

FBO-Objekte

Den Spielern steht eine große Anzahl an Objekten zur Verfügung, mit denen sie sich an einem Flughafen niederlassen können. Der eigentliche FBO ist nur eines dieser Objekte. Wie oben bereits erwähnt, bildet es den Grundbaustein, also die eigentliche Niederlassung, zu welcher der Spieler bei Bedarf weitere Objekte hinzufügen kann.

OBSOLET FBO-Objekte bei denen das Wort "obsolet" steht, sind genau das, obsolet. Nicht mehr gebräuchlich/überflüssig bitte nicht anmieten. In einem zukünftigen Update werden diese Einträge vermutlich verschwinden.

FBO Verwaltungsgebäude, ohne FBO geht gar nichts.

Terminals: Sind ein muss um Routen zu erstellen. Mit den Terminals können die Spieler die Abfertigung ihrer Passagiere am jeweiligen Flughafen selbst durchführen. Terminals sind teuer, was die Miete anbelangt, lohnen sich aber um so mehr, je öfter der Flughafen angefliegen wird. Terminals können sowohl von der eigenen als auch von anderen Fluggesellschaften für die Abfertigung in Anspruch genommen werden. Die Auswahl erfolgt nach dem Flug über das Abrechnungsformular. Terminals sind die derzeit einzigen Objekte mit einer Mindestmietzeit von einem Tag.

Passagierterminals können keine reinen Frachtflieger abfertigen und Frachtterminals können keine Passagiere abfertigen.

Um eine Route zwischen zwei Airports zu erstellen muss die Kapazität beider Terminals der Kapazität der gewählten Sitzplatzkonfiguration des gewählten Flugzeuges entsprechen. (Flugzeug hat 10 Businesssitze und 30 Ecositze → Terminals mindestens für 40 Passagiere mieten) Das gleiche gilt für Frachtmaschinen.

Abfertigungsterminals gibt es mit verschiedenen Kapazitäten, deren Verfügbarkeit von der Flughafenklasse abhängig ist. Damit es in Anspruch genommen werden kann, muss die Kapazität des Terminals mindestens der Passagieranzahl entsprechen. Es kann also nicht ein Teil der Passagiere über ein Spielerterminal abgefertigt werden und der Rest über das FTW-Standardterminal, welches dahin gehend keinerlei Begrenzungen kennt. Kommt ein Pilot also mit 101 Passagieren angerauscht und findet am Zielflughafen das - günstigere - Terminal eines Spielers vor, dessen Kapazität bei 100 Paxen liegt, hat er Pech gehabt und muss die ganze Meute durchs FTW-Terminal schleusen.

Wird ein Terminal gelöscht, werden auch die dazugehörigen Routen und Aufträge gelöscht, beim Löschen von Aufträgen wird Regress in Anspruch genommen, dieser beträgt zur Zeit 50%.

Business-Lounge: Wird einem FBO eine Lounge hinzugefügt, kann diese zusätzlich für bestimmte Routen per Zufall deutlich besser zahlende Business-Class-Passagiere generieren. Passagiere für die Business-Class erscheinen einzeln oder in Gruppen.

Tankstellen: Tankstellen bieten die Möglichkeit, selber Treibstoff zum Einkaufspreis zu erwerben und diesen dann am Flughafen wieder zu verkaufen. Der Verkaufspreis kann innerhalb eines bestimmten Spektrums selbst festgelegt werden. Es ist daher nicht möglich, völlig unrealistische Preise zu fordern. Als Bezug dienen die im Bereich Markt veröffentlichten Betriebsstoffpreise. Die Kapazität einer Tankstelle bezieht sich stets auf beide Kraftstoffarten (Jet A und AvGas). Eine Tankstelle mit einem Fassungsvermögen von 25.000 KG kann also nicht jeweils 25.000 kg AvGas und Jet A aufnehmen. Die FTW-Tanks sind jedoch äußerst flexibel, weswegen das "Mischungsverhältnis" dem Betreiber obliegt.

Hangars: In Hangars können Flugzeugwartungen durchgeführt werden. Hierbei gibt es verschiedene Größen. (XXXX m²) Welchen Platz ein Flugzeug einnimmt, kann man unter den Flugzeuginformationen im unteren rechten Bereich sehen.

ACHTUNG:

- Hangars haben eine Mindestmietdauer von 6 Monaten!
- Vor der Kündigung die Servicepaket an andere Servicehangars verkaufen/übertragen sonst sind die weg!

Preisliste FBO-Objekte

Die aktuellen Preise werden in der Mietübersicht in der FBO-Verwaltung angezeigt.

From:

<https://wiki.ftw-sim.de/> - FTWiki - das FTW Wiki

Permanent link:

https://wiki.ftw-sim.de/doku.php?id=handbuch_airlines:fbo-objekte

Last update: **2022/08/18 20:37**

