteer ATIS om de weersomstandigheden in de luchthaven van vertrek te verkrijgen;
Contacteer Clearance Delivery om de bevestiging van het vliegplan te verkrijgen;
Stel de instrumenten en het navigatiesysteem af om het eerste deel van de vlucht te volbrengen;
Contacteer Ground om toestemming te krijgen voor het starten van de motor(en) en het taxiën;
Wanneer u de wachtpositie nabij de startbaan bereikt, contacteer de Toren;
Voer alle standaard-controles uit voor deze fase van de vlucht, en stijg op nadat u toestemming heeft gekregen

TJDENS DE VLUCHT

Volg de instructies die door ATC worden gegeven - respecteer de toegekende hoogtes;
Bij toegelaten «... resule own navigation», vlieg naar de eerste checkpoint van het vliegplan. Het is belangrijk om te herinneren dat, ook al bent u blijkbaar al het eerste navigatiemiddel gepasseerd, u altijd de route bij de eerste checkpoint moet inslaan;
Vlieg volgens het vliegplan en de ATC-instructies;

LANDEN

Wanneer u bijna de luchthaven van bestemming bereikt hebt, contacteer de ATIS om de weersomstandigheden te kennen; vergeet niet de COM-radio weer op de juiste frequentie te zetten nadat u de weersomstandigheden heeft ontvangen;
Volg de instructies die u krijgt voor het naderen; houd uw vliegplan en kaarten als referentie;
Stem NAV1 (navigatiemiddel 1) af op de ILS-frekwentie (enkel FR vluchten);
Voer het laatste aanvliegmancoeuvre uit en land!
Rij van de landingsbaan af en volg de taxibanen en contacteer Ground: u krijgt een scherm te zien met informatie over de vlucht die u zopas voltooid heeft.

VIDEO

Als u een overzicht wilt van de belangrijkste gebouwen in het centrum van VENETIE, vergeet niet de VENETIE-video te bekijken! Laad FS en selecteer het «Options\Flight Video...» (in FS6 druk op: [ALT][O][V]) of het «Options\Video Recorder...» (in FS5 druk op: [ALT][O][V]) menu en selecteer de 'Venice Video' video.

PARKEERINSTRUCTIES

Scenery VENETIE bevat een «live» marshall voor elke parkeerpositie op de luchthaven van VENETIE Tessaera. De marshall, die Rod heet, zal op de parkeerpositie verschijnen telkens wanneer u deze bijna bereikt hebt. Hij zal u helpen om de juiste positie te bereiken vooraleer u uw motoren kunt afzetten. In de volgende illustraties ziet u een tabel met de signalen die Rod zal gebruiken om u naar de parkeerpositie te leiden.

Wanneer u de parkeerpositie nadert, zal Rod aangeven:



Naar rechts draaien:
linkerarm naar beneden,
rechterarm herhaaldelijk naar
boven-onder bewegen.



Rechtdoor gaan: linker- en
rechterarmen herhaaldelijk naar
boven-onder bewegen.



Naar links draaien:
rechterarm naar beneden,
linkerarm herhaaldelijk naar
boven-onder bewegen.

Wanneer u de parkeerpositie nadert:



Snelheid beginnen te verlagen: linker- en rechterarmen eerst naar onder, dan beide armen traag naar boven bewegen.

STOP: wanneer de armen het hoofd van Rod bereiken. Vlak nadat Rod beide armen naar onder beweegt: op dat moment moet u stoppen - als u Rod de volgende keer levend wil zien.

Wegens de hoogte van commerciële jets, moeten B737 en commerciële vliegtuigen naar beneden kijken bij het naderen van de parkeerpositie om de aanwijzingen van de marshall te kunnen volgen. Gebruik de volgende toetsen:

[SHIFT][ENTER] om naar beneden te kijken

[SHIFT][BACKSPACE] om omhoog te kijken

OPMERKINGEN BETREFFENDE HET GEBRUIK

• Soms kan het gebeuren dat u «open» lijnen tussen bergen ervaart. Dit is te wijten aan de optimaliseringsroutines; we hadden dit makkelijk kunnen vermijden door overal een hoge resolutie te gebruiken, maar om de framesnelheid aanvaardbaar te houden, hebben we dit moeten doen. Ze zullen verschijnen op plaatsen waar de resolutie het laagst is of waar de resolutie juist aan het veranderen is.

• We hebben Scenario VENETIE met verschillende processoren getest. Om het product optimaal te gebruiken, raden we aan om de landschapsdichtheid als volgt in te stellen:

Zeer Mager/Mager:

als u een Pentium 75, een Pentium 90 of een Pentium 100 heeft

Normaal/Dicht:

als u een Pentium 120 of een Pentium 133 heeft

Zeer Dicht:

als u een Pentium 150 of snellere processor heeft.

• Door de hoeveelheid structuren en 3D-voorwerpen die gebruikt worden, kan het zwenken rond het centrum van VENETIE en de omgeving van Tessera of het laden van situaties die zich in die gebieden plaatsen, resulteren in wat vertraging vooraleer u het landschap kunt zien: weet geduldig en geef uw PC enkele seconden de tijd om alles te tonen zoals het moet. Door de map view te openen wordt het laadproces soms versneld.

• Aangezien de crash-code in alle reliëfs is ingebouwd, zult u niet op het landschap kunnen landen. Zelfs wanneer u op een mooi effen groen stuk probeert te landen, zult u crashen. Met Scenario VENETIE kunt u, net als in het echt, enkel op luchthavens en in de omliggende gebieden landen.

• Het beste resultaat bereikt u met 32Mb - of meer - RAM. Wanneer u minder dan 32Mb gebruikt, kan het zijn dat niet alle structuren onmiddellijk geladen worden terwijl u in het landschap vliegt.

• Door de optimalisering van de resolutie/frame-snelheid dragen niet alle steden/dorpen het exacte interieur.

• De FS6-versie van het landschap draait onmiddellijk naar de vlakkende functie, behalve wanneer:

a. De instelling Preferences-Display-Image Quality op 'low/fast' staat.

b. De 'smoothing'-optie is ingesteld op 0 (smoothing=0) in het FLTSM95.CFG-bestand.

• Het «synthetische landschap» onder het reliëf is geplaatst op 0 MSL. In de zwenkmodus kunt u een stuk onder de grond geplaatst worden.

• De luchthaven VENETIE Tessera: bij het programmeren van de luchthaven heeft het (in het echte leven)

nogal wat voeten in de aarde gehad om de CATIII goedkeuring te krijgen voor de enige aanwezige startbaan (4). Gedurende een tijd gebruikten ze de parallelle taxibaan die aanwezig was tussen de startbaan en de terminal-gebouwen als startbaan 4L. Deze functie is - nog - niet opgenomen in het landschap en we hebben de '4R' markering op de startbaan gelaten zoals in het echt. Als u wilt, kunt u ook experimenteren door op de parallelle taxibaan te landen maar... ben bereid uw licentie te consigneren zodra u op de parkeerpositie stopt!

Buitenlandse gebruikers moeten ook bemerken dat de kleur van het beton van de startbaan exact is zoals in het echt: het beginstuk (nadering landingsbaan 4) is iets lichter dan de rest van de landingsbaan.

- Er is heel wat landschap-ontwerp-programmatuur op de markt (inclusief onze eigen Schiratti Commander) die het mogelijk maakt uw eigen omgeving te creëren. Wees bijzonder voorzichtig als u uw eigen landschap aan het grondgebied van Scenario VENETIE wilt toevoegen!

1. De meeste landschapontwerp-pakketten voegen automatisch het zogenaamde «synthetische landschap» aan het gebied toe. In het geval van Scenario VENETIE zijn al deze tegels op hoogte nul gezet, wat voor interessante effecten kan zorgen als u uw eigen stuk landschap toevoegt. In de meeste gevallen zal het dus onmogelijk zijn om landschap aan het gebied toe te voegen zonder ongewenste «neveneffecten» te krijgen.

2. U zult uw eigen landschap aan de onmiddellijke omgeving van eender welke luchthaven kunnen toevoegen (ongeveer 3x3 kilometer er omheen). Als u uw eigen landschap voor luchthavenomgevingen ontwerpt met behulp van Schiratti Commander, let er dan op dat u de «hoogte»-functie in geen geval gebruikt! Doet u dat toch, dan zal het landschap beschadigd raken!

In veel gevallen is het mogelijk door de code die door Schiratti Commander verstrekt werd met de hand te wijzigen, maar om dit te doen heeft u wat ervaring nodig in het gebruik van Scenery MAKER.

- Scenario VENETIE zal draaien met een betere frame-snelheid met FS6.

GEBRUIKERS VAN SCHIRATTICOMMANDER

Beide installatieprogramma's zullen een speciaal landschap installeren dat vereist is door Schiratti Commander om Scenario VENETIE behoorlijk weer te geven. Het speciale landschapbestand heet VEN_SC.BGL en is geplaatst in de directory \VENETIE; dit zal niet getoond worden tijdens het vliegen en zal geen invloed hebben op de prestatie van de simulator. We hebben deze versie gemaakt omdat Schiratti Commander niet in staat is de landschapsstructuur REALTERRAIN™ te tonen.

GEBRUIKERS VAN FS5

- Om het beste resultaat te verkrijgen, zet de schakelaar smoothing AAN.
- Door de toekenning van intern FS5-geheugen voor het landschap is het mogelijk dat u niet in staat bent alle voorwerpen te bekijken die zich op de luchthaven van VENETIE Tessera en in het centrum van VENETIE bevinden.
- We raden ten eerste aan om te upgraden naar FS6!

GEBRUIKERS VAN BAO'S EUROPE 1

- Wanneer u op de grenzen tussen Scenario VENETIE en Europe 1 vliegt, zult u een zeer trage frame-snelheid krijgen; dit is normaal omdat beide scenario's kortstondig in het geheugen van de PC aanwezig zijn.

VENICE1: MUNICH — VENEZIA TESSERA (LEARJET)

Pilot :	Alberto Sangalli				Aircraft :	Learjet N8755R				
Winds :	Surf/27/90	3607	2510	2725						
Check Points	Ident	Mag.	FL	Hdg	Dist	TWW	FUEL	GS	ETA	
	/Freq	Crs				Climb and Descent Level	flight	ETE	ATE	ATA
	EDDM									Off :
Munich	122.2									
	MUN		/			0.7	4	320	1.6	
Munich	112.3	173	015	173	10.4	1.0	7	420		
	INN					6.1	39	320	9.9	
Innsbruck	420	196	150	196	59.4	3.8	21	420		
	BZO					2.3	14	320	7.1	
Bolzano	362.05	184	200	184	46.2	4.9	23	420		
	VIC		\			3.6	13	420	7.4	
Vicenza	113.4	163	120	163	51.8	3.8	22	420		
	LAREN		\			1.4	5	420	3.8	
LAREN	x	143	090	143	26.7	2.5	15	420		
	LIPZ					1.8	7	420	1.9	
Venezia Tesse	122.2	040	050	039	13.0	0.0	0	420		
									15.0	
Approach						15.0	30			
TOTALS					208	0:47	200		0:47	

Departure

Runway	: 26L	Heading	: 262°		
Clearance	: 121.70	Tower	: 118.70	Ground	: 121.95
Departure	: 132.55				

Arrival

Runway	: 4	Heading	: 42°		
		FA Distance	: 5 NM	FA Altitude	: 2500 ft
Approach	: 120.40	Tower	: 120.20	Ground	: 121.70



VENICE2: VENEZIA SAN NICOLÒ — TRIESTE (CESSNA)

Pilot :	Alberto Sangalli				Aircraft :		Cessna 182 Skylane 2 N4587U				
Winds :	Surf/0/0 0000 0000 0000										
Check											
Points	Ident	Mag	FL	Hdg	Dist	TWW	FUEL	GS	ETE	ETA	
	/Freq	Crs				Climb and	Descent		ATE	ATA	
						Level flight				ATA	
										Off :	
Venezia S.Nic	LIPV										
	122.2										
	LIDOJ		/			6.2	2	110	6.2	—	
Lido di Jesol	x	071	040(037)	071	11.3	0.0	0	0			
	CAORL		-			0.5	0	110	5.3	—	
Caorle	x	058	040	058	12.8	4.8	1	150			
	GRADO		-			0.0	0	0	8.6	—	
Grado	x	079	040	079	21.5	8.6	3	150			
	LIPQ		\			1.3	0	150	3.9	—	
Ronchi dei Le	122.2	025	030	025	9.9	2.7	1	150			
									10.0	—	
Approach						10.0	2				
TOTALS					55	0:34	9		0:34		

Departure

Runway : 06 Heading : 60°
 Clearance : 121.20 Tower : 120.20 Ground : 121.70
 Departure : 120.40

Arrival

Runway : 09 Heading : 90°
 Approach : 119.15 FA Distance : 4 NM FA Altitude: 2300 ft
 Tower : 130.20 Ground: 131.20



VENICE3: VERONA BOSCOMANTICO — BOLZANO (CESSNA)

Pilot : Alberto Sangalli Aircraft : Cessna 182 Skylane 2 N4587U
Winds : Surf/20/180 0909 0920 1462

Check Points	Ident /Freq	Mag. Crs	FL	Hdg	Dist	TWW Climb	FUEL and Descent Level flight	GS	ETE ATE	ETA ATA
	LIPN									Off :
Verona Boscom	122.2									
	VALPO		/				3.0	1	123	2.7
S.Ambrogio Va	x	315	090(018)	323	5.5		0.0	0	0	
	VOLAR		/				2.0	1	90	3.1
Volargne	x	090	030	089	5.0		0.5	0	130	
	AVIO		-				0.0	0	0	3.7
Avio	x	035	030	041	8.5		3.4	1	137	
	ROVER		-				0.0	0	0	4.5
Rovereto	x	019	030	027	10.6		4.2	1	142	
	TRENT		-				0.0	0	0	4.5
Trento	x	019	030	026	10.6		4.2	1	142	
	CORON		/				1.7	1	90	4.8
Mezzo Corona	x	090	040	089	9.0		2.4	1	130	
	SIERRA		-				0.0	0	0	4.8
SIERRA	x	041	040	046	10.7		4.3	1	136	
	LIPB		-				0.0	0	0	2.7
Bolzano	122.2	011	040	019	6.5		2.6	1	144	
Approach							10.0	2		
TOTALS						66	0:38	12		0:41

Departure

Runway : 08 Heading : 80°
Clearance : 120.20 Tower : 118.65 Ground : 119.65
Departure : 124.45

Arrival

Runway : 01 Heading : 10°
FA Distance: 2 NM FA Altitude : 7000 ft
Approach : 124.15 Tower : 118.10 Ground : 120.60



VENICE4: VERONA VILAFRANCA — VENEZIA TESSERA (LEARJET)

Pilot :	Alberto Sangalli					Aircraft :	Learjet N8755R			
Winds :	Surf/27/90 3607 2510 2725									
Check						TWW	FUEL	GS		
Points	Ident	Mag.	FL	Hdg	Dist	Climb	and Descent	ETE	ETA	
	/Freq	Crs				Level flight		ATE	ATA	
	LIPX						FOB :		Off :	
Verona Villaf	122.2									
	VIC					4.5	27	343	5.8	
Vicenza	113.4	066	100	065	35.5	1.6	9	443		
	LAREN					0.0	0	0	3.7	
LAREN	x	143	050	145	26.7	3.8	22	438		
	LIPZ					1.9	7	429	1.8	
Venezia Tess	122.2	039	0	038	13.0	0.0	0	0		
									15.0	
Approach						15.0	30			
TOTALS						75	0:27	95	0:26	

Departure

Runway	: 05	Heading	: 50°		
Clearance	: 120.20	Tower	: 118.65	Ground	: 119.65
Departure	: 124.45				

Arrival

Runway	: 04	Heading	: 42°		
		FA Distance	: 5 NM	FA Altitude	: 2500 ft
Approach	: 120.40	Tower	: 120.20	Ground	: 121.70



VENICE5: VICENZA — TREVISO (CESSNA)

Pilot : Alberto Sangalli Aircraft : Cessna 182 Skylane 2 N4587U
 Winds : Surf/31/180 0406 0920 1462

Check Points	Ident /Freq	Mag. Crs	FL	Hdg	Dist	TWW Climb and Level	FUEL GS Descent flight	ETE ATE	ETA ATA
							FOB :		Off :
Vicenza	LIPT 122.2								
Padova	LIPU 122.2	128	020	125	17.5	3.3 4.6	1 1 109 149	7.9	—
Vigonza	VIGON x	069	040	071	7.4	3.3 0.5	1 0 91 131	4.6	—
Mirano	MIRAN x	059	040	063	5.7	0.0 2.3	0 1 0 132	2.6	—
Mogliano Vene	MOGLI x	054	030	053	7.0	1.3 1.5	0 1 144 144	2.9	—
Treviso S.Ang	LIPH 122.2	328	030	330	6.2	0.0 2.5	0 1 0 148	2.5	—
Approach						10.0	2	10.0	—
TOTALS					44	0:29	8	0:31	

Departure

Runway : 36 Heading : 360°
 Clearance : 121.85 Tower : 118.70 Ground : 121.80
 Departure : 124.15

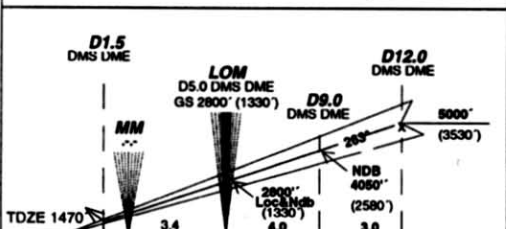
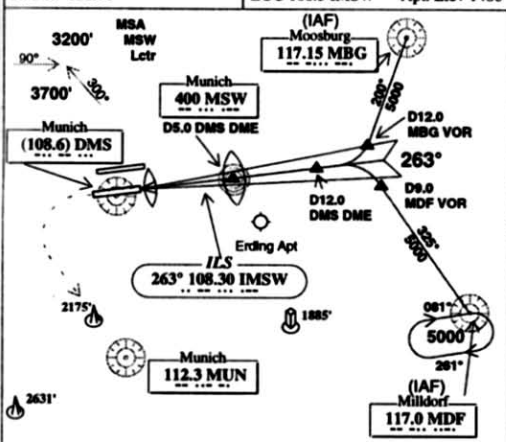
Arrival

Runway : 07 Heading : 71°
 FA Distance : 4 NM FA Altitude : 2000 ft
 Runway : 25 Heading : 251°
 FA Distance : 6 NM FA Altitude : 2500 ft
 Approach : 121.85 Tower : 121.80 Ground : 118.70



ATIS 122.20
 Appr. 132.55
 Tower 118.70
 Ground 121.95
 Cl. Del. 121.70

MUNICH, GERMANY
 MUNICH
 ILS Rwy 26L
 LOC 108.3 IMSW Apt. Elev 1486'



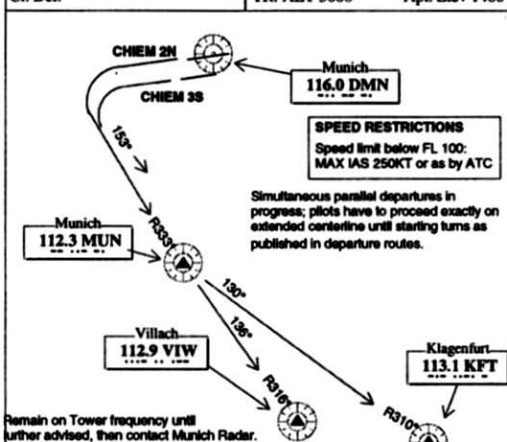
Missed Approach: Climb STRAIGHT AHEAD to D2.0 DMS DME, then turn LEFT via MUN VOR to MDF VOR climbing to 5000'.

STRAIGHT-IN LANDING RWY 26L				CIRCLE - TO - LAND			
DA	VIS	RVR		MDA		VIS	
A		1/2	20	90 kt	1830' (344')	1	
B	1670'	1/2	20	120 kt	1980' (494')	1	
C	(200')	1/2	20	140 kt	1980' (494')	1 1/2	
D		1/2	20	165 kt	1980' (494')	1 1/2	
Gnd speed - Kts				70	90	100	120 140 160
LOM to MAP 3,4				2:55	2:16	2:02	1:42 1:28 1:17

48° 21' 13" N 011° 46' 49" E
 Venezia 1.0
 Not for use in real world navigation (EDDM.IAP)

ATIS
 Appr.
 Tower
 Ground
 Cl. Del.

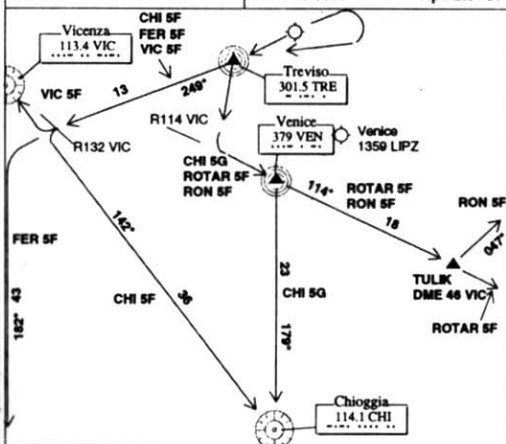
MUNICH, GERMANY
 MUNICH
 SID
 TR. ALT 5000' Apt. Elev 1486'



ATIS
Appr. Tower
Ground
Cl. Del.

TREVISO, ITALY
SID

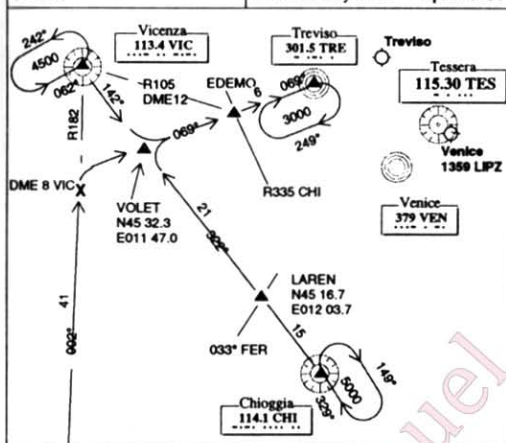
TR ALT 6000 Apt. Elev 57'



ATIS
Appr. 120.40
Tower
Ground
Cl. Del.

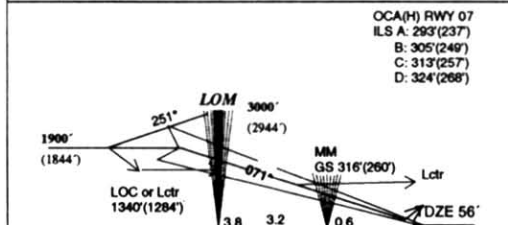
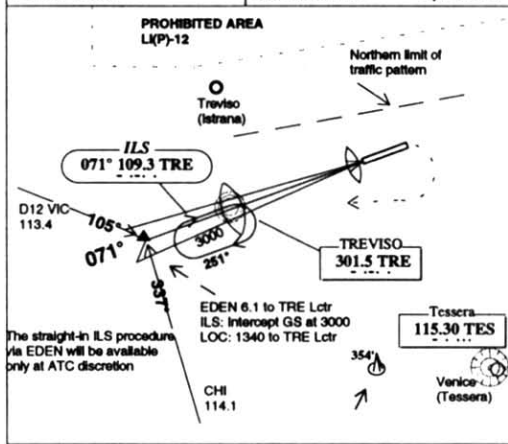
TREVISO, ITALY
STAR

TR LEVEL by ATC Apt. Elev 57'



ATIS 122.20
Appr. 120.40
Tower 118.70
Ground 118.70
Cl. Del. 120.20

TREVISO, ITALY
S.ANGELO
ILS RWY 07
LOC 109.3 TRE Apt. Elev 57'



Missed Approach: Turn RIGHT to TRE Lctr climbing to 2000' (1944'). Right turn not below 3500' after ILS apch. MAX IAS185 KT during turn, if unable to comply advise ATC. Climb to 2000 prior to level acceleration.

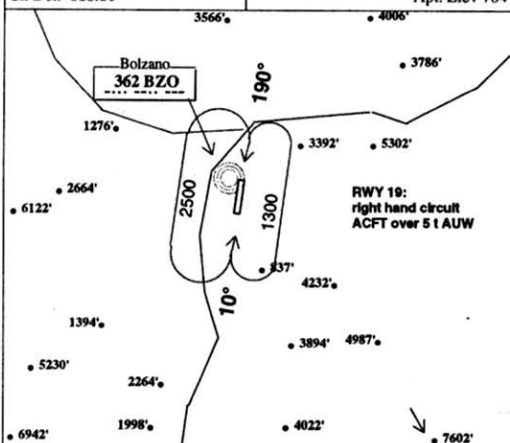
STRAIGHT-IN LANDING RWY 07				CIRCLE - TO - LAND		
	DA	VIS	RVR	MDA	VIS	
A		1/2		90 kt	590' (533')	7/8
B	293' (237')	1/2		120 kt	590' (533')	7/8
C		1/2		140 kt	590' (533')	7/8
D		1/2		165 kt	750' (693')	2
Gnd speed - Kts			70 90 100 120 140 160			
LOM to MAP 3,8			3:16 2:32 2:17 1:54 1:38 1:25			

45° 38' 09" N 012° 11' 07" E
Venezia 1.0

Not for use in real world navigation
(LIPH.IAP)

ATIS 122.20
 Appr. 124.15
 Tower 118.10
 Ground 120.60
 Cl. Del. 118.10

BOLZANO, ITALY
 BOLZANO
 Apt. Elev 784'



Visibility can be impaired by haze and industrial smog. During winter & spring time occurrence of NNE winds up to 30 KT (turbulences).
 Pilots who are not familiar with the area shall avoid departures through the valleys.
 Pay attention to glider flying and parachuting.
 Avoid built-up areas near airfield.

Missed Approach:

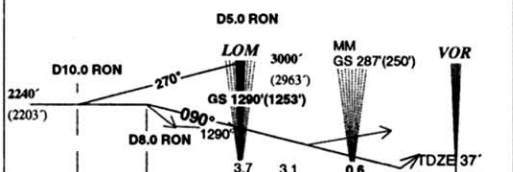
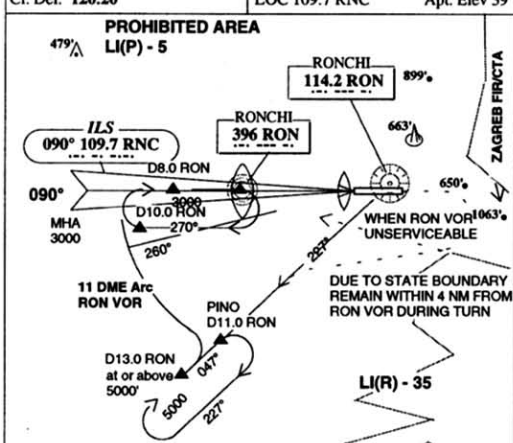
STRAIGHT-IN LANDING				CIRCLE - TO - LAND			
MDA	VIS	RVR		MDA	VIS		
A	NA			90 kt	NA		
B				120 kt	NA		
C				140 kt	NA		
D				165 kt	NA		
Gnd speed - Kts				70	90	100	120
						140	160

46° 27' 37" N 011° 19' 36" E
 Venezia I.0

Not for use in real world navigation
 (LIPB.IAP)

ATIS 122.20
 Appr. 119.15
 Tower 130.20
 Ground 131.20
 Cl. Del. 120.20

RONCHI DEI LEGIONARI, ITALY
 RONCHI DEI LEGIONARI
 ILS Rwy 09
 LOC 109.7 RNC
 Apt. Elev 39'



Missed Approach: Climb STRAIGHT AHEAD to 650'(613'), then turn RIGHT (MAX IAS 160KT) to intercept and follow R-229 outbound RON VOR climbing to 3000'(2963') to PINO.

STRAIGHT-IN LANDING RWY 09				CIRCLE - TO - LAND			
DA	VIS	RVR		MDA	VIS		
A				90 kt	600' (561')		7/8
B	237'	1/2	60	120 kt	600' (561')		7/8
C	(200')	1/2	60	140 kt	600' (561')		7/8
D		1/2	60	165 kt	1200' (1161')		3
Gnd speed - Kts				70	90	100	120
						140	160

MAP at mm

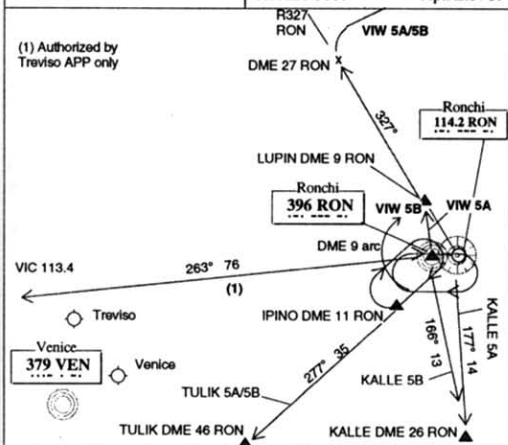
45° 49' 06" N 013° 28' 03" E
 Venezia I.0

Not for use in real world navigation
 (LIPQ.IAP)

ATIS
Appr. Tower
Ground
Cl. Del.

TRIESTE, ITALY
SID

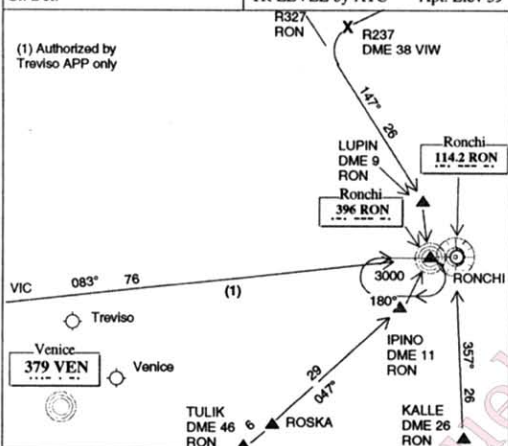
TR ALT 5000 Apt. Elev 39'



ATIS
Appr. 119.15
Tower
Ground
Cl. Del.

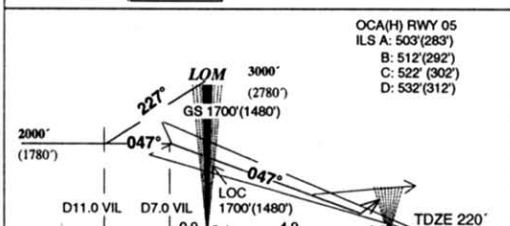
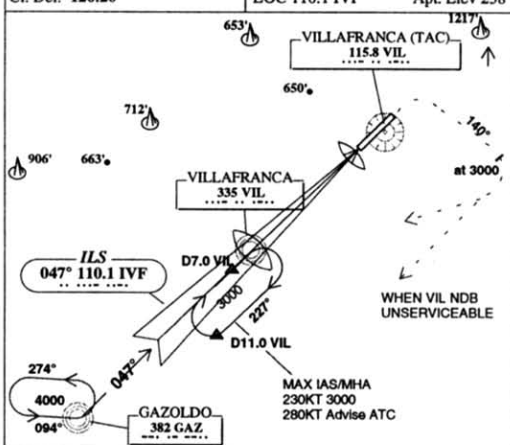
TRIESTE, ITALY
STAR

TR LEVEL by ATC Apt. Elev 39'



ATIS 122.20
Appr. Garda 124.45
Tower 118.65
Ground 119.65
Cl. Del. 120.20

VERONA, ITALY
VILLAFRANCA
ILS - Papa Rwy 05
LOC 110.1 IVF Apt. Elev 238'



Missed Approach: Climb to 1000'(780'), then turn RIGHT onto heading 140° climbing to 3000'(2780'), then turn RIGHT to VIL NDB (or GAZ Lctr if VIL NDB unserviceable)

STRAIGHT-IN LANDING RWY 05				CIRCLE - TO - LAND		
A	DA	VIS	RVR	MDA	VIS	
B	503'	1/2	16	800' (562')	1	
C	(283')	1/2	16	800' (562')	1	
D		1/2	16	830' (592')	1 1/2	
		5/8	16	830' (592')	1 1/2	
Gnd speed - Kts			70	90	100	120
MAP at MM						

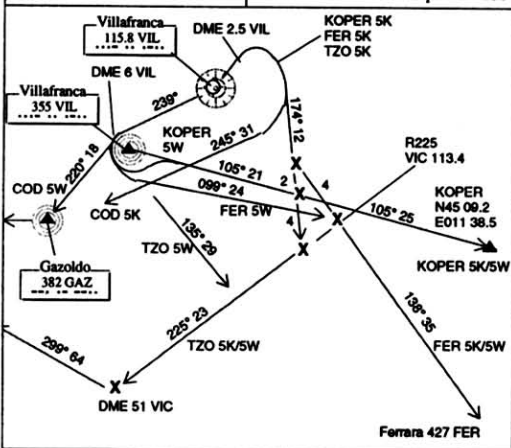
45° 23' 07" N 010° 53' 03" E
Venezia 1.0

Not for use in real world navigation
[LPX.IAP]

ATIS
Appr. Tower
Ground
Cl. Del.

VERONA, ITALY
SID

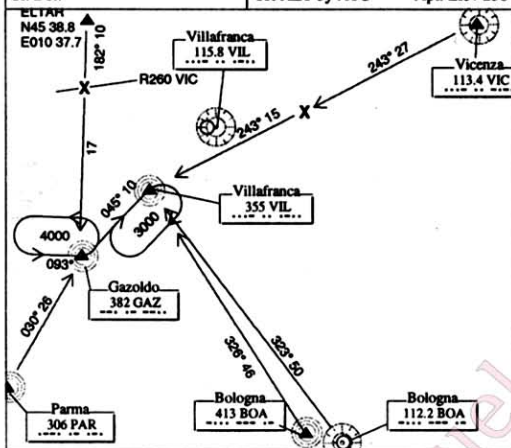
TR ALT 6000 Apt. Elev 238'



ATIS
Appr. Garda 124.45
Tower
Ground
Cl. Del.

VERONA, ITALY
STAR

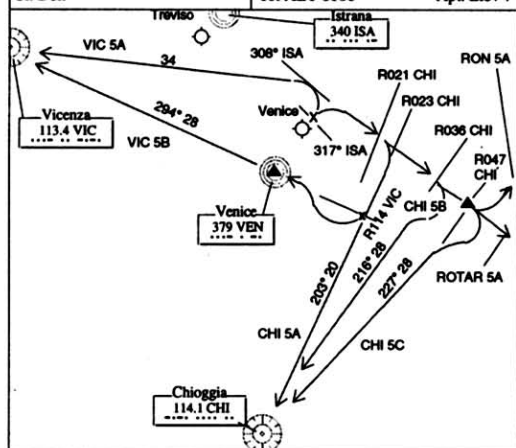
TR ALT by ATC Apt. Elev 238'



ATIS
Appr. Tower
Ground
Cl. Del.

VENICE, ITALY
SID RWY 4

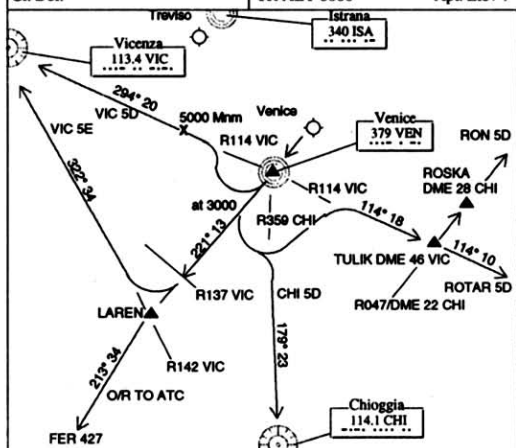
TR ALT 6000 Apt. Elev 7'



ATIS
Appr. Tower
Ground
Cl. Del.

VENICE, ITALY
SID RWY 22

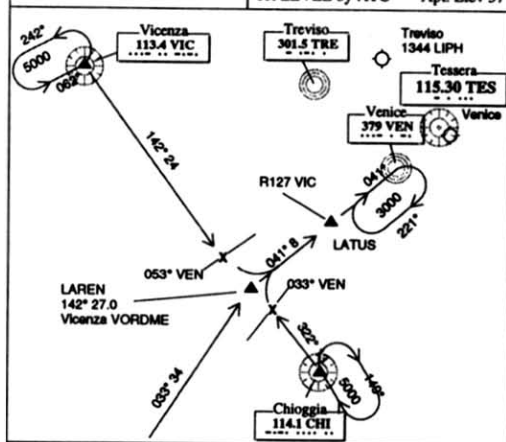
TR ALT 6000 Apt. Elev 7'



ATIS
Appr. Treviso 120.40
Tower
Ground
Cl. Del.

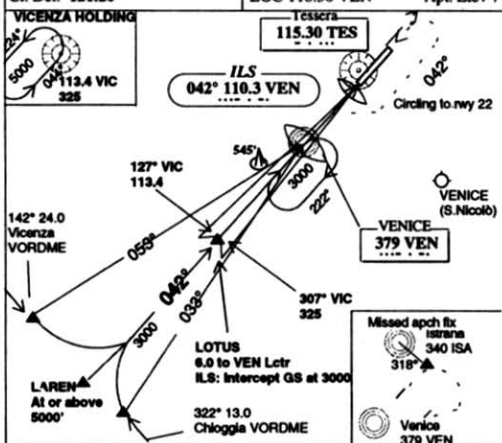
VENICE, ITALY
STAR

TR LEVEL by ATC Apt. Elev 57'

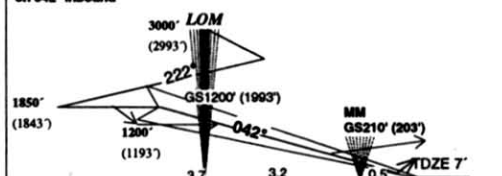


ATIS 122.20
Appr. Treviso 120.40
Tower 120.20
Ground 121.70
Cl. Del. 121.20

VENICE, ITALY
TESSERA
ILS, Lctr RWY 04
LOC 110.30 VEN Apt. Elev 7'



Lctr apch: Leave 1850'
only when well established
on 042° inbound



Missed Approach: Climb on track 042°, after passing 318° ISA NDB climbing turn RIGHT onto track 128° to 1800' (1793'), then turn RIGHT to VEN NDB and join holding at 3000'. MAX IAS 220KT during turns.

STRAIGHT-IN LANDING RWY 04				CIRCLE - TO - LAND			
	DA	VIS	RVR		MDA		VIS
A		1/2	80	90 kt	580' (573')		1
B	207'	1/2	80	120 kt	580' (573')		1
C	(200')	1/2	80	140 kt	740' (733')	1 3/4	
D		1/2	80	165 kt	740' (733')	1 3/4	
Gnd speed - Kts			70	90	100	120	140 160
LOM to MAP 3,7			3:10	2:28	2:13	1:51	1:35 1:23

45° 30' 03" N 012° 21' 01" E
Venezia 1.0

Not for use in real world navigation
(LIPZ.IAP)

VENICE, ITALY

Tesséra

LIPZ

11-1

27 FEB 97



N45°30'16" E12°21'07"

Elev. 7 ft (2 m) Var 0°

VENICE Ground 121.7

Tower(R) 120.2

LEGEND

1

Parking stand for
International
aviation

E-H

Parking stand for
General aviation

HANGAR

Control
Tower

TERMINAL
BUILDING

DC10
B747

RWY 04/22

© 1997 LAGO

