

Obsolet, Feature deaktiviert

Wie eingangs bereits erwähnt, steigen die Mietpreise für Objekte an Flughäfen sowohl mit der Klasse als auch mit der Anzahl der Spieler, die sich dort niederlassen. Der Grundpreis eines Objektes ist von der Klasse des Flughafens abhängig. In der folgenden Tabelle wird die Preissteigerung für ein Objekt verdeutlicht.

Flughafen-Klasse	Beispiel: Miete bzw. Mietpreissteigerungen für einen mittelgroßen FBO bzw. eine Airbase mit 5 Routen und einem Stellplatz. Der Preis, den der erste Spieler zahlt, entspricht dem Grundpreis, der an einem Flughafen der jeweiligen Klasse erhoben wird.				
	Prozentsatz	1. Spieler	2. Spieler	3. Spieler	4 Spieler
Klasse 1	10 %	50.000 €	55.000 €	60.000 €	65.000 €
Klasse 2	10 %	40.000 €	44.000 €	48.000 €	52.000 €
Klasse 3	10 %	35.000 €	38.500 €	42.000 €	45.500 €
Klasse 4	10 %	30.000 €	33.000 €	36.000 €	39.000 €
Klasse 5	10 %	25.000 €	27.500 €	30.000 €	32.500 €
Klasse 6	10 %	12.500 €	13.750 €	15.000 €	16.250 €
Klasse 7	10 %	5.000 €	5.500 €	6.000 €	6.500 €
Klasse 8	10 %	2.000 €	2.200 €	2.400 €	2.600 €
Klasse 10	10 %	30.000 €	33.000 €	36.000 €	39.000 €
Klasse 11	10 %	12.500 €	13.750 €	15.000 €	16.250 €

Die Preise gelten für alle Spieler, also auch für den, der als erster am Platz einen FBO eröffnet hat. Bei früher hinzugekommenen Spielern wird die Mietpreissteigerung jedoch erst im Folgemonat berücksichtigt. Von den Preissteigerungen sind grundsätzlich alle Objekte betroffen, also auch Tankstellen, Terminals und Lounges.

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

Permanent link: http://wiki.ftw-sim.de/doku.php?id=handbuch_airlines:preisaenderungen_bei_fbo-objekten

Last update: 2022/08/18 20:40

