

Arten von Jobs

Gegenwärtig werden in Fly The World sechs Arten von Jobs angeboten: Standard-, Routen-, Charter, Agentenaufträge, die Jobbörse und Luftrettungseinsätze und Missionen. Wobei die Jobbörse und damit das Routensystem für Airlines und Standard-, Charter- und Agentenaufträge ausschließlich für individuell agierende Piloten "Freelancer" gedacht sind.

Standardjobs werden für General Aviation generiert und sind nur für diese gedacht (das sind die Aufträge von FTW an den Flughäfen), Routenjobs hingegen sind Aufträge die man sich als Airline mit FBOs selber erstellen kann, Charterjobs sind für Geschäftsflugzeuge der PPL und CPL Klasse, Agentenjobs sind für alle Maschinen gedacht und sollen, im Gegensatz zu den Routenjobs für Airlines, den Freelancer ansprechen, die Luftrettung und die Missionen sind selbsterklärend.

FTW-System Jobs / Standard-Jobs

FTW-System Jobs sind für die General Aviation gedacht. Dementsprechend dürfen FTW-System Jobs nur von Kleinflugzeugen (PPL-A / CPL) und Geschäftsflugzeugen (PPL-A / CPL / MPL) geflogen werden. Zu den Geschäftsflugzeugen mit MPL Lizenz gehören z.B. ACJ 320 oder ACJ 320 neo.

FTW-System Jobs dürfen nicht geflogen werden mit regulären Passagier-, Fracht- oder Militärflugzeugen der Lizenzklassen MPL oder ATPL, wie beispielsweise A320, B737-800, B747-400, Antonov 125. Update Januar 2022: Diese Regel kann ausser Kraft gesetzt werden, wenn es so im FTW-Discord angekündigt wird.

Charteraufträge

Charteraufträge sind zur Zeit deaktiviert, bitte nutzt die Agentenfunktion.

Freie Piloten, die vor allem im Bereich der General Aviation unterwegs sind, finden in den Charteraufträgen eine besonders lukrative Einnahmequelle. Diese Aufträge sind nur an Flughäfen verfügbar, an denen eine Maschine mit maximal 24 Sitzen (inkl. Pilot) angemietet wurde. Hierbei muss es sich um Economy-Sitze handeln. Gegebenenfalls kann vorher die Konfiguration gewechselt werden. Restriktionen für Charteraufträge:

^Flugzeugtyp ^max. Sitzplätze ^Klasse Flughäfen ^Mindestentfernung ^|Passagierflugzeuge |2 |1

bis 8 |ca. 50 nm |Businessjet |24 |1 bis 5 |400 nm | Um nachzusehen, ob ein Job verfügbar ist, genügt ein Klick auf die Schaltfläche "Charteraufträge" (sofern aktiviert) in der Auftragsplanung. Wer ein wenig Glück hat, bekommt mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit ein Jobangebot. Ansonsten wird nur eine Nachricht ausgegeben. Es ist übrigens nicht möglich, diverse Flughäfen nach Charterjobs zu durchsuchen, da diese Schaltfläche von jedem Benutzer nur einmal innerhalb von 45 Minuten betätigt werden kann. Ebenfalls darf man Charteraufträge nicht mit anderen Aufträgen vermischen, die Passagiere zahlen viel Geld und erwarten Exklusivität. Charterjobs verfallen 30 bis 45 Minuten nach der Annahme, wenn man den Flug nicht startet. Charteraufträge können nicht gelöscht werden. Wenn



ein Auftrag angenommen wurde, den man nicht ausführen kann, muss man diesem im Terminal löschen und abwarten, bis die Aufträge ablaufen, doer sich beim FTW-Support melden.

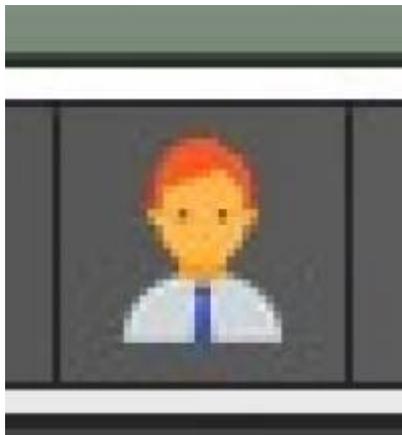
Agentenjobs

Agentenjobs funktionieren ähnlich wie Charter, sind aber mit weniger Bedingungen verbunden und werden für ALLE Flugzeuge ALLER Klassen in FTW freigeschaltet. Wobei diese Art von Aufträgen ebenfalls für Freelancer und nicht für Airlines erstellt worden sind. Ihr erhalten sie in der Auftragsplanung des Flughafens auf dem die Maschine steht, indem Ihr auf das Symbol des rothaarigen Agenten klicken.

Diese sind am freiesten und bieten einen Job für JEDEN mit JEDEM Flugzeugtyp. Diese Jobangebote sind speziell für den Flugzeugtyp gemacht, den Ihr gemietet habt.

So erhaltet Ihr ein Angebot des Agenten:

- Mietet das Flugzeug, das Ihr fliegen wollt (ftw-stock, user owned, das eigene, ...)
- Geht auf die Auftragsplanungsseite des Flughafens, auf dem sich das Flugzeug befindet
- Klickt auf den Agenten-Button
- ein Angebot wird angezeigt
- wählt eines aus
- geht zum Terminal
- tanken und fliegen



- Agenten-Button:
- Beispiel für Angebote (A320 - es gibt 10 (!) Seiten mit Angeboten:

| Zielflughafen | Fare/Fax | Cargo | Miles | Hours | Bonus | Auftragswert | Gewicht | Zeit in Minuten ca. |
|---|----------|-------|-------|-------|-------|--------------|---------|---------------------|
| Class 3 - Large Int-Airport | | | | | | | | |
| CYOO - Windsor (Canada Windsor) Class 3 - Regional Airport | 10 | 0 | 483 | 1 | 100 | 83.905,00 € | 530 | 88 |
| KAPF - Naples Mun (United States Naples) Class 5 - Regional Airport | 18 | 0 | 300 | 107 | 100 | 83.890,00 € | 1.885 | 81 |
| KFYV - Drake Field (United States Fayetteville) Class 5 - Regional Airport | 10 | 0 | 518 | 282 | 100 | 87.833,00 € | 548 | 63 |
| KBLM - Massmouth Executive (United States Belmar-Farmingdale) Class 5 - Regional Airport | 12 | 0 | 584 | 50 | 100 | 84.480,00 € | 1.307 | 102 |
| KDFW - Dallas - Ft. Worth Int (United States Dallas) Class 1 - Primary Hub | 11 | 0 | 866 | 207 | 100 | 102.950,00 € | 879 | 112 |
| KAUS - Austin-Bergstrom Int (United States Austin) Class 3 - Major International Airport | 0 | 0 | 745 | 235 | 100 | 111.093,00 € | 644 | 123 |
| CYVO - Rockcliffe (Canada Ottawa) Class 6 - Large GA-Airport | 14 | 0 | 770 | 27 | 100 | 113.841,00 € | 1.274 | 128 |
| KMMA - Gen Servando Canales Int (Mexico Matamoros) Class 6 - Large GA-Airport | 18 | 0 | 876 | 228 | 100 | 124.987,00 € | 1.688 | 140 |
| KATY - Waterdown Regional Airport (United States Wauwatosa) Class 5 - Regional Airport | 18 | 0 | 887 | 120 | 100 | 136.070,00 € | 1.430 | 141 |
| KBC - Jettie (United States Bloomfield) Class 3 - Regional Airport | 16 | 0 | 1.072 | 265 | 100 | 145.985,00 € | 1.723 | 165 |
| CYYY - Mont-Joli (Canada Mont-Joli) Class 6 - Large GA-Airport | 23 | 0 | 1.108 | 34 | 100 | 148.241,00 € | 2.112 | 170 |
| CYWG - Halifax-Thomasville (Canada Halifax) Class 5 - Regional Airport | 20 | 0 | 1.126 | 30 | 100 | 151.283,00 € | 1.812 | 173 |
| KRJ - Rife Garfield County Airport (United States Reno) Class 6 - Large GA-Airport | 23 | 0 | 1.187 | 282 | 100 | 167.451,00 € | 2.071 | 181 |
| KMT - Montrose Regional Airport (United States Montrose) Class 5 - Regional Airport | 23 | 0 | 1.188 | 206 | 100 | 157.136,00 € | 2.074 | 181 |
| SKPV - El Estero (Colombia Isla Providencia) Class 5 - Regional Airport | 21 | 0 | 1.264 | 113 | 100 | 165.418,00 € | 1.890 | 181 |

Von 40 Minuten bis 8 Stunden und zwischen 60.000 und 900.000€ reine Bezahlung.

Routenjobs

Damit Routenjobs generiert werden können, bedarf es zunächst einmal einer entsprechenden Route, die vom Spieler festgelegt wird. Weitere Details dazu im Fluggesellschaftsbereich und dort unter Routen.

Was genau hat es mit diesen Boni nun auf sich? Sie betreffen die Bezahlung für den jeweiligen Auftrag und stellen jeweils einen Prozentwert dar. Bonus 1 gilt für alle Piloten, Bonus 2 wird nur Piloten der jeweiligen Fluggesellschaft zusätzlich gewährt. Im oben gezeigten Beispiel erhält der Pilot also 20 Prozent von 1.426 €, wenn er kein Mitglied der Airline ist, die diesen Job generiert hat. Wäre er hingegen Mitglied, bekäme er auch den zweiten Bonus gutgeschrieben, womit sein Anteil auf 30 Prozent anstiege. Für den Freelancer, der es gewohnt ist, den kompletten Betrag einzustreichen, mag das nach einer eher dürftigen Bezahlung klingen.

In dem Moment, in dem der Pilot ausschließlich Routenjobs einer Airline transportiert, fliegt er in deren Auftrag, unabhängig davon, ob er dort Mitglied ist oder nicht. Das bedeutet, dass die Fluggesellschaft auch alle Kosten des Fluges übernimmt. Und dabei kommt einiges zusammen, denn diese umfassen Flugzeugmiete, Crew, Treibstoff, Landegebühren sowie die Abfertigungsgebühren an Start- und Zielflughafen. Das lässt die vermeintlich schlechte Bezahlung schon wieder in einem ganz anderen Licht dastehen.

Routenjobs müssen mit einem Flugzeug der gleichen Klasse geflogen werden mit dem die Route erstellt wurde.

Welche Klasse ein Flugzeug hat kann im Hangar in den Details des Flugzeuges eingesehen werden. Desweiteren ist die Flugzeugklasse auch im Hangar in der Preisliste der verfügbaren Flugzeuge zu sehen.

Die Suche im Hangar (unter Extras) wurde angepasst, hier ist es möglich sich die Flugzeuge einer Klasse anzeigen zu lassen.

Im Terminal in den Flugzeugdetails wird die Klasse unter der Lizenz angezeigt.

Boni und Provisionen

Die bis hierher bereits vorgestellten Arten an Jobs lassen bereits erahnen, dass es diverse Kombinationen aus Boni und Provision gibt, über die es erst einmal den Überblick zu behalten gilt. Die gängigsten Möglichkeiten sollen daher im Folgenden noch einmal genauer erläutert werden.

1. Standardkombination Diese Kombination dürfte im FTW-Alltag am häufigsten vorkommen. Fremde Piloten erhalten im nebenstehenden Beispiel 30 Prozent und Mitglieder der Fluggesellschaft 30 + 10 Prozent. Wird der Job vermischt, fliegen beide auf eigene Rechnung und die Fluggesellschaft bekommt im Nachhinein ihre Vergütung in Höhe der Provision gutgeschrieben.

| Bonus 1 | Bonus 2 | Provision |
|---------|---------|-----------|
| 30 | 10 | 25 |

2. Bonus für alle Piloten Sowohl eigene als auch fremde Piloten erhalten bei dieser Kombination eine Vergütung in Höhe von 30 Prozent des Auftragswertes. Piloten einer Fluggesellschaft ziehen also in diesem Fall keinen Vorteil aus ihrer Mitgliedschaft.

| Bonus 1 | Bonus 2 | Provision |
|---------|---------|-----------|
| 30 | 0 | 25 |

3. Bonus nur für Mitglieder In diesem Fall erhalten nur Mitglieder der eigenen Fluggesellschaft einen Bonus. Durch das Mischen dieses Auftrags mit Standardjobs oder Aufträgen anderer Fluggesellschaften besteht jedoch die Möglichkeit, diesen auf eigene Rechnung zu fliegen. Fremde Piloten können diesen Job nur auf eigene Rechnung fliegen.

| Bonus 1 | Bonus 2 | Provision |
|---------|---------|-----------|
| 0 | 30 | 25 |

4. Nur Provision Jobs, bei denen kein Bonus hinterlegt wurde, werden immer auf eigene Rechnung geflogen. Der Pilot zahlt also im Rahmen der Abrechnung den entsprechenden Betrag an die Fluggesellschaft.

| Bonus 1 | Bonus 2 | Provision |
|---------|---------|-----------|
| 0 | 0 | 25 |

5. Keine Provision Sobald dieser Job nicht für einen Bonus, sondern als gemischter Job gegen eine Provision geflogen wird, geht die Fluggesellschaft leer aus. Ansonsten erfolgt eine Bezahlung der Piloten wie im ersten Fall. Wer nichts zu verschenken hat, sollte also immer eine Provision bei seinen Aufträgen hinterlegen!

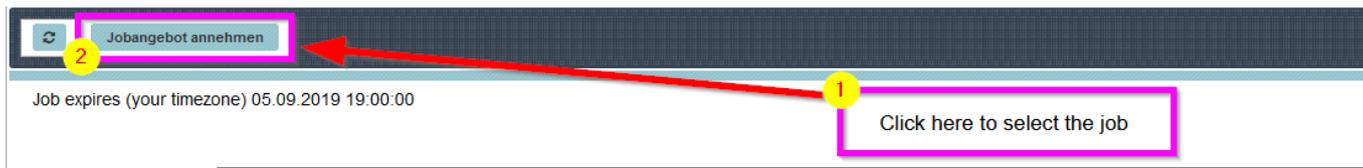
| Bonus 1 | Bonus 2 | Provision |
|---------|---------|-----------|
| 30 | 10 | 0 |

Jobbörse

In der Jobbörse werden bereits fertig vorgeplante Aufträge inklusive Flugzeug angeboten. Für Jobbörsen-Jobs benötigt ihr keine entsprechende Lizenz, damit ist es eine gute Möglichkeit, Geld zu verdienen, ohne einen eigenen Airliner besitzen zu müssen oder euch einer Airline anschliessen zu müssen.

Oben rechts kann nach Airline und Flugzeug-Typ gefiltert werden.

Wenn ihr einen passenden Job gefunden habt, dann müsst ihr den **entsprechenden Job selektieren**, indem ihr am **Kopf des Auftrags klickt** (1), um den "Annehmen" Button (2) aktivieren:



(Diese etwas komplizierte Bedienung war notwendig, da sonst die Daten der Webseite mit der Datenbank nicht synchron gehalten werden konnte - siehe auch [Hotfix](#))

Ihr bekommt dann die Aufträge in euren Bestand und das Flugzeug in euren Hangar.

Bitte fliegt den Auftrag dann zügig, da es sonst passieren kann, dass Aufträge auslaufen können oder der Flieger sich entmietet.

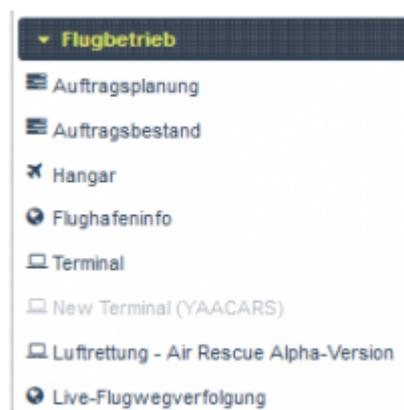
Wenn die Airline eine Deadline zum Starten des Fluges setzt meint sie damit, dass sie wünscht den Flug innerhalb der genannten Zeit in der Luft zu sehen. 6 Stunden nach Annahme des Fluges ohne Starten dieses in der Sim (Flug in Vorbereitung in der Flugverfolgung), können die Airlines über den FTW-Support die Flüge zurücksetzen und somit ihre Maschine und Aufträge wieder in Ihren Besitz übergehen lassen. 24h nach Annahme und Starten eines Fluges ohne signifikanten Fortschritt dessens, können die Airlines ebenfalls den Flug zurücksetzen lassen. Das wird natürlich je nach Fall genauer betrachtet, bei 30 Minuten Hüpfern wird der Flug eher zurückgesetzt als bei 12h Langstreckenflügen.

Wenn Ihr aber häufiger über die Deadline der Airline hinaus nicht startet, könnte es passieren, dass ihr auf deren Blacklist landet und keine Flüge mehr für sie annehmen könnt. Die Airlines planen ihre Flüge teilweise sehr knapp und mit System. Wenn ihr euch Flüge nur reservieren wollt, sprecht mit den Airlines und tut das nicht ohne Absprache.

Achtet darauf, dass der Flug keine FTW-Nummer, sondern eine entsprechende Airline-Nummer bekommen hat, sonst habt ihr wahrscheinlich noch eigene Jobs mit eingepackt!

Wollt ihr den Job nicht mehr fliegen oder könnt ihn nicht beenden, dann entfernt den Flieger aus dem Hangar und die Jobs aus dem Auftragsbestand. **Sagt bitte dann dem Dispatcher** zumindest **Bescheid**, damit er den Job neu in die Jobbörse einstellen kann!

Luftrettung



Die "Luftrettung" ist im Menu "Flugbetrieb" zu finden.

Dort erhält man eine Auswahl an simulierten Rettungsstationen. Anfänglich wurden hauptsächlich die deutschen Rettungshubschrauber simuliert, aber es wird jetzt auch probiert, einige andersartige Missionen anzubieten, die sich hauptsächlich auf bereits vorhandene Payware-Scenery stützen. Zum einen ist das schlecht, weil die Scenery gekauft werden muss (sollte), aber andererseits ist das eine schöne Art, die gekaufte Scenery vollständig auszukosten und oft wieder-zu-befliegen. Da beides angeboten wird, sollte für jeden etwas dabei sein!

Vorbereitung - was brauche ich

Also zuerst sollte man sich überlegen, welchen Hubschrauber man nutzen möchte (in Quatam River haben wir bereits auch schon sehr erfolgreich mit STOL-Fliegern gerettet!) und man sollte das Flugzeug schon einigermaßen beherrschen, bevor man die erste Rettung wagt 😊

Dann sollte man die verlinkte Scenery hinter der entsprechenden Rettungsstation installiert haben. Es geht vermutlich auch ohne zusätzliche Scenery, aber mit macht es natürlich viel mehr Spass und die Missionen ergeben dann vielleicht manchmal auch mehr Sinn im Kontext der zusätzlichen Scenery. Manchmal sind auch bereits mehrere Sceneries zu installieren. also lest es euch aufmerksam durch! Falls was nicht geht → Fragen!

Wie funktioniert die FTW Luftrettung

Beschreibung der Menu-Leiste der Luftrettung (von links nach rechts)

1. Rettungseinsatz abbrechen
2. Hubschrauber betanken
3. Standort der Rettungsstation zeigen (zum Positionieren des Hubschraubers vor Rettungsbeginn)
4. Standort der Rettungsstation, des Hubschraubers, der Unfallstelle und des Hospitals (man kann die eigene Position aktualisieren, indem man die Karte schliesst und neu öffnet)
5. ACARS-Fluginformationen zeigen - damit erhaltet ihr eure Flugnummer für YAACARS
6. Patienten einladen (geschieht nach ca. einer Minute auch automatisch an der richtigen Position)
7. Patienten ausladen (geschieht nach ca. einer Minute auch automatisch an der richtigen Position)
8. Flug abschliessen (geschieht nach ca. einer Minute auch automatisch an der richtigen Position)

Hier wird kurz der Ablauf beschrieben. Weiter unten gibt es dann noch eine Bilderserie, um es vielleicht noch etwas verständlicher zu machen

- Luftrettung starten und eine Rettungsstation auswählen (mit dem Klick auf den kleinen Krankenwagen-Symbol)
- Nun wartet ihr auf den Einsatz - er erscheint meist nicht sofort
- ihr könnt den Hubschrauber nun bereits betanken und den Hubschrauber im Simulator an der richtigen Stelle platzieren (die Position der Rettungsstation ist auf der Karte (das linke (i) zu finden - mit einem Klick auf das Icon in der Karte werden auch die Koordinaten angezeigt)
- Wird nun ein Einsatz gemeldet erscheint die Einsatzmeldung unterhalb der Menuzeile
- Nun sollte man sich auf der Einsatzkarte (rechtes (i)) anschauen, wie man zur Einsatzstelle gelangt. Man kann die Koordinaten in das GPS eingeben oder auch VFR zur Unfallstelle fliegen. Hauptsache, ihr kommt an!
- Nun kann man den Hubschrauber startklar machen, betanken, YAACARS starten und losfliegen
- Auf der Einsatzkarte kann man seine aktuelle Position ab und zu mal kontrollieren
- Am Einsatzort angelangt könnt ihr landen oder ca. eine Minute über der Unfallstelle schweben,

um den Patienten aufzunehmen - der Status auf der FTW-Seite ändert sich dann in "Patienten aufgenommen - ja" (sonst mal versuchen, das mit dem Button in der Leiste manuell zu triggern)

- Nun kann es weitergehen zum Hospital - dort wird der Patient ausgeladen - der FTW-Status wechselt dann zu "Patienten abgeliefert - ja" (sonst mal versuchen, das mit dem Button in der Leiste manuell zu triggern)
- Anschließend geht es zurück zur Einsatzzentrale, wo man den Flug an der Rettungsstelle abschliessen kann, nachdem der Flug mit YAACARS abgeschlossen wurde.
- Es erscheint dann ein Button "Rettung abschliessen", um die gesamte Rettung abzurechnen
- Nun kann der nächste Einsatz gestartet werden

Tutorial zur Luftrettung

[Tutorial/Bilderserie zur Luftrettung](#)

From:

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

Permanent link:

http://wiki.ftw-sim.de/doku.php?id=handbuch_basics:arten_von_jobs

Last update: **2022/12/27 13:03**

