

Flugzeuge verwalten

Funktionen und Einstellungen im Flugzeughangar

Über den Flugzeughangar im Bereich "Flugbetrieb" können zur Verfügung stehende Flugzeuge abgefragt werden. Über die Schaltfläche "Meine gemieteten Flugzeuge" werden jene Maschinen aufgerufen, die zur Zeit vom Spieler angemietet sind. die Schaltfläche "Meine Flugzeuge" listet alle Maschinen auf, die sich im Besitz des Spielers befinden. Daneben können von hier aus Flugzeuge gemietet oder zurückgegeben, überführt, repariert und deren Einstellungen sowie die Sitzkonfiguration bearbeitet werden.

Sollen die Flugzeuge, die sich an einem bestimmten Flughafen befinden, aufgelistet werden, wird der entsprechende ICAO in das Feld "Standort ICAO" eingegeben. Über das Menü "Flugzeugmodell auswählen" ist es zudem möglich, nach bestimmten Typen an einem Flughafen Ausschau zu halten. Möchten sich Mitglieder einer Fluggesellschaft nur jene Flugzeuge der jeweiligen Flotte anzeigen lassen, kann diese ganz rechts ausgewählt werden.

Wurde in der Liste ein Flugzeug ausgewählt, erscheint zusätzlich noch die Schaltfläche "Flugzeug kaufen". Wer also das nötige Kleingeld bereits erflogen hat, kann hier zuschlagen. Natürlich ist es auch genauso möglich, ein Flugzeug wieder zu verkaufen. Entweder findet der Eigentümer über das Forum oder auf anderem Wege einen Käufer, oder er verkauft die Maschine an die Bank, die Bank für vor dem Ankauf eine Bewertung der Maschine durch.

Kennzeichen: Einzigartige Kennung des Flugzeugs. Kann individuell von dessen Eigentümer festgelegt werden.

Akt. Standort: ICAO zeigt an, wo sich das Flugzeug gerade befindet.

Heimatflughafen: ICAO zeigt an, wo die Maschine stationiert ist. **Zustand des Flugzeuges:** Zeigt den Zustand der Maschine grafisch und in Prozent.

Gesperrt: Zeigt an, ob das Flugzeug vom Spieler verwendet werden darf oder ob es vom Eigentümer gesperrt wurde.

Zu mieten: Falls "Ja", kann das Flugzeug von einem Spieler angemietet werden.

Zu kaufen: Falls "Ja", kann das Flugzeug vom Spieler käuflich erworben werden. Die entsprechende Schaltfläche in der Symbolleiste steht dann zur Verfügung.

Max. verfügbare Sitze: Dieser Wert gibt die maximale Sitzplatzkapazität an, mit der ein Flugzeug unabhängig von dessen Konfiguration bestückt werden kann. Wird auch als Exit-Limit bezeichnet.

Sitze Economy: In der Economy-Class zur Verfügung stehende Sitzplatzanzahl bei Standardkonfiguration.

Sitze Business: In der Business-Class zur Verfügung stehende Anzahl an Sitzplätzen bei Standardkonfiguration. Business-Sitze können nicht von Economy-Passagieren besetzt werden.

Cockpitbesatzung (ohne Pilot): Dieser Wert gibt an, wie viel Besatzung zusätzlich zum Piloten (= Spieler) benötigt wird, um das Flugzeug fliegen zu können. Der Wert "Cockpitbesatzung" wirkt sich auf die (Personal-)Kosten des Fluges aus. Beispiele: Bei einer Cessna 206 steht dieser Wert auf 0 - hier

kommt der Pilot alleine zurecht. Bei einem modernen Airliner vom Typ A320 kommt noch ein Copilot hinzu (Wert: 1). Wer sich in eine alte Boeing 727 schwingt, teilt sich das Cockpit mit Copilot und Flugingenieur (Wert: 2). Partylaune herrscht hingegen im Cockpit einer Antonov AN-124, denn hier sind inklusive Pilot gleich sechs Personen zugegen: Der besagte Pilot, ein Copilot sowie zwei Flugingenieure und zwei Navigatoren. Der entsprechende Wert in der Tabelle steht demnach bei rekordverdächtigen 5.

Max. Mietzeit: Zeitraum, über den ein Flugzeug maximal gemietet werden kann.

Mietpreis (Std.): Mietkosten, die pro Stunde anfallen.

~~**Pfand:** Betrag, welcher beim Anmieten einer Maschine zu hinterlegen ist. Wird nur zurückgezahlt, wenn sich die Maschine beim entmieten wieder an ihrem Heimatflughafen befindet.~~

Eigentümer: Eigentümer des jeweiligen Flugzeugs. Dabei kann es sich um Spieler, deren Unternehmen oder den FTW Aircraft Stock handeln.

Flugzeugeinstellungen für Eigentümer

Flugzeugeigentümern steht das Formular Flugzeugeinstellungen zur Verfügung, über das eine Reihe an Eigenschaften und Werten festgelegt werden kann.

Heimatflughafen: Per ICAO des Flughafens an dem das Flugzeug stationiert ist. Diese Angabe ist vor allem in Bezug auf den Pfand (siehe Kapitel 9.2.4) wichtig.

Kennzeichen: Einmalige Kennung des Flugzeugs. Ob realistisch oder phantastisch, bleibt dem Nutzer überlassen.

Fluggesellschaft auswählen: Hier können Eigentümer per Drop-down-Menü festlegen, welcher ihrer Fluggesellschaften die Maschine zugeschrieben werden soll. Bleibt dieses Feld leer, wird sie allein dem Spieler zugeordnet, dem sie gehört.

Bankkonto: Hier kann das Bankkonto ausgewählt werden, welches den mit dem Flugzeug verbundenen Kosten zugeordnet werden soll.

Kostenstelle: Hier kann eine Kostenstelle ausgewählt werden, welche den mit dem Flugzeug verbundenen Kosten und Erlösen zugeordnet werden soll.

Zu Mieten: Steht die Schaltfläche auf "Ja", kann das Flugzeug von anderen Spielern gemietet werden. In diesem Fall sind weitere Eingaben erforderlich (siehe unten).

Zu Kaufen: Steht die Schaltfläche auf "Ja", kann das Flugzeug von anderen Spielern käuflich erworben werden.

Max. Mietzeit (Minuten): Die maximale Zeitraum, über den ein Flugzeug von einem anderen Spieler gemietet werden kann. Die Angabe erfolgt in Minuten. 1.440 Minuten entsprechen einem Tag.

Mietpreis trocken / Std.: Die Trockenmiete. Treibstoff ist also nicht enthalten.

~~**Pfand:** Der vom Eigentümer festgelegte Pfand.~~

Kaufpreis: Steht die entsprechende Schaltfläche (siehe oben) auf "Ja", kann hier der Preis eingegeben werden. Zur Preisfindung empfiehlt es sich, Stundenzahl und Zustand der Maschine mit zu berücksichtigen.

Sitzplatzkonfigurationen

Konfigurationen dienen dazu, Art und Anzahl der Sitze in der Kabine zu variieren. Eine besonders große Bedeutung kommt ihnen in Maschinen der Kategorien Medium und Heavy (Jets und Turboprops) zu, da sich in diesen meist auch eine Zweiklassenbestuhlung findet. In einer Cessna 206 mit sechs Sitzen, von denen einer vom Piloten beansprucht wird (was sein gutes Recht ist), ist eine Veränderung der Konfiguration oftmals überflüssig, wenn auch in Maschinen dieser Größe nicht ausgeschlossen. Konfigurationen werden nach und nach von den Aircraft-Administratoren angelegt und entsprechen in vielen Fällen realen Vorbildern, was sich dann auch an deren Bezeichnung erkennen lässt. Zusätzlich werden spezielle Konfigurationen für gängige Add-ons eingepflegt, um deren Gewichte genau zu treffen. In der Flugzeugliste sieht man immer nur die vorhandene Standardkonfiguration, um die wirklich verbaute Konfiguration zu sehen, muss man das Flugzeug in der Liste markieren und die Infoseite ausklappen. Dort findet man im Bereich Sitzkonfiguration die verbaute Konfiguration.

Da sich mit fast jeder Konfiguration eine andere Anzahl an Passagieren transportieren lässt, wirkt sich diese auch auf den Umsatz pro Flug aus. Um diesen Unterschied zu kompensieren, wird jede Sitzkonfiguration mit einem Komfortmultiplikator (KMP) versehen. Der erzielte Umsatz wird damit nach dem Flug multipliziert. Je enger die Bestuhlung, desto weniger bezahlen Passagiere für ihr Ticket.

Konfigurationen werden im Hangar geändert. Diese Änderungen können sowohl bei eigenen als auch bei Flugzeugen vorgenommen werden, die Eigentum anderer Spieler oder des FTW Aircraft Stocks sind. Voraussetzung ist, dass das Flugzeug angemietet wurde und neben der Standardkonfiguration mindestens eine weitere Konfiguration vorhanden ist. Der Vorgang kann jedoch sowohl Zeit als auch finanzielle Mittel in Anspruch nehmen, was wiederum vom Flugzeugtyp abhängig ist. In Regional- und kleinen Mittelstreckenjets wird lediglich der Vorhang zwischen Business- und Economyclass nach vorne oder nach hinten verschoben, was nur einen sehr geringen Aufwand verursacht. In größeren Jets kann dies jedoch den Einbau neuer Sitze bedeuten. Heißt also: Je größer das Flugzeug, desto teurer eine Änderung der Konfiguration.

In der Listenansicht sieht man immer nur die Standardsitzkonfiguration der Maschinen. Um die aktuell verbaute Konfig zu sehen, muss man die gewünschte Maschine einmal in der Liste anklicken und danach die Infos ausklappen, dort findet man den Bereich "Sitzplatzkonfiguration", da sieht man die aktuell verbaute und die möglichen anderen Konfigurationen.

Achtung: Der Button "Konfiguration übernehmen" macht genau das was er sagt, er übernimmt den Auftrag, bucht die Kosten ab und sperrt die Maschine für den Umbauzeitraum. Einmal in Auftrag gegebene Umbauten können nicht abgebrochen werden!

Sowohl Flugzeuge von Spielern als auch vom FTW Aircraft Stock können mit einem Pfand versehen sein. Sobald die Maschine angemietet wird, wird der entsprechende Betrag vom Privatkonto des Mieters abgezogen. Es ist also nicht möglich, die Fluggesellschaft damit zu belasten, egal ob Mitglied oder nicht. Eine Gutschrift dieses Betrages erfolgt nur, wenn sich die Maschine bei Beendigung des Mietverhältnisses wieder an ihrem Heimatflughafen befindet. Das gilt auch für Flugzeuge, die nicht an deren Heimatflughafen angemietet werden.

Beispiel: Ein A320 mit Heimatflughafen Amsterdam befindet sich in Frankfurt und ist mit einem Pfand

von 5.000 € versehen. Ein Spieler mietet die Maschine an, zahlt 5.000 Euro und fliegt damit nach München und beendet dort das Mietverhältnis. Folge: Die 5.000 Euro werden nicht wieder zurückgezahlt. Hätte er das Mietverhältnis nicht beendet und wäre von München aus weiter nach Amsterdam geflogen, hätte er das gezahlte Pfand auch wieder zurückbekommen.

Flugzeuge mit Pfand sind meist daran zu erkennen, dass sie keine FTW-Standardkennung (z. B. F-TW1213) haben, sondern eine, die der Realität entspricht.

From:

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

Permanent link:

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

Last update: **2021/11/14 15:25**

