ONAIR RIFERIMENTO

Tutte le pagine e tutti i comandi spiegati

VOLUME II / 11 / UTC / Cr.

2026-11-03 08:50 UTC / fdff76e45

OnAir Reference

Informazioni su questo volume

— VOL II · ONAIR REFERENCE —

Bloccato su una schermata? Questo volume percorre Companion pagina per pagina e spiega ogni pulsante. Per le regole dietro i numeri, consulta l'OnAir Handbook; per le guide passo passo, l'OnAir Academy.

Indice

Seleziona un capitolo o una pagina di aiuto per aprirlo.

01 - Companion

1.1 Menu laterale — cosa fa ogni sezione
1.2 Dashboard
1.3 Hub del Pilota
1.4 Modalità Onboarding
1.5 Connetti il tuo simulatore
1.6 Trova il tuo primo lavoro
1.7 Pianificare e decollare

02 - Operazioni di volo

2.1 Gestione voli
2.2 Dividi carico — Carico / Passeggeri parziali
2.3 Voli in corso
2.4 Registri di volo
2.5 Mappa

03 - Trovare lavoro

3.1 Lavori in sospeso
3.2 Lavori consigliati
3.3 Lavori Compagnia
3.4 Cerca lavori freelance
3.5 Attività
3.6 Missioni di Soccorso
3.7 Legenda dei colori

04 - Rotte regolari

4.1 Programma settimanale delle rotte
4.2 Impostazioni rotta
4.3 Generazione set di rotte
4.4 Classifica rotte
4.5 Rotte Freelance
4.6 Pianificazione Freelance attuale
4.7 Ranghi Rotte

05 - Flotta e hangar

5.1 Flotta
5.2 Mercato aeromobili
5.3 Mercato velivoli — scheda tipo

5.4 Leasing di un aeromobile
5.5 Ordini di lavoro
5.6 Officina aeromobili
5.7 Volo di prova
5.8 Ricerca aeromobile
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderazione aeromobili

06 - Personale ed equipaggi

6.1 Dipendenti
6.2 Gestione dipendenti
6.3 Gruppi equipaggio
6.4 Mercato del personale
6.5 Albero delle competenze
6.6 Ranghi Pilota

07 - Rete aeroportuale

7.1 I miei FBO
7.2 Configurazione FBO
7.3 Trova FBO
7.4 Basecamp
7.5 Basecamp — Dettaglio
7.6 Installa un Basecamp
7.7 Aeroporti di proprietà
7.8 Ricerca aeroporto
7.9 Aeroporti preferiti

08 - Industria e commercio

8.1 Cruscotto Industrie
8.2 Le mie fabbriche
8.3 Gestione fabbrica
8.4 Enciclopedia delle industrie
8.5 Sala scambi
8.6 Assistente acquisti
8.7 Inventario delle mie merci
8.8 I miei contratti
8.9 Le mie domande

09 - Gestione della compagnia

9.1 Rendiconto finanziario
9.2 Conto economico
9.3 Bilancio patrimoniale
9.4 Salute finanziaria
9.5 Prestiti bancari
9.6 Revisione aziendale
9.7 Ricerca compagnia
9.8 Classifiche
9.9 Partnership
9.10 Compagnia Virtuale

10 - Formazione

10.1 Addestramento
10.2 Manovre in volo lento
10.3 Quiz Aviazione

11 - Comunicazioni e impostazioni

11.1 Casella di posta
11.2 Chat
11.3 Impostazioni
11.4 SimConnect remoto — guida alla configurazione

01

CHAPTER 01 · SHELL

Companion

Dove si trova tutto? Il menu laterale, la dashboard, l'Hub del Pilota e l'onboarding: le schermate della tua prima ora, fino al decollo.



CH 01
SHELL
Companion

1.1 Menu laterale — cosa fa ogni sezione
1.2 Dashboard
1.3 Hub del Pilota
1.4 Modalità Onboarding
1.5 Connetti il tuo simulatore
1.6 Trova il tuo primo lavoro
1.7 Pianificare e decollare

1.1 Menu laterale — cosa fa ogni sezione

Parte alta

- **Search**, **aiuto del menu** (questo pannello) e **Dashboard**, un pulsante autonomo con i vostri widget personalizzabili.
- **Pastiglia di modalità** — mostra la modalità attiva e porta alle Impostazioni, dove avviene il vero cambio. Nascosta mentre lavorate per la vostra VA.
- **Posizione del pilota** — dove si trova il vostro avatar. Un clic apre Dipendenti e lo sposta.
- Piccoli badge segnalano le pagine in revisione o in lavorazione. Tester e staff li vedono; gli altri no.

Lavorare per la vostra compagnia virtuale

Il pulsante **Work as** è raggiungibile da ogni pagina, comprese quelle senza intestazione: sta nella barra del titolo dell'app desktop e in cima alla barra laterale nella versione web, che non ha barra del titolo. Compare dal grado Dispatcher in su, cioè per chi può davvero agire per la VA. In modalità VA una linea colorata corre in cima al contenuto e lungo il bordo sinistro della barra, su ogni pagina, così un acquisto o un'assunzione non avviene mai sotto la bandiera sbagliata. Un altro clic vi riporta alla vostra compagnia.

Dipartimenti

Flotta & Hangar — Flotta (con Fly Now e Resume Tracking), Mercato aeromobili, Ordini di lavoro, Volo di prova (anche l'ingresso al Checkride), Ricerca aeromobile e Moderazione aeromobili.

Personale & HR — Dipendenti, Mercato del personale, Gruppi equipaggio e Ranghi.

Centro operazioni — Lavori in sospeso, Lavori consigliati, Lavoro Freelance, Lavori Compagnia, **Rotte**, Mappa operativa, Registri di volo e Voli in corso. Rotte apre la propria classifica e il generatore di set di rotte; tutti e tre sono aperti a ogni giocatore.

Rete aeroportuale — I miei FBO, Trova FBO, Basecamp, Ricerca aeroporto e Aeroporti preferiti.

Industria — Cruscotto Industrie, Le mie fabbriche, Enciclopedia, Sala scambi, Le mie merci, e le due pagine di mercato: **I miei contratti** (ciò che vi siete impegnati a consegnare) e **Le mie domande** (ciò che pagate altri per portarvi). Aperto a ogni giocatore.

Quartier generale — Flusso di cassa, Salute finanziaria, Analisi aziendale, Conto economico, Bilancio patrimoniale, Prestiti, Ricerca compagnia, Classifica Compagnie, Abilità, Partnership, **Compagnia Virtuale** (aperta a tutti, con Apply o Create se non ne fate parte), Posta e Chat.

Addestramento — Addestramento al volo e l'Quiz Aviazione. Gli esercizi portano un badge **Experimental**: le soglie di valutazione sono ancora in taratura e possono cambiare tra una build e l'altra.

Layout Freelance

Stessi dipartimenti, meno pagine. Quelli vuoti non compaiono. Un pilota singolo mantiene Flotta, Ranghi, la ricerca dei lavori e le mappe, Ricerca aeroporto e Aeroporti preferiti, Flusso di cassa, Posta, Chat e Addestramento.

1.1 Menu laterale — cosa fa ogni sezione
1.2 Dashboard
1.3 Hub del Pilota
1.4 Modalità Onboarding
1.5 Connetti il tuo simulatore
1.6 Trova il tuo primo lavoro
1.7 Pianificare e decollare

Parte bassa

Lobby per cambiare compagnia o modalità, **Impostazioni**, e un interruttore che riduce la barra a una guida stretta con pannelli al passaggio del mouse.

Raggiungibili, ma volutamente fuori dal menu

- **Invio voli** — si apre da Flotta, Lavori in sospeso, Lavori Compagnia o Tours. Richiede un aereo selezionato ed è anche dove avviene il tracciamento.
- **Tour Freelance**, **Rescue Missions**, **Freelance Charters** e le scale di grado — da card e link di altre pagine.
- **Pagine di dettaglio** — configurazione FBO, dettaglio basecamp e dipendente, Workshop, acquisto o noleggio, orari delle rotte.

Rete aeroportuale include anche gli aeroporti posseduti nella gestione della compagnia. La pagina mostra proprietà e obblighi ricorrenti; campi base e FBO hanno pagine separate.

1.2 Dashboard

Il **Dashboard** è la vostra pagina iniziale. Si adatta alla modalità **Freelance** (pilota solo) o **Avanzata / Carriera** (gestore), e ogni blocco è un widget spostabile, nascondibile e configurabile. L'intestazione mostra nome, codice, mondo e livello/XP, oltre ad aggiorna, il selettore di layout e **Modifica layout**. Se un vostro volo è in corso, un banner porta a Flight Management per riagganciare il tracker.

Layout salvati

La disposizione è memorizzata **per compagnia e per modalità**: una seconda compagnia, o il passaggio a Freelance, non eredita mai un'altra schermata. Potete tenere **più layout con nome** e passare dall'uno all'altro dal selettore nell'intestazione; **Modifica layout** ne crea, duplica, rinomina o elimina uno, e **Reset** ripristina i valori di fabbrica. Nell'editor: spuntate per mostrare (nascondere non sposta mai nulla), trascinate la maniglia per riordinare, e usate l'ingranaggio quando un widget ha opzioni proprie.

Azioni rapide

- **Carriera:** Lavori consigliati, Trova un lavoro (Lavori Compagnia), Compra aereo, Assumi pilota, Espandi rete (i vostri FBO).
- **Freelance:** Trova un lavoro (Search Jobs) e Visualizza flotta.

Lavori consigliati apre una pagina dedicata: il dashboard non cerca più in background, nulla parte finché non lo chiedete lì.

Dipartimenti

Riquadri compatti per i sei dipartimenti — **Flotta & Hangar**, **Personale & HR**, **Centro operazioni**, **Rete aeroportuale**, **Industria**, **Quartier generale**. Un clic apre un pannello flottante con le pagine del dipartimento. Il suo ingranaggio propone **Comprimi la barra laterale nel dashboard**: resta chiusa finché siete qui.

CH 01
SHELL
Companion

1.1 Menu laterale — cosa fa ogni sezione
1.2 Dashboard
1.3 Hub del Pilota
1.4 Modalità Onboarding
1.5 Connetti il tuo simulatore
1.6 Trova il tuo primo lavoro
1.7 Pianificare e decollare

Griglia di indicatori

Carriera — nove schede cliccabili, quasi tutte con una linea di tendenza costruita su rilevazioni di circa cinque minuti: Reputazione, Flotta (attivi / in manutenzione), Dipendenti, FBO, Lavori in sospeso, Voli in corso (aprono la mappa sui vostri voli), Posta, Abilità (su 22, con i punti rimasti) e Voli IA.

Freelance — sei schede: Reputazione, Voli e Ore di volo (aprono la scheda Rotte dei Ranghi), Lavori in sospeso, Livello pilota (indicatore XP, apre la scheda Pilot) e Liquidità.

Suggerimenti e Avvisi flotta (Carriera)

I **Suggerimenti** sono schede contestuali — un ordine di lavoro pronto, un volo da riprendere, una certificazione da superare, punti competenza in attesa — ognuna con un pulsante che porta alla soluzione. Gli **Avvisi flotta** rispondono a una sola domanda: c'è qualcosa da fare sulla flotta? Compaiono fino a tre pastiglie — aeromobili **fermi a terra** (il server rifiuta di dispacciarli), aeromobili **in degrado** e aeromobili **da ispezionare** entro le prossime **10 ore di volo** — e il tooltip di ciascuna ne dettaglia le cause. Un clic apre la Flotta filtrata esattamente su quegli aeromobili; le ispezioni più urgenti sono elencate per nome anche sotto. Gli aeromobili in volo, quelli già in officina e gli aeromobili freelance non sono conteggiati (un aeromobile in volo conta comunque per la pastiglia di ispezione, sul valore rilevato al suo ultimo atterraggio).

Finanze e notifiche

In Carriera il bilancio occupa quattro zone accanto alle **Notifiche recenti**: liquidità; attività, passività e valore della compagnia; ricavi degli ultimi 7 e 14 giorni; poi gli indici, ciascuno collegato alla sua pagina completa. Il **ROA** è qui un valore cumulato dalla fondazione della compagnia rapportato alle attività di oggi, e si legge ora allo stesso modo ovunque. Il registro delle notifiche segue la preferenza **kg / lbs** e riporta gli avvisi di carico dimenticato rilevati all'avvio del tracking. In Freelance è un widget a sé.

Company Details e Grafici

Company Details ha tre parti richiudibili: info compagnia, impostazioni di gioco (difficoltà, bonus di paga, albero delle competenze, penalità, guasti, tempi di carico, scelta degli aeroporti) e progresso (livello e XP, punti industria, badge, livello di checkride e **Travel Tokens** con un pulsante **Usa** che ne consuma uno e vi teletrasporta con un aeromobile in qualsiasi aeroporto). Il widget **Grafici** aggiunge gli anelli Stato flotta e Classe. Senza compagnia caricata, una schermata di benvenuto offre Impostazioni e Retry.

Merci lasciate a terra. L'avviso riguarda aereo e volo tracciati. Sono esclusi elementi segnaposto dei soccorsi e biglietti delle gare. Annullare o abbandonare quel volo elimina il suo avviso; agire su un altro non lo elimina.

CH 01
SHELL
Companion

1.1 Menu laterale — cosa fa ogni sezione
1.2 Dashboard
1.3 Hub del Pilota
1.4 Modalità Onboarding
1.5 Connetti il tuo simulatore
1.6 Trova il tuo primo lavoro
1.7 Pianificare e decollare

In un browser web

Il Companion funziona anche in un browser web. Lì gestisce la tua compagnia, ma non può connettersi a un simulatore: si vola con l'app desktop o l'Old Client. Puoi tenere aperto il browser mentre voli sul PC, perché non prende la tua sessione. Nel browser nulla si aggiorna in diretta: usa **Aggiorna** o ricarica la pagina per vedere lo stato più recente. Alcune azioni raggiungono comunque un volo in corso sul PC, in particolare **Interrompi volo** nella sua pagina di volo, che lo annulla anche lì, e l'abbandono di un lavoro il cui carico o i cui passeggeri sono a bordo, che li rimuove dall'aereo — su un contratto freelance può annullare il volo.

1.3 Hub del Pilota

L'**Hub del Pilota** è la base della tua carriera freelance: quattro schede per **Charter**, **Rotte regolari**, **Compagnie virtuali** e **Tour**. Un charter, una rotta e una VA per volta, i tour sono illimitati, e un suggerimento richiudibile ricorda questi limiti (la lampadina lo riapre).

Striscia ultimo volo

Il banner in alto mostra la partenza e l'aeroporto dove sei davvero atterrato, marche, tipo, durata, data, paga, XP e un badge puntuale o in ritardo. **Visualizza log** apre Registri di volo su quel volo, allargando la finestra di 30 giorni se serve.

Scheda Charter

- Le frecce scorrono i charter in attesa, con contatore X/Y.
- Il pannello del rango mostra i progressi nella classe dell'aereo. Le soglie orarie dipendono dalla famiglia: leggeri 0 / 20 / 50 / 100 / 300; turboelica 0 / 50 / 100 / 200 / 500; jet 0 / 50 / 100 / 500 / 1000. Ranghi Pilota spiega le famiglie.
- Il biglietto porta il leg corrente, il suo meteo, i due aeroporti con la dimensione, ora UTC e locale, e diventa **Riprendi missione** quando l'aereo è lontano dalla partenza del leg.
- Sotto: paga, XP, carico (kg o lb), passeggeri, prua e distanza, con un badge di boost quando il bonus si applica e il logo VATSIM sui charter legati a un operatore.
- **Fly Now** passa il carico del leg al dispatch per preselezionarlo e diventa **Track Flight** in volo; **Abandon**, **Show legs** e **Show on Map** completano la riga.
- **Abbandonare un charter firmato dalla tua compagnia virtuale ora viene rifiutato**, con una spiegazione: solo la compagnia firmataria può lasciarlo, e abbandonarlo da qui addebitava la penale a te personalmente. Passa alla VA e abbandonalo da lì, oppure chiedi a un Dispatcher o a un Manager se il tuo ruolo non lo consente.

Scheda Rotte regolari

- Stesso layout: pannello compagnia, biglietto, poi paga, durata del volo, velocità media e distanza.
- Un triangolo rosso avvisa quando la velocità di progetto non rispetta l'orario: XP e crediti restano, il bonus di rango si perde.
- Skip, Show legs, Route Map e Fly Now. La scheda si aggiorna subito dopo un'accettazione o un abbandono, senza attendere il cooldown.
- Se il server continua a restituire un volo che non esiste più, un dialogo di recupero propone di abbandonare il programma; il rilevamento sopravvive a un riavvio e si cancella al ripristino.

CH 01
SHELL
Companion

1.1 Menu laterale — cosa fa ogni sezione
1.2 Dashboard
1.3 Hub del Pilota
1.4 Modalità Onboarding
1.5 Connetti il tuo simulatore
1.6 Trova il tuo primo lavoro
1.7 Pianificare e decollare

Scheda Compagnia virtuale

- **Membro con volo assegnato** — Fly o Ferry, Show on Map, Esci dalla VA, più guadagni, reputazione, carico, passeggeri, voli e ore.
- **Membro senza voli** — un pannello di stato ed Esci dalla VA.
- **Candidatura in attesa** — le compagnie a cui hai scritto, ognuna con Ritira.
- **Nessuna VA** — Browse VAs, ora aperto a tutti.

Scheda Tour

Un biglietto per il leg corrente del tour attivo, con nome, miniatura, distanza totale e leg più lungo. Le frecce scorrono i tour attivi, **Browse More** apre il catalogo Activities, e Fly, Description, Show on Map e Abandon (con conferma) agiscono sul tour.

Posizione del pilota

- **Aereo di proprietà** — il tuo avatar segue fino a destinazione, spostato a mano in modalità avanzata.
- **Aereo freelance in carriera avanzata** — l'avatar non deve trovarsi alla partenza e non viene spostato all'atterraggio; riposizionalo da Dipendenti.
- **Carriera base** — l'avatar è sempre assegnato come pilota.

L'avanzamento di rango è per classe di aereo. Pesi del carico e paga seguono la tua preferenza kg o lb e il bonus di paga della compagnia.

- Unisciti al Discord di OnAir — https://discord.com/invite/WY5htXu

1.4 Modalità Onboarding

La **modalità Onboarding** è la fase iniziale di ogni nuova compagnia OnAir. Volate come pilota freelance — charter, linee, tour, gradi — e mettete insieme il capitale con cui partirà la vostra compagnia, senza ancora gestire una linea aerea. Il **?** ambra accanto alla pastiglia Onboarding riapre questo pannello quando volete.

Cosa potete fare

- **Charter** — viaggi singoli, pagati al completamento, con qualunque aereo noleggiabile.
- **Rotte di linea** — candidatevi a operare rotte reali, con progressione di grado.
- **Tour** — serie di tratte a tema in giro per il mondo.
- **Voli di compagnia virtuale** — una volta entrati in una VA, i suoi lavori compaiono nella vostra lista.
- **Addestramento** — gli esercizi di Addestramento al volo e l'Quiz Aviazione restano aperti.
- **Aeroporti preferiti** e **Flusso di cassa** — fissate i vostri campi, importate gli scenari e leggete il registro per intero.
- **Nessuna incombenza aziendale** — niente stipendi, niente manutenzione da pianificare, niente flotta né FBO da gestire.

1.1 Menu laterale — cosa fa ogni sezione
1.2 Dashboard
1.3 Hub del Pilota
1.4 Modalità Onboarding
1.5 Connetti il tuo simulatore
1.6 Trova il tuo primo lavoro
1.7 Pianificare e decollare

Cosa non c'è ancora

Lavori Compagnia, Mercato aeromobili, Ordini di lavoro, Dipendenti, Mercato del personale e Gruppi equipaggio, i vostri FBO e basecamp, le Rotte personalizzate, il capitolo Industrie, i prestiti, le pagine finanziarie dettagliate e la console della compagnia virtuale. Tutto compare appena sbloccate Advanced.

Sbloccare Advanced

Usate la pastiglia di modalità nella barra laterale, che porta a Impostazioni, Company Actions. Una finestra di conferma spiega cosa cambia:

- **Capitale iniziale** — il primo sblocco standard assegna **2 × saldo attuale + capitale conferito**: il saldo rimane, un bonus equivalente viene accreditato una sola volta e si aggiunge il conferimento. Quest'ultimo è di 470.000 Cr. a difficoltà Facile, 170.000 a Classica e, a Realistica, 10.000 in un mondo Survival oppure 70.000 negli altri. Con saldo zero il bonus è zero. Controlla il preventivo del server; non esiste un bonus fisso aggiuntivo per Companion.
- **Airliner Start**, facoltativo — saltate la fase dei piccoli aerei con un prestito da 1,5 M Cr, un primo FBO, un equipaggio iniziale e la certificazione jet, abbastanza per noleggiare un A320 o un 737. È una scelta definitiva e aggiunge debito.
- **Certificazioni** — in Advanced ogni classe di aereo richiede la propria abilitazione. I piloti partono solo con il monomotore a pistoni e sostengono un breve checkride per ogni classe successiva. I voli in Freelance non le concedono.

Dopo il passaggio

- Advanced si sblocca una sola volta. I successivi passaggi tra Freelance e Advanced richiedono normalmente sette giorni tra un cambio e l'altro. Il primo sblocco segue una regola distinta: controlla la disponibilità in Company Actions senza presumere una data per il primo ritorno.
- Un successivo ritorno a Freelance sospende la gestione, termina i noleggi di aerei appartenenti ad altre compagnie ed elimina le missioni accettate e non pagate che non siano missioni di carriera. Controlla gli impegni prima del passaggio. Il bonus iniziale non viene ripetuto.
- Con il salire del livello compaiono missioni di carriera nei vostri Lavori in sospeso, e il banner di benvenuto sparisce.
- La fase di Onboarding in sé non torna.

Dove si legge la modalità

La pastiglia della barra laterale indica sempre la modalità attiva e porta al cambio vero. Nella lobby ogni compagnia porta il proprio badge — Onboarding, Freelance o Advanced — perché la modalità appartiene alla compagnia, non all'app. Se una compagnia Advanced è in cassa negativa e l'attesa è scaduta, la lobby propone di riportarla a Freelance invece di farvi entrare al verde.

Non c'è fretta. Molti giocatori fanno decine di voli in Onboarding prima di sbloccare Advanced.

1.1 Menu laterale — cosa fa ogni sezione
1.2 Dashboard
1.3 Hub del Pilota
1.4 Modalità Onboarding
1.5 Connetti il tuo simulatore
1.6 Trova il tuo primo lavoro
1.7 Pianificare e decollare

1.5 Connetti il tuo simulatore

OnAir Companion segue i tuoi voli in diretta dialogando con il simulatore. Quando il collegamento è fatto, il piccolo indicatore di stato del sim, in alto, diventa verde e mostra l'aereo in cui ti trovi.

Come connettersi

Già configurato — Clicca sull'indicatore di stato del sim. Se il simulatore è avviato, diventa verde in pochi secondi.

La prima volta — Apri **Impostazioni** → **Flight Sim** e scegli il tuo simulatore dall'elenco. Il resto dipende da quale sia.

Microsoft Flight Simulator (MSFS / MSFS 2024)

- Niente da installare — il collegamento usato da OnAir è incluso nel simulatore.
- In **Impostazioni** → **Flight Sim**, scegli **MSFS** o **MSFS 2024**.
- Avvia prima il simulatore, poi clicca sull'indicatore — la connessione viene rilevata in pochi secondi.
- **Simulatore su un altro PC** — Attiva **Remote simulator**, genera il file di configurazione, mettilo sul PC del sim nella cartella indicata, apri la porta TCP nel firewall di Windows, riavvia il simulatore, poi inserisci host o IP e usa **Prova la connessione**.

X-Plane (11 / 12)

- In **Impostazioni** → **Flight Sim**, scegli **X-Plane**.
- **Cartella X-Plane** — Clicca su **Rileva** per scansionare il PC (librerie Steam, marcatori dell'installer, cartelle abituali), oppure indica tu stesso l'eseguibile di X-Plane con **Sfoglia**.
- Clicca su **Installa / Aggiorna plugin** per copiare il plugin di tracciamento nella cartella dei plugin, poi riavvia X-Plane se era aperto.
- Facoltativo — il **plugin X-Plane oggetti 3D**, nella stessa scheda, disegna gli scenari OnAir dentro X-Plane: soccorsi, marcatori di turismo e addestramento, oggetti degli eventi.
- **Simulatore su un altro PC** — Inserisci il nome host o l'IP nel campo **X-Plane remote**. I plugin vanno installati a mano su quella macchina.

Scenari 3D nel simulatore

Una volta connesso, OnAir può posare i propri oggetti nel sim durante un volo OnAir seguito dal Companion: siti di soccorso, marcatori turistici e gli edifici di un basecamp a cui passi vicino. Ogni categoria ha il suo interruttore in **Impostazioni** → **In-sim 3D scenery**, e **Test 3D scenery now** fa comparire un marcatore proprio davanti al tuo aereo, per verificare che il pacchetto di scenari sia installato prima di contarci.

Se non si connette

- **L'indicatore resta grigio** — il simulatore non è avviato, o non ha finito di caricare. Aspetta il menu o il cockpit e riclicca.
- **L'indicatore diventa rosso** — il tentativo è fallito. Passa il mouse sopra per il motivo esatto. Cause abituali: simulatore non avviato, firewall che blocca la porta in configurazione remota, host o IP sbagliati, plugin X-Plane mancante.

- **Senza simulatore** — usa operazioni IA solo se consentite dalle regole del mondo e della compagnia. Selezionare None non trasforma un volo al simulatore in uno convalidato manualmente e non aggira il tracking.

Il tuo accesso

Un account nuovo funziona con la prova gratuita di 7 giorni, e il distintivo sopra l'elenco dei mondi lo dice proprio così: una prova gratuita che dà accesso completo fino alla data indicata. Nulla è limitato in quei giorni. Se il tuo accesso scade più avanti, il Companion se ne accorge mentre giochi, non più soltanto al ritorno sull'elenco dei mondi.

Appena il simulatore raggiunge lo stato **connesso** una volta, lo step 1 si spunta da solo. Non serve cliccare.

Compagnie Tycoon. Una compagnia creata in **modalità Tycoon** (la seconda scheda alla creazione di una compagnia; non proposta su Thunder, che rifiuta i voli IA) non vola mai in un simulatore, quindi parte in modalità Carriera avanzata — lo sblocco si apre da solo subito dopo la creazione (gli equipaggi IA non volano i lavori freelance) — e questo passo non la riguarda: tutti i voli sono effettuati da equipaggi IA, in Challenging Mode puoi assumere il doppio dei piloti IA e non c'è checkride. La scelta del simulatore nei Impostazioni indica «Modalità Tycoon attiva, senza simulatore», la barra in alto mostra **Tycoon — senza simulatore** al posto del pulsante di connessione e non viene aperto alcun collegamento con il simulatore. La scelta è definitiva per quella compagnia.

1.6 Trova il tuo primo lavoro

La card dello step 2 ti porta sulla pagina **Lavoro Freelance**, dove quattro riquadri stanno affiancati: Charters, Regular Routes, Compagnia Virtuale e Tours. Ognuno è un modo diverso di trovare lavoro, e ognuno si accetta in modo diverso.

Charter — il pane quotidiano

Che cos'è — Un incarico, con una o più tratte: merci e passeggeri, ma anche soccorso, turismo, evacuazione sanitaria, volo libero in cui scegli tu la destinazione, e rientro alla base. Ben pagato, senza impegni.

Come prenderne uno — Clicca su **Esplora il mercato** nel riquadro Charters vuoto, filtra l'elenco per aereo, autonomia e carico utile, poi accetta. L'incarico arriva in **Lavori in sospeso**, pronto da volare. Un charter alla volta, ma un charter può avere più tratte.

Regular Routes — volare come una compagnia

Che cos'è — Rotte di linea costruite sul traffico reale. Ti candidi per una rotta e ne voli i voli uno dopo l'altro, salendo di rango pilota con un bonus crescente.

Come prenderne una — Clicca su **Candidati a una rotta** nel riquadro Regular Routes. Una volta ottenuta, il riquadro mostra il prossimo volo con **Fly Now**, e uno **Skip** per una tratta che preferisci saltare. Una rotta alla volta.

Voli di Compagnia Virtuale — volare con altri giocatori

Che cos'è — Una Compagnia Virtuale è una compagnia gestita da giocatori per cui voli; i suoi dispatcher possono assegnarti incarichi direttamente. Le Compagnia Virtuale sono ormai aperte a tutti.

1.1 Menu laterale — cosa fa ogni sezione
1.2 Dashboard
1.3 Hub del Pilota
1.4 Modalità Onboarding
1.5 Connetti il tuo simulatore
1.6 Trova il tuo primo lavoro
1.7 Pianificare e decollare

Come entrarci — Clicca su **Candidati a una Compagnia Virtuale** nel riquadro Compagnia Virtuale. Finché la candidatura è in attesa, il riquadro la mostra con un pulsante per ritirarla. Se è una compagnia a invitarti per prima, l'invito compare nello stesso riquadro e su una schermata **Sei stato invitato**, dove accetti o rifiuti.

Da membro — Il riquadro mostra i voli che ti sono stati assegnati, con frecce per scorrerli quando sono più d'uno. Ruolo e compagnia compaiono anche sulla scheda della tua società nella schermata di scelta del mondo. Una società appartiene a una sola Compagnia Virtuale alla volta.

Tours — scoprire il mondo

Che cos'è — Una serie di tratte attraverso molti aeroporti, di solito a tema: isole vulcaniche, vette alpine, campi di guerra. Formato libero: volale nell'ordine che vuoi, al tuo ritmo. Creati dalla community o dal team OnAir.

Come prenderne uno — Clicca su **Esplora i tour** nel riquadro Tours e avviane uno. Il riquadro mostra allora la tratta in corso, con un pulsante nell'intestazione per aggiungerne un altro. Più tour possono procedere in parallelo; solo non lo stesso due volte.

Quando lo step 2 si spunta

Appena un incarico di una delle quattro famiglie è tuo — una missione in Lavori in sospeso, o un tour avviato. Non serve cliccare: accetta il primo lavoro e la spunta compare.

1.7 Pianificare e decollare

Questo step trasforma un incarico accettato in un volo vero nel simulatore, e lo riporta indietro. Si spunta appena un primo volo è stato registrato.

Aprire l'incarico in Invio voli

Da **Lavori in sospeso**, clicca sull'icona dell'aereo a destra di una riga. Dispatch si apre con l'incarico caricato: partenza, arrivo, carico e aereo.

Cosa fare lì

- **Aereo** — Prendine uno tra quelli utilizzabili, oppure lascia che il Companion legga quello caricato nel simulatore.
- **Destinazione** — controlla la prossima tratta e la destinazione di ogni carico. Dispatch segnala destinazioni incompatibili. Una deviazione o uno scalo carburante non completa un lavoro con merci ancora da consegnare: pianifica il trasporto rimanente.
- **Carburante e peso** — Imposta il carburante nella tua unità e verifica il centraggio. **Adjust Fuel** riprende il carburante previsto dal piano SimBrief, e SimBrief riceve i dati della cellula OnAir perché i carichi coincidano. Il pannello indica a quale società viene fatturato il carburante.
- **Condizioni** — Meteo, previsione d'aerodromo, orari del sole e dati pista a entrambe le estremità.
- **Mappa e piano di volo** — Due schede: la rotta sulla carta e il testo del piano di volo.
- **Avviare il volo** — controlla il dispatch, scegli Fly in Simulator e soddisfa le condizioni di tracking. Start Tracking è distinto dall’azione finale Register Flight dopo l’atterraggio.

Il volo

Il Companion segue allora posizione, carburante, stato dei motori, decolli, atterraggi e l'intera rotta. Puoi mettere in pausa, salvare e riprendere nel sim senza perdere nulla, e il tracciamento può essere avviato o ripreso da un tasto joystick che hai assegnato, o dal pannello integrato di MSFS 2024. Se il meteo a destinazione peggiora in rotta, il dispatch te lo segnala prima che tu arrivi.

Chiudere il volo

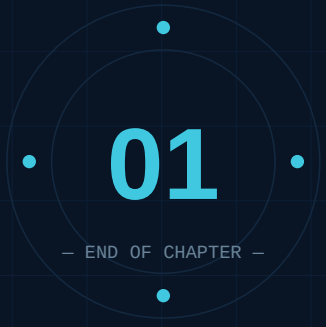
Atterra, parcheggia e spegni i motori, poi controlla il debriefing e usa **Register Flight**. Verifica la riuscita della registrazione e il risultato in Flight Logs. Una deviazione può lasciare merci da trasportare; il warp può rinviare il pagamento della missione.

Se qualcosa va storto

- **Il simulatore crasha in volo** — Riconnettiti; il volo di norma riprende da dove si era fermato, e quanto già percorso viene conservato.
- **Interrotto prima del decollo** — Un volo registrato rimasto in attesa mostra un banner **Resume** sul dashboard. Il server annulla un volo lasciato non registrato 48 ore dopo il dispatch, e il banner mostra quella scadenza quando si avvicina.
- **OnAir non è raggiungibile** — I voli già effettuati sono registrati sul tuo PC e potranno essere registrati appena i server rispondono; l'avviso dice fino a quando. **Impostazioni** → **Recovery** dice chiaramente quando non può sapere se un volo è ancora aperto, invece di offrire una ripresa che non manterrebbe. Se è solo il tuo PC a non raggiungere OnAir, un pannello dedicato dice anche questo invece di annunciare una manutenzione, e un'opzione **Secure DNS** nelle impostazioni può togliere di mezzo una risoluzione di indirizzi guasta.
- **Devi dirottare** — Atterra all'aeroporto più vicino. Il volo viene registrato come dirottamento e il carico può proseguire da lì.
- **Registrato per errore** — Annulla da Dispatch prima di dare motore. Una volta in aria, il volo viene tracciato.

Quando lo step 3 si spunta

Appena il Companion vede il tuo primo volo registrato. Non serve cliccare.



02

CHAPTER 02 · FLIGHT

Operazioni di volo

Cosa succede una volta in volo? Dispatch e tracciamento, carico diviso, voli in corso, registri di volo e mappa in tempo reale.

2.1 Gestione voli
2.2 Dividi carico — Carico / Passeggeri parziali
2.3 Voli in corso
2.4 Registri di volo
2.5 Mappa

2.1 Gestione voli

Dispatch

- **Aeromobile & Rotta** — le schede a destra portano la **mappa del piano di volo** e il piano completo. Fuori portata, il **selettore fuel-stop** propone aeroporti intermedi e segnala quelli il cui FBO è a corto di carburante. Sei avvisato quando la destinazione dichiarata non è quella del tuo carico, o quando un aeroporto non ha pista.
- **Equipaggio** — **Quick Hire** sfoglia i candidati; **Gruppi equipaggio** applica un equipaggio salvato in un clic e segnala i membri fuori aeroporto. I badge di servizio e riposo mostrano la stanchezza.
- **Carico & PAX** — **Find Jobs** apre i lavori della compagnia. In modalità Advanced, la piccola **icona a bersaglio** su una riga idonea di merci o passeggeri apre **Find Similar Jobs** in una finestra sopra il dispatch. Cerca nel mercato dall'aeroporto di partenza del dispatch alla destinazione di quella riga. Il carico non deve essere già consegnato e deve avere una destinazione nota diversa dalla partenza; l'icona è nascosta in Freelance. Non è necessario che sia già a bordo. Dopo un'accettazione riuscita, la lista Cargo / Passengers dell'aeroporto si aggiorna senza uscire dal dispatch. Controlla selezione, caricamento, capacità e scadenze prima di volare: accettare non carica automaticamente l'aereo. Le offerte identiche sono raggruppate; sono disponibili filtri per escludere lavori con vincoli di orario o riservati ai piloti umani. Nel vecchio client, il bersaglio apre invece la pagina dei lavori filtrata per partenza e destinazione. Ogni riga di merci e di passeggeri mostra anche il **codice del lavoro** di cinque caratteri usato in Company Jobs e Pending Jobs: le righe con lo stesso codice appartengono allo stesso lavoro, anche tra le due tabelle. Un clic sul codice seleziona tutte le righe selezionabili di quel lavoro; un secondo clic le deseleziona. Un lavoro viene pagato solo quando tutte le sue merci e tutti i suoi passeggeri sono stati consegnati.
- **FBO & Carburante** — un solo pulsante di riempimento per tratta, riserva e alternato; **Adjust Fuel** prende il piano SimBrief; **Prefile on VATSIM** è un clic. **Import plan** carica un file di piano di volo in uno dei tre formati: un **.pln** di MSFS (come salvato da MSFS o esportato da Little Navmap), un **.lnmpln** di Little Navmap o un **.fpl** di IVAO. Imposta la destinazione e riprende l'alternato indicato dal file — il .lnmpln e il .fpl ne portano uno, il .pln non ha quel campo e lì viene calcolato. Carica anche la **rotta** del file — disegnata sulla mappa di dispatch, mantenuta sulla mappa di tracking finché voli quel volo e scritta in **Save to MSFS** con il tipo di ogni punto, perché un FMS mostri un fix come un fix e non come coordinate nude — e la sua quota di crociera. La rotta di un .fpl di IVAO viene caricata solo se ogni suo punto è una coordinata o un aeroporto noto a OnAir: un solo punto che non sa collocare, e nessuna rotta viene caricata. L'identificativo che il file NOMINA prevale sulla posizione scritta accanto, e un solo avviso dice che cosa è stato letto dal file e che cosa è stato dedotto dalla sua posizione. Nessun formato contiene carburante. Accanto al carburante attuale, la riga indica ciò che il cursore aggiunge o toglie e il totale previsto, e una casella accanto alla percentuale accetta quel totale direttamente, nella tua unità di volume o di peso, a scelta. Quando è caricato un piano SimBrief per questo stesso volo, è quel piano a fare fede: l'avviso di autonomia e il controllo del carburante prima del tracking confrontano ciò che è a bordo con la cifra del piano, e parlano solo se carichi meno del tuo stesso piano, oltre un margine dell'1 % — la nostra stima è una linea retta al consumo di catalogo e ignora rotta, vento e salita. Fa eccezione un volo andata e ritorno (turistico, soccorso): SimBrief pianifica solo i due aeroporti, non il circuito, quindi il controllo del carburante prima del tracking mantiene la propria soglia del 20 % della capacità. In grigio, **Order Refuel & Loading** ora dice sotto il

perché: niente da ordinare, carburante insufficiente in quel FBO (con la mancanza), oppure un ordine già in corso.

- **Meteo** — ogni card aeroporto mostra il METAR e, ripiegato sotto, il **TAF**: periodi decodificati più il bollettino grezzo.
- **Partenza** — scegli Launch AI Flight o Fly in Simulator secondo mondo ed equipaggio. Dispatch verifica anche disponibilità, manutenzione obbligatoria, abilitazioni, carico e assegnazioni. Leggi il motivo del blocco. Se per la tua compagnia sono attivi i tempi di caricamento, rifornimento e caricamento richiedono qualche minuto: Fly in Simulator attende allora le squadre di terra e mostra il tempo rimanente. Fly this leg apre una tratta Work Order pilotata dal giocatore, con rotta ed equipaggio.

Tracking Conditions

Sei righe devono diventare verdi: **Data**, **Carburante**, **Payload**, **Modello** (con **Diagnostica**), **Impostazioni Sim**, **Posizione**. **Smetti di seguire** libera lo slot di tracciamento senza chiudere il volo né perderne la paga, e **Start / Resume Tracking** parte anche da un pulsante joystick o dal pannello in-game. Un volo dispacciato ma non ancora decollato ora arriva qui, invece che su una schermata di tracking inerte. Il banner del carico rimasto lascia fuori i cargo di soccorso e i biglietti di gara (segnaposto). **Posizione** chiede una cosa sola — a terra, entro 4 NM dall'aeroporto di partenza — quindi qualsiasi piazzola di quel campo va bene e l'aereo non deve mai essere spostato. **Position aircraft in simulator** serve solo se sei parcheggiato altrove: propone le piazzole reali lette dal tuo scenario, le testate pista, la posizione reale dell'aereo o il punto di riferimento dell'aeroporto, e lascia MSFS in slew finché non premi **Shift+Z** (2024) o **Y** (2020, P3D, FSX).

Bilanciamento. Con **Autoset** spuntato su **Payload**, il sedile del pilota porta i tuoi 190 lbs oltre al carico del lavoro quando il contratto non ha un proprio pilota. In MSFS, **Misura il bilanciamento** individua una volta per aeromobile dove si trovano sedili, vani di carico e serbatoi — OnAir svuota prima la cabina e i vani di carico (i sedili dell'equipaggio mantengono il loro peso), mette pesi e carburante di prova nel simulatore, legge il baricentro e poi rimette il tuo carico e il tuo carburante; la riga indica la durata. Se l'aeromobile si siede comunque sulla coda, la misura arriva fino in fondo, rimette il carico e poi rimette l'aeromobile sulle ruote; il messaggio lo dice se non ci riesce. Una volta misurato l'aeromobile, la riga indica il baricentro al decollo e a serbatoi vuoti rispetto ai suoi limiti, e **Misura di nuovo** serve solo se sedili, vani di carico o serbatoi sono cambiati. Da lì in poi, l'Autoset posiziona il carico il più vicino possibile al centro dei limiti, per quanto sedili e vani lo consentono, al decollo e a serbatoi vuoti, e la riga mostra dove sarà il baricentro. I sedili liberi ricevono anche merce quando i soli vani lascerebbero il carico nella parte esterna dei limiti; se la ripartizione migliore resta vicina a un limite, la riga diventa arancione e dice quale — aspettati un aeromobile appoppato o appruato. Se uno dei serbatoi non può essere misurato — uno che il simulatore riempie o bilancia da solo, oppure uno troppo piccolo per far variare il peso — il carburante è conteggiato com'era a bordo durante la misurazione: la riga indica allora solo il bilanciamento al decollo, e lo dice. In X-Plane, con la connessione Web API, non c'è nulla da misurare: il simulatore indica dove si trovano ogni stazione di carico e ogni serbatoio, e quanto può ricevere ogni stazione, quindi l'Autoset riempie ogni stazione separatamente e la riga legge il bilanciamento direttamente da X-Plane. I valori in % MAC, e l'avviso nella vista di tracciamento, funzionano non appena X-Plane segnala un primo cambiamento di bilanciamento, ad esempio dopo la scrittura del carico; una volta confermati da un secondo cambiamento, OnAir li conserva per quell'aeromobile. Dopo **Start Tracking**, se il baricentro è fuori dai limiti dell'aeromobile, un avviso resta nella vista di tracciamento finché sei a terra, fino a quando sposti peso

nell'aeromobile senza abbassare il totale. Niente di tutto ciò riguarda gli add-on caricati a mano.

Vista Tracking

Schede: **Panoramica** (distanza, ETA, METAR, TAF, planimetria), **Mappa & Events** (traccia, cerchi di predizione, assi pista), **Cargo & PAX**, **Score** (punteggio dal vivo sulla fase attiva) e **Flight Plan**.

ATC sulla rotta (VATSIM). Disattivato per impostazione predefinita: spunta **Mostra l'ATC in linea sulla rotta** in Impostazioni › Simulatore. Un badge verde elenca allora le posizioni in linea (DEL, GND, TWR, APP, ATIS…) accanto agli aeroporti di partenza, destinazione e alternato, in Invio voli e sulle schede aeroporto di **Panoramica**. Durante il tuo volo, la parte alta di **Panoramica** mostra i controllori più avanti su un nastro che va dalla tua posizione alla destinazione, e l'intestazione del volo mostra il prossimo controllore online più avanti. Nella scheda **Mappa ed eventi**, il pulsante **ATC** della mappa (disattivato per impostazione predefinita) aggiunge un sottile alone verde lungo la rotta pianificata più avanti, dove passa entro la portata di un controllore in linea; passaci sopra con il mouse per vedere nominativo e frequenza. Con il pacchetto dati Navigraph scaricato, gli spazi aerei controllati che la rotta attraversa sono disegnati come fasce sopra il nastro, collocate rispetto alla tua quota (i limiti in livello di volo sono confrontati come se la pressione fosse standard); senza, non viene disegnato alcuno spazio aereo. **In portata ora** significa che sei nel settore di un controllore in linea, o entro la portata abituale di un controllore d'aeroporto: una portata, non il segno che quel controllore ti stia gestendo. Si usano solo dati VATSIM, e non viene mostrato nulla quando quei dati non sono aggiornati o la posizione reale dell'aereo è sconosciuta. Un avviso vocale può anche dire che un controllore più avanti è entrato in linea, o che la zona di un controllore in linea è a circa 5 minuti: ha il suo interruttore in Suoni & Voce, disattivato per impostazione predefinita.

In volo

Missioni **Rescue**, **emergenze** (opt-in), **sbrinamento**, un **rilevatore di minerali**, annunci di cabina, promemoria di scadenza e meteo — la sorveglianza meteo ora avvisa **prima** che la destinazione peggiori, non dopo. Se il collegamento col simulatore si interrompe, l'allarme suona al massimo due volte e poi tace; il messaggio resta a schermo. Il **time warp** è del tutto ammesso, il banner ne enuncia le regole sul posto, e un volo in warp non viene mai annullato né interrotto. Un incidente segnalato dal simulatore **dopo** l'atterraggio — sotto la velocità di rullaggio (40 kt) o già parcheggiato; di solito una collisione con lo scenario — non annulla più il volo: termina lì, come se i motori fossero stati spenti in quel punto, l'incidente resta nel registro e lo registri come sempre. Un incidente durante la corsa di atterraggio o in volo annulla ancora. **Register Flight** chiude la tratta — dall'app o dal pannello in-game, che elenca le tratte in attesa al tuo aeroporto e dispaccia la successiva senza togliere il visore.

Se OnAir non è raggiungibile

Il tuo volo viene scritto su questo PC mentre voli. Quando i server tacciono ti viene detto quanti voli restano qui e fino a quando ciascuno può ancora essere registrato; Recovery spiega perché non offre alcun pulsante **Riprendi** e disattiva la cancellazione in blocco.

- Procedure realistiche (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/FAQ

Registrazione, warp e riposo. Se l'orologio del simulatore guadagna oltre 11 minuti sul tempo reale, un volo idoneo viene registrato in warp: XP di volo, reputazione e usura si

2.1 Gestione voli
2.2 Dividi carico — Carico / Passeggeri parziali
2.3 Voli in corso
2.4 Registri di volo
2.5 Mappa

applicano subito; pagamento e XP della missione attendono la fine. Sono esclusi voli Freelance e di addestramento. Un orologio X-Plane fissato al tempo reale non registra il guadagno: leggi l'avviso. Rest crew compare se resta personale che il server può far riposare; gli avatar dei giocatori sono esclusi.

Aggiornare il piano di volo. Dopo aver rigenerato un OFP su SimBrief durante il tracciamento, usa Refresh accanto a SimBrief per scaricarlo di nuovo. Aprire il sito non lo importa. Flight Plan ricontrolla anche un OFP memorizzato con partenza o arrivo diversi. Se il navlog contiene le fasi, i colori della rotta distinguono SID, tratta in rotta e STAR. Save to X-Plane usa la cartella dei piani rilevata e accessibile: controlla il percorso o l'errore prima di salvare.

2.2 Dividi carico — Carico / Passeggeri parziali

Dividere carica solo una parte di un carico o di un charter. Il resto rimane in aeroporto come **nuova voce** con il proprio ID, pronta per un volo successivo — tuo o di un altro pilota.

Quando usarla

- Il carico pesa più della tua portata — prendi il 60 % ora, il resto dopo.
- Il charter ha più PAX dei posti — dividilo in due voli.
- Riempire un volo di ritorno con la capacità residua dopo l'andata.

Come funziona

Ogni riga di carico o charter divisibile porta un **chip quantità** (per esempio 1 200 / 2 000 kg, oppure 3 / 6 PAX). Cliccalo per aprire un pannello con cursore e campo numerico. Due modi per confermare:

- **Conferma** nel pannello — il server divide subito: l'originale scende alla quantità scelta e una nuova voce con il resto appare in aeroporto. Entrambi restano a terra, nulla è ancora caricato. Utile per fissare la divisione prima di regolare carburante e payload.
- **Validate Fuel & Payload** — lascia il chip sul tuo valore e premi il pulsante principale. La divisione avviene durante il caricamento: la quantità scelta va a bordo, il resto resta in aeroporto.

Ripristina riporta alla quantità originale. Puoi regolare più chip prima di confermare, e il riepilogo Dispatch segue il peso caricato in tempo reale. Avviato il tracking, la scheda in sola lettura **Cargo & PAX** mostra cosa è davvero partito. Lo stesso chip è sui carichi di tratta degli ordini di lavoro, dove vale solo la **Conferma** del pannello.

Unità del pannello

- **Carico semplice** — la tua unità di peso preferita (kg o lbs), impostabile nelle Impostazioni.
- **Merce industriale** — in **unità** intere, ciascuna di peso fisso. Il cursore scatta su unità intere così il server accetta la divisione.
- **Charter** — un numero di PAX.

Cosa non si può dividere

- Le **missioni freelance** — contratti tutto-o-niente.
- Il **carico di soccorso** e il **carico di gara**.
- Tutto ciò che scende a 1 unità o 1 PAX — nulla da dividere.

CH 02
FLIGHT
Operazioni di volo

2.1 Gestione voli
2.2 Dividi carico — Carico / Passeggeri parziali
2.3 Voli in corso
2.4 Registri di volo
2.5 Mappa

Lì il chip è solo un'etichetta e il suo tooltip dice quale di queste regole si applica.

Dietro le quinte

Il server crea una nuova riga di carico o charter con un ID nuovo e il peso o i PAX rimanenti. Entrambe mantengono la stessa missione genitore: si completa solo quando **entrambe** le metà sono consegnate. Merce e termini del contratto sono divisi proporzionalmente.

2.3 Voli in corso

La scheda **Voli in corso** unisce due fonti in tempo reale in un unico elenco: gli aeromobili in volo della vostra flotta e ogni volo attivo trasmesso da tutti i mondi (altri giocatori e traffico IA). Si aggiorna all'arrivo degli aggiornamenti del mondo.

Barra degli strumenti

- **Ambito** — **Miei** (solo la vostra compagnia) o **Tutti** (ogni volo in corso nel mondo). Arrivando dal misuratore della dashboard si atterra su **Miei**; il menu Mondo apre su **Tutti**.
- **My Aircraft** — quanti dei voli elencati sono vostri, con il punto colore della compagnia.
- **Esporta CSV** — scrive l'elenco corrente in un file.
- Il traffico IA fa sempre parte dell'elenco; non esiste un interruttore per nasconderlo.

L'elenco

Colonne ordinabili: Ref, Aircraft, Type, Class, From, To, Dist (NM), Status, T.Ofs, Eng On, T/O, Landing, Eng Off, Fuel, FL, Speed, Pilot, Cat. Un click sull'intestazione ordina in modo crescente, un secondo inverte. Per impostazione predefinita i vostri voli vengono per primi, poi gli altri giocatori, poi l'IA — un ordinamento per colonna sostituisce quell'ordine. T.Ofs (l'offset orario del volo, in ore) è arrotondato a un decimale, con il valore esatto nel tooltip. Il punto colorato accanto all'immatricolazione dice da dove viene il volo: la vostra compagnia, un altro giocatore o l'IA. I pesi seguono la preferenza kg/lbs.

Orario di atterraggio

Una volta a terra la colonna mostra l'orario reale. Prima mostra una **stima** in verde corsivo, ricalcolata ogni pochi secondi dalla posizione attesa dell'aeromobile, sui vostri voli come su quelli altrui. È un calcolo in linea retta con un piccolo margine per avvicinamento e rullaggio, quindi con vento forte aspettatevi uno scarto. Non tutte le righe sono stimabili: alcuni voli arrivano senza velocità o destinazione utilizzabili, e nulla viene stimato per un volo atterrato, in warp o non ancora decollato.

Riga espansa

Click su una riga per un pannello a tre colonne: **Identity** (aeromobile, tipo, classe, compagnia, categoria, pilota, regole di volo), **Route and timing** (partenza, arrivo, alternato, distanza, orari motori e decollo, tempo di crociera, l'ETA del server, livello di volo) e **Telemetry** (altitudine, velocità, prua, V/S, carburante a bordo e consumato, condizione cellula, XP, passeggeri, carico, posizione).

Un volo del mondo non trasmette la posizione di continuo: il server ne calcola una e poi può dormire diversi minuti. Il pannello quindi **fa avanzare** la posizione lungo la rotta fra due punti del server, e lo dichiara: le coordinate ricevono un contrassegno **prevista** con l'età dell'ultimo punto non appena quell'età merita di essere segnalata. Quando la posizione non può essere

avanzata con fiducia, viene mostrato il punto grezzo del server senza contrassegno. La riga **Landing** del pannello segue la stessa regola: l'orario reale una volta a terra, altrimenti una stima con ≈ misurata da quella posizione avanzata, e nulla quando non è stato possibile avanzarla.

Warp e stato

Un aeromobile in warp mostra un fulmine ciano e l'orario di fine; quando il conto alla rovescia raggiunge zero appare l'orario assoluto. Un volo chiuso indica **Registered** in grigio. Altrimenti la pagina usa la fase di volo in tempo reale dalla trasmissione mondiale, poi lo stato del volo stesso, poi un generico *In progress*.

Suggerimenti

- Click su un'immatricolazione per aprire **Ricerca aeromobile**.
- La colonna FL usa l'altitudine di pressione reale (arrotondata al livello) quando disponibile per voli non-IA, altrimenti il livello depositato.
- Lo snapshot del traffico mondiale viene interrogato solo mentre questa pagina è a schermo — uscendo, il recupero pesante va in pausa per preservare la memoria.

2.4 Registri di volo

Lo storico completo dei vostri voli su un periodo scelto, in elenco e su mappa. L'elenco si aggiorna da solo alla registrazione di un nuovo volo. Aperto dalla **Ricerca compagnia** di un altro giocatore mostra il suo codice con un pulsante per tornare ai vostri registri; aperto dalla striscia ultimo volo del Pilot Hub punta a quel volo ed espande la sua riga.

Filtri di intestazione

- **From / To** — intervallo di date (30 giorni per impostazione predefinita, **To** incluso). Un intervallo ampio carica tutti i voli del periodo, fino ai 10.000 più recenti; oltre, un avviso indica la data del volo più vecchio mostrato e **Mostra voli precedenti** riprende da quella data. La riga accanto alle schede indica le date che l'elenco contiene davvero.
- **Aeromobile** — un aeromobile. I freelance sono elencati, ma i loro voli possono appartenere alla compagnia del datore di lavoro.
- **Pilota** — un pilota di equipaggio, o *Volato da me*. **Nascondi voli IA** toglie le tratte volate dall'IA.
- **Cancelled** — includere i voli cancellati (accento rosso, attenuati).
- **Load**, **Export CSV** e il commutatore **Strips / Table**.

Elenco

Una striscia mostra l'immatricolazione (click per Ricerca aeromobile), classe e tipo, la rotta con la distanza di cerchio massimo, il pilota (*Player* in corsivo quando avete volato voi stessi, un segno viola **IA** quando la tratta è stata volata automaticamente dall'IA), la durata Engine On - Engine Off, il carburante nella vostra unità, XP, Score e data. L'accento sinistro codifica la proprietà: mia compagnia, freelance, leasing o noleggio. Un badge **VATSIM** segnala un volo accreditato su quella rete e un badge **DIV** un dirottamento, con una sotto-riga *Planned … / Alt …*. Lo stato ha una cella propria, e una riga warp indica *Warp until HH:MM UTC* con un tooltip che spiega il perché. Su una finestra stretta le colonne ora si comprimono invece di uscire dallo schermo.

La vista tabella aggiunge colonne ordinabili: Ref, Date, Co., Aircraft, Type, Class, Pilot, From, To, Dist, Status, Engine On, Take Off, Landing, Engine Off, Fuel, FL, Total Time, XP, Score. Fuel segue la preferenza kg/lbs, gli orari in corsivo sono stime e tutti gli orari sono in UTC. Il menu di ordinamento degli strip usa le stesse chiavi.

Pannello di volo

Click su una riga per espandere il visualizzatore: una mappa con la traiettoria colorata per altitudine e i marcatori degli eventi, sopra le schede **Score**, **Events**, **Charts** e **Log**. Charts traccia altitudine, velocità e un'unica curva motore scelta in base alla motorizzazione (RPM per eliche, Power per jet). Un commutatore **3D** passa a una vista in prospettiva con lastra di altitudine, pin dell'alternato e tutti gli aeroporti entro 25 NM; cliccando un evento lo si evidenzia su entrambe le viste. Sono disponibili modalità giorno e livello topografico, e il pannello non nasconde più il proprio schermo intero — il pulsante dice **Expand** finché è ripiegato. Le tracce sono in cache per volo.

Scheda Log

Inizia con il rapporto di volo del server, quando il volo ne ha uno: reputazione, dettaglio degli XP, variazione di condizione di ogni componente con la sua ragione (compreso un motore rotto dal pilota), avarie e la correzione del carburante incoerente. I pesi seguono la vostra unità; il rapporto è redatto in inglese dal server. Sotto compaiono le righe del logbook del server, disponibili per ogni volo, IA compresi.

Scheda Mappa

Ogni volo è un arco di cerchio massimo colorato per classe, tratteggiato se cancellato, con una freccia all'arrivo per la prua. I marcatori degli aeroporti sono dimensionati per movimenti: verde solo partenze, arancione solo arrivi, ciano entrambi. Un click mostra fino a 8 voli che toccano quell'aeroporto.

Suggerimenti

- Le immatricolazioni aprono **Ricerca aeromobile**, i codici ICAO **Ricerca aeroporto**.
- La distanza è il cerchio massimo fra partenza e arrivo registrato, non la traccia effettivamente volata.
- Una caduta di rete in volo non cancella più il diario registrato: durata, distanza ed eventi restano completi.

Risultati Freelance e warp. La colonna aereo può mostrare Freelance senza immatricolazione persistente. Il warp non è un volo fallito: XP di volo e reputazione sono già applicati, mentre pagamento e XP della missione attendono la fine. Il server non pone i voli Freelance in warp.

2.5 Mappa

La **Mappa** è la pagina di visione d'insieme: una mappa mondiale a schermo intero che sovrappone la vostra flotta, i carichi in attesa, il traffico in diretta, i piloti VATSIM, i basecamp, il meteo e le planimetrie sulla base aeroporti OnAir.

CH 02
FLIGHT
Operazioni di volo

2.1 Gestione voli
2.2 Dividi carico — Carico / Passeggeri parziali
2.3 Voli in corso
2.4 Registri di volo
2.5 Mappa

Aeroporti e planimetria

Ricerca in alto a sinistra per ICAO, nome, città o paese; un suggerimento centra la mappa e posiziona un alone pulsante che lascia cliccabile il marcatore reale sottostante. Svuotare il campo con la sua ×, o modificarlo, rimuove l'alone. La dimensione del punto codifica la classe OnAir (da 0 a 5), con glifi distinti per eliporti, idroscali, campi militari e basecamp. Il popup dà nome, posizione, dimensione, altitudine, coordinate, METAR decodificato e boost attivi, più **View Details**, **Travel here** (Travel Token) e **Open in Navigraph**; è **trascinabile** fuori dalla mappa, più d'uno alla volta. A zoom ravvicinato viene disegnata la planimetria dell'aeroporto più vicino, oppure un invito **Capture** la legge da un simulatore in esecuzione.

Previsione di aerodromo (TAF)

Sotto il METAR, **Show TAF** apre ora la previsione dentro il popup, sia sul marcatore aeroporto sia sul modello di stazione METAR. I periodi sono decodificati (categoria di volo, vento, visibilità, nubi, fenomeni) sopra il bollettino grezzo, e un bordo tratteggiato segna i gruppi condizionali (TEMPO / PROB) — ciò che potrebbe accadere, non ciò che è atteso. Un bollettino lungo scorre dentro il pannello. **EXPIRED** appare quando la finestra di validità è scaduta senza un bollettino più recente, e dove un aeroporto non emette alcun TAF — la maggioranza — il controllo non compare.

Meteo e traffico

METAR Dots (VFR/IFR) disegna modelli di stazione completi su tutti gli aeroporti di dimensione 2 o superiore, colorati per categoria di volo. **Live Traffic** disegna ogni volo attivo, giocatori in arancione da posizioni reali e IA in viola; il clic traccia la rotta e apre il popup. Tra due aggiornamenti del server il marcatore avanza ora lungo il grande cerchio verso l'aeroporto di arrivo invece che su una prua invecchiata: niente più salto laterale al prossimo aggiornamento reale, mai un superamento della destinazione, e un marcatore attenuato e congelato quando l'ultimo rilevamento reale è troppo vecchio. **VATSIM Traffic** aggiunge i piloti in diretta, l'ATC in servizio con anelli di avvicinamento a 40 NM, i settori enroute e un pannello degli aeroporti più attivi; con il vostro CID VATSIM in Impostazioni il vostro aereo appare in oro.

Livelli La mia compagnia

- **My Fleet** — raggruppata a terra, individuale in volo. Il popup nomina ora il campo su cui un aeromobile è parcheggiato, ma solo finché il server non lo dà in volo: un aereo appena decollato non si legge più come ancora fermo all'aeroporto che ha lasciato. In volo: rotta, velocità, prua, altitudine, velocità verticale, ETA, equipaggio e manifesto.
- **My Cargo** e **My Pax** — carichi in attesa ai loro aeroporti di ritiro, con linee verso le consegne.
- **I miei FBO** — verdi quando l'officina è aperta agli altri giocatori, rossi quando non lo è (i tuoi aerei possono comunque usarla), ambra durante la costruzione, con un punto rosso quando il 100LL o il Jet scende sotto il 25 % della capacità. Al passaggio del mouse compaiono stato e carburante; un clic apre lo stesso riepilogo con una scorciatoia alla configurazione del FBO. Vengono mostrati anche gli FBO dei tuoi basecamp.
- **I miei dipendenti** — il tuo equipaggio torna sulla mappa. A terra, un indicatore per aeroporto, colorato in base al ruolo più numeroso (blu piloti, verde assistenti di volo, arancione meccanici), con un contatore da due persone in su; al passaggio del mouse compaiono i ruoli e i primi dieci nomi, un clic apre ruolo, stato e disponibilità di ciascuno. In volo, un badge persona accompagna il loro aeromobile e il suo popup elenca chi è a

CH 02
FLIGHT
Operazioni di volo

2.1 Gestione voli
2.2 Dividi carico — Carico / Passeggeri parziali
2.3 Voli in corso
2.4 Registri di volo
2.5 Mappa

bordo. L'equipaggio a bordo di un aeromobile parcheggiato resta sull'aeroporto. In modalità Freelance vengono disegnati solo gli equipaggi dei tuoi aeromobili di missione.

Filtri e stato

A destra, comprimibile. **Airport Size** è un cursore cumulativo che fissa la classe minima, con **None** per nascondere tutti gli aeroporti asfaltati; sotto, i filtri eliporti, idroscali, Military, Basecamp e Lighted, i livelli di traffico e La mia compagnia, le caselle **Ground Layout** e le sovrapposizioni (Topographic, Rain Radar, METAR Dots, più OpenAIP e Weather che richiedono una chiave API in Impostazioni). **Day / Night** cambia la mappa di base, e un contatore in basso a destra mostra aeroporti filtrati / totali e la versione del database. Filtri e ultima vista restano su questo dispositivo; Live Traffic parte sempre disattivato.

Documentazione OnAir

- Basecamps (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/industries/basecamps

02

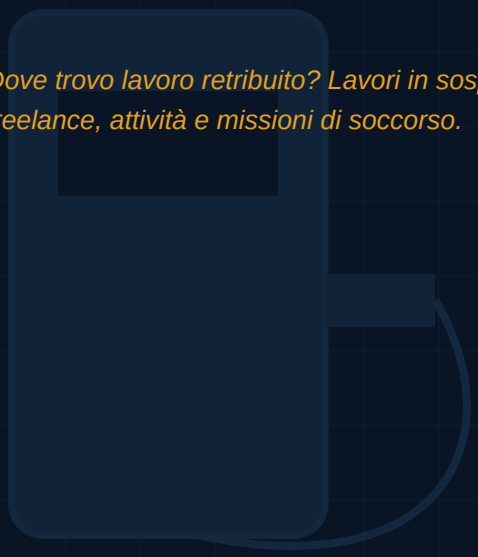
— END OF CHAPTER —

03

CHAPTER 03 · JOBS

Trovare lavoro

Dove trovo lavoro retribuito? Lavori in sospeso e consigliati, lavori della compagnia, charter freelance, attività e missioni di soccorso.



CH 03
JOBS
Trovare lavoro

3.1 Lavori in sospeso
3.2 Lavori consigliati
3.3 Lavori Compagnia
3.4 Cerca lavori freelance
3.5 Attività
3.6 Missioni di Soccorso
3.7 Legenda dei colori

3.1 Lavori in sospeso

Lavori in sospeso elenca ogni missione accettata e non ancora completata: il centro operativo di carichi, charter, rotte freelance, tour, rotte personali e ordini FBO. Schede **Elenco**, **Mappa operativa**, **Split**, **Outsourcing** (bacheca tra giocatori dove pubblicare tratte o prendere quelle altrui, nascosta in modalità freelance) e **Completate**, il tuo libretto. L'intestazione porta la **Legenda colori**, la finestra **Scadenze** (stato, allarme per riga, preavviso), **Pubblica** ed **Esporta CSV**.

Filtri

Le pillole di tipo (Cargo & PAX, Tour, Rotta Custom, Soccorso, Turistico, Medico) valgono *Tutti* per default — la pagina non si filtra mai in silenzio dopo un ricaricamento. Due caselle completano la riga: **Missioni di livello** e **Voli di rotta**, le anteprime settimanali delle tue rotte personali. Se appartieni a una VA, una barra filtra **Tutti / VA / Per te / Non assegnati**: i lavori della VA portano un contrassegno **VA** e quelli assegnati a te mostrano **PER TE**. La barra si fa da parte quando stai lavorando come la VA stessa.

Elenco

Rotte e tour si raggruppano sotto una riga padre colorata con totali per colonna. La banda sinistra è divisa in diagonale: metà chiara per ciò che la missione trasporta, metà scura per la provenienza, con un'etichetta di tre lettere che la legenda colori decodifica. I manifesti misti portano un badge split-cargo e le merci pericolose un'icona propria; un badge **In volo** riprende il tracking al clic. Una colonna **CR/NM** confronta la tratta con l'autonomia di crociera del miglior velivolo eleggibile, e un avviso di autonomia segnala la tratta in cui carico più carburante supererebbero la massa al decollo. Scadenze, pesi e importi seguono un'unica scala su tutta la pagina e la tua preferenza kg/lbs. Se nessuno dei tuoi velivoli è alla prossima partenza, un pulsante **token viaggio** apre il dialogo di teletrasporto precompilato.

Scegliere il velivolo

Il selettore dice per prima cosa se la tratta è legata a una cellula. Il carico di un lavoro di compagnia attende all'aeroporto di partenza, quindi qualsiasi velivolo lì presente può prenderlo — anche di un tipo diverso da quello della tratta precedente. Un contratto freelance è l'opposto: il datore fornisce il velivolo e tutte le tratte si volano con quello. I velivoli non idonei dicono perché (in volo, manutenzione dovuta, solo freelance), e quelli parcheggiati altrove compaiono con una scorciatoia **Ferry**, un riposizionamento a pagamento e cronometrato.

Abbandonare un lavoro

La finestra di rifiuto mostra la penale calcolata dal server prima della conferma, e cos'altro costa: le tratte già consegnate non pagano nulla e un velivolo fornito torna al datore. Per cambiare tipo su un contratto freelance, **Abbandona e cerca un altro velivolo** fa esattamente questo e apre la bacheca dei lavori nell'aeroporto in cui ti trovi. Un lavoro preso dalla tua VA non può essere abbandonato dalla tua compagnia — la finestra spiega perché e ti indirizza a lavorare come la VA, o a chiederlo a un Dispatcher.

Missioni di livello, rotte e mappa

Le righe **LVL** sono missioni di livello: il numero sul trofeo è il livello, il tooltip gli XP. Salire è puramente a XP (N → N+1 costa N×1000 XP): la missione di livello da sola riempie la barra fino al livello 5, poi una quota che cala col salire dei livelli — il resto viene da tutto il resto dell'attività. Dal livello 6 una missione di livello non riempie più la barra da sola, quindi completarla non fa sempre salire di livello: il livello successivo, i suoi due punti abilità e la missione di livello successiva arrivano tutti con la salita di livello. Quando un volo registrato nel Companion ne conclude una, il suo debrief indica quanti XP mancano (non per un volo in warp, né per un volo di un equipaggio IA); quando non ce n'è nessuna in sospeso, una riga sopra i filtri dice a quale livello viene generata la prossima. Rigenerarne una non costa penali. Le occorrenze delle rotte personali appaiono come righe sintetiche con l'ora di partenza colorata live (verde = senza penale, arancione = slot mancato); **Vola ora** genera la missione e precompila il dispatch. La mappa traccia rotte sul cerchio massimo e posizioni live, conta una tratta mista secondo ciò che porta davvero, e i suoi popup portano METAR e previsioni d'aerodromo. I job con punti di interesse (sightseeing) mostrano anche ogni POI e il circuito tratteggiato dal campo di partenza; un POI già sorvolato appare attenuato.

Documentazione OnAir

- Missions (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/charter-jobs/types
- Company Jobs (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/charter-jobs

Prima del dispatch o della subfornitura. Anche un solo aereo candidato viene verificato prima della selezione. Un rifiuto spiega il blocco invece di aprire un dispatch vuoto. In Outsourcing, leggi il codice mostrato da Accept o Publish: l'azione impegna quella compagnia, inclusa la VA se operi a suo nome.

In modalità freelance voli per il committente, che fornisce l'aereo e l'equipaggio. L'aereo viene creato all'accettazione del contratto, con il 20-40% di carburante alla consegna, e rimosso dopo il completamento di tutte le sue missioni. Il rifornimento presso un fornitore esterno non viene addebitato alla compagnia; non si pagano noleggio dell'aereo né tasse di atterraggio o parcheggio e non è richiesta manutenzione obbligatoria. Se utilizzi il tuo FBO, le sue scorte di carburante diminuiscono e il costo delle scorte consumate viene registrato in contabilità, senza un acquisto con uscita di cassa. Il carburante è fornito, ma devi comunque prepararne una quantità sufficiente per il volo.

3.2 Lavori consigliati

La pagina **Lavori consigliati** chiede a un assistente di trovare un buon lavoro per ciascuno dei suoi aeromobili inattivi. È una short-list curata del giorno, non una ricerca esaustiva. Per tutti i contratti usi **Search Jobs** nel Pilot Hub o la mappa.

Ambito di ricerca fisso

L'assistente controlla sempre le stesse due famiglie per ogni aeromobile inattivo: **PAX e Cargo** e **Medico**. Non ci sono più caselle per il tipo di missione — l'ambito è fisso perché la short-list resti comparabile giorno per giorno. L'unica scelta è la priorità.

- **Priorità** — **Crediti / NM** (default, miglior paga per distanza) o **Crediti / ora** (miglior paga per tempo). Entrambe le rate compaiono su ogni carta; quella scelta è evidenziata.
- **Blocco** — Dopo la ricerca giornaliera, la priorità passa in sola lettura fino al prossimo slot. Il valore mostrato è quello usato per generare la short-list.

CH 03
JOBS
Trovare lavoro

3.1 Lavori in sospeso
3.2 Lavori consigliati
3.3 Lavori Compagnia
3.4 Cerca lavori freelance
3.5 Attività
3.6 Missioni di Soccorso
3.7 Legenda dei colori

Come nascono le raccomandazioni

Per ogni aeromobile inattivo, l'assistente esamina gli aeroporti raggiungibili e valuta i lavori. Resta **un miglior lavoro per aeromobile e per famiglia**; le carte sono ordinate secondo la priorità.

- **Autonomia e payload** — Solo lavori realmente eseguibili dall'aeromobile.
- **Licenze** — I lavori senza licenza (merci pericolose, medico, PAX, last-minute) sono esclusi e contati in un chip lucchetto.
- **Finestra oraria** — I lavori con scadenza ricevono un badge di avviso: consegna in ritardo = penalità.
- **Euristico, non esaustivo** — Un confronto rapido propone buoni lavori, non sempre il migliore. Vale la pena guardare anche la mappa.

Avviare la ricerca — assistente a pagamento

Premi **Ask an assistant to find good jobs**. Prima di partire, l'assistente apre una finestra di conferma con il preventivo:

- **Gratuito** sotto i 10.000 Cr di valore compagnia.
- Altrimenti **1.000 Cr per aeromobile** della flotta (posseduti + noleggiati, freelance esclusi).
- Richiede il permesso **Manager** nella VA. Fondi insufficienti: appare il messaggio del server, nessun addebito, la ricerca non parte.

L'assistente gira **una volta al giorno** — un timer 24 ore appare sul pulsante. La ricerca gira in background: puoi lasciare la pagina e tornare. Su flotte grandi è limitata ai **10 aeromobili inattivi più vicini**; un chip indica quanti sono stati saltati.

Nulla da raccomandare

Se la compagnia non ha aeromobili idonei (solo freelance), la ricerca non viene proposta — la pagina mostra una carta "nulla da raccomandare" invece di farti pagare una ricerca che tornerebbe vuota.

Lettura di una carta

- **Aeromobile** — Marche, nome, classe e ICAO dell'aeroporto.
- **Tipo missione e vincoli** — Chip famiglia (PAX e Cargo / Medico), seguito da icone di vincolo quando pertinenti: **Fragile**, **Deperibile**, **Medico**, **Pericoloso**, **Solo umani**.
- **Rotta e legs** — Origine → destinazione completa, con conteggio leg per i multi-leg.
- **Pay / NM e Pay / ora** — Entrambe le rate; la priorità attiva è evidenziata.
- **Tempo di volo stimato** e **scadenza** — Hover per la deadline esatta.
- **Finestra oraria** — Badge ambra quando c'è un orario di consegna.
- **Stato** — Le carte passano a **In progress** o **Delivered** appena agisci.

Azioni della carta

- **Take & Fly** — Accetta e apre il lavoro pronto al dispatch.
- **Aggiungi in attesa (+)** — Aggiunge il lavoro ai job in attesa nel Pilot Hub.
- **Icona rotta** — Filtra la mappa su questo singolo lavoro.
- **Riprendi (carte In progress)** — Riconsegna l'aeromobile a Flight Management, che sceglie tracking-view (in volo) o il form di dispatch in base al server.

Pagine collegate

Per cercare missioni per la flotta, apri **Company Jobs**. Le missioni accettate sono in **Pending Jobs**. I voli Freelance con aereo fornito partono dall'hub **Freelance Job**.

Ricontrolla le vecchie raccomandazioni. L'aereo potrebbe essersi spostato o non essere più disponibile. Take & Fly verifica nuovamente partenza e aerei idonei. In progress riprende l'operazione; senza un aereo adatto, leggi dove attende il carico e organizzalo da Pending Jobs. La scheda non garantisce disponibilità attuale.

3.3 Lavori Compagnia

Lavori Compagnia simula gli ordini dei clienti (merci & charter) attorno a un aeroporto: prospezione commerciale, non pianificazione di volo. Nascosto in modalità VA. Schede **Mappa** (schermo intero solo qui), **List** e **Split**, dove cliccare una riga fa pulsare la sua rotta. Una pillola alterna **Job Market** e **FBO Jobs** (ordini permanenti delle logistic queries del vostro FBO); i lavori tenuti con ★ sopravvivono alla rigenerazione successiva.

Ricerca

Solo la riga in alto rilancia la ricerca: **Airport** (o **From Sim**), **Direction**, *Search Surrounding* (aeroporti entro 100 NM), *Hide Unavailable* e il selettore **Aircraft**. **Apply limits** scrive i massimi di catalogo di quell'aeromobile nei filtri numerici — mai fatto al posto vostro alla semplice apertura della pagina.

Profili

Accanto al selettore dell'aeromobile, **Profili** memorizza insiemi con nome dei filtri numerici (autonomia, peso, passeggeri, tratte, dimensione minima dell'aeroporto). Dove **Apply limits** inserisce i massimi dell'aeromobile e nasconde le destinazioni che non può usare (il chip *Runway fits …* nell'intestazione dei filtri), un profilo contiene i valori che *tu* ritieni redditizi, minimi compresi.

- **Salva** dà un nome ai valori attuali; spunta *solo per questo tipo* per legarli al tipo di aeromobile, che proporrà il profilo per primo.
- **Applica** li scrive nei filtri e non muove nient'altro. Un profilo **non viene mai applicato da solo**: né aprendo la pagina, né scegliendo un aeromobile.
- I profili restano su questo PC, per compagnia: la tua compagnia e la tua VA mantengono insiemi separati.

Filtri

Tutto ciò che sta sotto le schede è istantaneo: gli intervalli numerici, i chip TYPE e le caselle per campi militari, piste non illuminate, lavori a scadenza ed eliporti. Il blocco si **ripiega** per lasciare spazio all'elenco, ma mai in silenzio: la sua intestazione continua a contare limiti ed esclusioni attivi, e **Cancella tutto** resta a un clic. La riga di statistiche sopra resta, con la nota *N nascosti dai filtri*.

- L'intervallo passeggeri risponde a *quanti*, non a *ce ne sono*: l'interruttore **Include / Exclude / Only** decide la sorte dei lavori di solo carico.
- **Min Size** è una scala di lunghezza pista — la dimensione 0 è un campo sotto i 2.300 ft e ogni scalino richiede una pista più lunga (passaci sopra per leggerla). Un campo con sole piste non asfaltate non supera la dimensione 2, uno solo idro la 1. È il tuo filtro sulla

dimensione dell'aeroporto; se un aeromobile può usare un campo si giudica a parte, in base alla lunghezza della pista.

Carico e autonomia

Scelto un aeromobile, una fascia riporta, per il carburante a bordo: **Può portare** (ciò che entra ancora, poiché il carburante pesa sulla massa al decollo), **Può raggiungere** (la tratta singola più lunga, con 30 minuti di riserva) e il **limite di stiva** della cellula. Imposta un peso minimo e dirà anche fin dove arriva **portando quel carico**; due filtri abbinati scartano i lavori troppo pesanti o lontani.

Elenco e mappa

La banda sinistra mostra la merce nella metà chiara e la gestione speciale in quella scura. Le righe portano rotta, distanza, carico, passeggeri, peso, scadenza, XP, penale di rifiuto, paga e profitto per miglio nautico, con un badge giallo su ogni tratta fuori portata con il carico offerto. **Fly** accetta la tratta e la precarica nel dispatch, **+** la manda in Lavori in sospeso, la freccia accetta e prosegue la ricerca dalla destinazione. Sulla mappa, clicca un aeroporto per filtrare l'elenco; i popup di soccorso restano aperti di proposito e il popup dell'aeromobile dice dove si trova. Le missioni che richiedono una competenza restano attenuate e **non possono più essere accettate** finché lo Skills Tree non le sblocca — il loro **Briefing** resta leggibile.

Documentazione OnAir

- Company Jobs (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/charter-jobs
- Skills Tree (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/my-company/skill-tree

Limiti delle missioni con più tratte. I minimi di merci e passeggeri riguardano l’intera missione; massimi e capacità usano la tratta più carica, non la somma dei trasporti successivi. Il filtro distingue nessun massimo da zero passeggeri. Passa sul numero dei risultati nascosti per leggerne i motivi. Dopo l’accettazione verifica aereo e carico in Dispatch.

3.4 Cerca lavori freelance

La pagina **Cerca lavori freelance** (menu **Hub del Pilota**) è un mercato di charter singoli: non serve alcun aereo della flotta, all'accettazione viene creato un aereo freelance temporaneo. L'offerta viene riestratta **una volta al giorno** per aeroporto, quindi un lavoro individuato resta disponibile fino all'estrazione successiva.

Barra di ricerca

- **Tipo di aereo** — unisce la tua flotta, il tuo storico voli e il tipo in uso nel simulatore; **From Sim** compila tipo e aeroporto più vicino con un clic.
- **Partenza** — ICAO con completamento automatico. Si apre sull'aeroporto dove si trova il tuo pilota, quello indicato sotto il logo; una partenza scelta da te resta finché il pilota non si sposta di nuovo. Sightseeing usa la base della compagnia quando il campo è vuoto; VATSIM Events lo trasforma in una ricerca fra gli aeroporti degli eventi, più la regione dell'organizzatore.
- **Riga di contesto** — sotto la barra di ricerca, indica ciò che mostra il simulatore o, a simulatore chiuso, l'aeroporto dove si trova il tuo pilota e l'aeromobile del tuo ultimo volo freelance. In arancione differisce dalla tua ricerca, e **Usa questo** la ricopia.

CH 03
JOBS
Trovare lavoro

3.1 Lavori in sospeso
3.2 Lavori consigliati
3.3 Lavori Compagnia
3.4 Cerca lavori freelance
3.5 Attività
3.6 Missioni di Soccorso
3.7 Legenda dei colori

- **Min size** — dimensione minima dell'aeroporto da 0 a 5, il tuo filtro, nascosta dove la categoria non la usa. Se l'aeromobile può usare un campo si giudica a parte, in base alla lunghezza della pista.

Categorie di missione

- **Cargo & PAX** — merci e passeggeri standard. I vostri **Aeroporti preferiti** pesano un po' di più nell'estrazione delle destinazioni: escono più spesso, ma mai in esclusiva. Se cambiate l'elenco dei preferiti, l'offerta viene estratta di nuovo al prossimo Pull jobs.
- **Rescue** — vola sull'incidente, trova i sopravvissuti, imbarcali e torna a un aeroporto ospedale. Max 18 posti.
- **Sightseeing** — giri panoramici sui punti d'interesse locali dalla tua base. Max 24 posti.
- **Medevac** — trasferimento medico, paga +50%, penalità del 20% in caso di ritardo.
- **VATSIM Events** — charter andata e ritorno dal calendario pubblico VATSIM, con striscia degli aeroporti attivi, distintivo verde **ATC online** sugli aeroporti presidiati, filtro **ATC online (VATSIM)** che conserva solo i lavori in *arrivo* su un campo presidiato, e promemoria prima dell'inizio.
- **Pick Destination** — qualsiasi destinazione ICAO, con due lavori su quella tratta: un trasferimento a vuoto e un vero charter carico. Entrambi sono pagati.
- **Return to Base** — rientro alla base con un clic, con un carico reale, pagato come qualsiasi altro charter.

Le categorie che il tuo aereo non può volare sono disabilitate e un badge conta i lavori di ciascuna.

Schede e filtri

Tre schede: **Mappa**, **List** e **Split** (affiancate, ridimensionabili). La riga di statistiche somma lavori, merci, passeggeri e paga, accanto a un conto alla rovescia per il rinnovo. Alcune pill scartano aeroporti militari, senza luci e fuori SimBrief, e commutano gli eliporti (off / misti / solo); **ATC online (VATSIM)** ora condivide quella riga e resta utilizzabile dove i filtri aeroporto non valgono.

Vista elenco

- **Riga strip** — catena della rotta, distanza, merci, posti E/B/F, carico, peso totale, XP, un punto **CR/NM** (profitto per NM rispetto al salario di un pilota IA) e la paga. La banda sinistra porta il tipo di merce e **CHR** indica un charter freelance.
- **Contrassegni del carico** — fragile, deperibile, medico, pericoloso, a tempo limitato e solo pilota umano ora compaiono qui e nella tabella, sempre in quest'ordine, così vedi cosa trasporti prima di accettare.
- **Righe Rescue** — raggio di ricerca, tipo di atterraggio e distanza dalla zona di atterraggio sono marcatori compatti, quindi queste righe non sono più alte delle altre liste; le parole sono nei tooltip e le coordinate dietro un pulsante di copia.
- **Take & Fly** accetta e apre il dispatch, **Add to pending** accetta e ti lascia qui. Un avviso rosso segnala un leg oltre l'autonomia con riserva; un badge **active boost** indica la paga maggiorata.

I chip di ordinamento stanno sopra la loro colonna e seguono la tua preferenza kg o lbs. È ammesso un solo **charter freelance attivo** alla volta; prenderne un secondo ti rimanda a Lavori in sospeso.

CH 03
JOBS
Trovare lavoro

3.1 Lavori in sospeso
3.2 Lavori consigliati
3.3 Lavori Compagnia
3.4 Cerca lavori freelance
3.5 Attività
3.6 Missioni di Soccorso
3.7 Legenda dei colori

Mappa e suggerimenti

Marker degli aeroporti e archi delle missioni intorno alla partenza; cliccando un aeroporto l'elenco si filtra sui lavori che lo toccano, e il popup di una missione apre una scheda fissabile con gli stessi pulsanti di accettazione. Le missioni sono generate in locale. Per i contratti della flotta aziendale, vedi **Lavori Compagnia**.

- Freelance Pilot (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/freelancedashboard

Prima di Take & Fly. La conferma segnala simulatore scollegato o differenze tra add-on caricato e aereo del contratto. Collega e carica l'aereo desiderato prima di accettare; l'azione del dialogo esegue queste operazioni. Un add-on sconosciuto o inutilizzabile richiede il test o la moderazione indicati. L'aereo fornito rimane legato al contratto accettato.

In modalità freelance voli per il committente, che fornisce l'aereo e l'equipaggio. L'aereo viene creato all'accettazione del contratto, con il 20-40% di carburante alla consegna, e rimosso dopo il completamento di tutte le sue missioni. Il rifornimento presso un fornitore esterno non viene addebitato alla compagnia; non si pagano noleggio dell'aereo né tasse di atterraggio o parcheggio e non è richiesta manutenzione obbligatoria. Se utilizzi il tuo FBO, le sue scorte di carburante diminuiscono e il costo delle scorte consumate viene registrato in contabilità, senza un acquisto con uscita di cassa. Il carburante è fornito, ma devi comunque prepararne una quantità sufficiente per il volo.

3.5 Attività

La pagina **Attività** è il catalogo dei tour e la rampa di lancio per quelli avviati o da avviare. I tour in corso restano fissati in alto e potete riprendere il volo direttamente dalla loro carta.

Filtri laterali

- **Le mie bozze** — solo se ne avete create. Spuntato di default, così il lavoro non pubblicato resta in vista.
- **Ufficiale** e **Community** — le due categorie del catalogo. **La mia VA** compare solo se la vostra compagnia virtuale ha tour riservati.
- Ricerca per titolo e selezione multipla di **Autori**, **Aree** e **Tag**.

L'ordine è fisso: in corso, poi le vostre bozze, poi ufficiale, poi per nome.

Carta del tour

Ogni carta porta l'immagine di copertina, i badge OA e VA, una pillola di distanza con la **distanza totale** e la **tratta più lunga** in miglia nautiche, gli ICAO di partenza e arrivo, l'autore e il voto medio. Un triangolo di avviso segnala un tour che limita il peso a vuoto, e un tour concluso ripetibile ha un bordo verde.

Azioni della carta

- **Avvia** / **Ripeti** — apre il selettore del tipo di aeromobile. Il server genera poi le missioni del tour e un aeromobile freelance dedicato, il tour passa subito a in corso e voi arrivate sul Dashboard Freelance con la nuova carta in vista.
- **Vola** / **Riprendi** — compare quando un aeromobile freelance è legato al tour: preseleziona cargo e charter della tratta corrente e vi porta al dispatch.
- **Vedi mappa** — la mappa del tour con tutte le tratte, gli aeroporti e i marker di progresso. Dal popup di un aeroporto, *Torna ad Attività* vi riporta esattamente dove eravate.

- **Vai lì** — un token viaggio vi teletrasporta, insieme a uno dei vostri aerei, all'aeroporto di partenza del tour. Grigio a zero token.
- **Descrizione**, **Commenti** (il badge porta il numero reale) e **Vota** — la stella compare quando avete volato abbastanza: da 1 a 5 stelle e un commento facoltativo.
- **Abbandona** — la bandiera rossa su un tour in corso, dietro una conferma.

Verifica del simulatore prima di avviare

Un tour è un itinerario fisso: non potete sostituire un aeroporto. Perciò, prima che le missioni vengano generate, Companion confronta le sue tappe con il simulatore scelto e avvisa se ne mancano, distinguendo quelle del percorso principale da quelle che costano solo un lavoro opzionale. Potete proseguire lo stesso o annullare. Gli aeroporti che il database locale non conosce affatto non vengono segnalati: la loro assenza qui non prova nulla sul vostro simulatore.

Chip di pubblicazione (creatori)

- **DRAFT** — la vostra copia di lavoro locale, la vedete solo voi. **PUBLISHED** — lo snapshot che i giocatori vedono, congelato alla pubblicazione.
- **NOT VISIBLE IN GAME** — la copia pubblicata è nascosta dal catalogo: tipicamente manca la miniatura o l'icona sul server, lo stato non è pubblicato, o le date sono fuori finestra.
- **UNPUBLISHED EDITS** — la bozza è cambiata dopo l'ultima pubblicazione; i giocatori restano sullo snapshot vecchio finché non ripubblicate dall'editor web.

I contatori di completamenti totali, parziali e del percorso principale compaiono sui vostri tour pubblicati.

Suggerimenti

- Il catalogo è in cache: anche una libreria grande ricompare all'istante e si aggiorna in background. Il pulsante in intestazione forza un ricaricamento completo.
- Qui vivono solo i tour. Le missioni di soccorso, di sorvolo turistico e le altre si trovano in Lavori Compagnia e Freelance Charters, e si volano dal dispatch.

3.6 Missioni di Soccorso

Una **missione di soccorso** è un charter freelance: si vola sul luogo di un incidente (incidente stradale, persona bloccata fuoristrada, persona dispersa in mare), si atterra il più vicino possibile, si imbarcano le vittime e le si riporta all'aeroporto di partenza — la destinazione coincide sempre con la partenza.

Trovarne una

Aprite **Lavoro Freelance**, scegliete un aereo e un aeroporto di partenza, poi la categoria **Soccorso** — richiede un aereo piccolo e si disattiva oltre i **18 posti**. Ogni aeroporto genera un nuovo tabellone al giorno, su tre fasce di distanza (5-10, 10-25, 25-100 NM) e tre tipi: **Strada**, sempre in posizione esatta, più **Fuoristrada** e **Acqua**, esatti una volta su due e altrimenti da cercare nella zona. Il compenso cresce con la distanza andata e ritorno, le vittime aggiuntive, l'ampiezza della zona di ricerca e la precisione di atterraggio.

Righe e mappa

- Le righe di soccorso hanno ora la stessa altezza di ogni altra lista: indicatori compatti (raggio di ricerca, terreno, zona di atterraggio) portano la dicitura nei tooltip, con un pulsante per copiare le coordinate.
- Selezionare un soccorso nella lista finalmente lo **traccia sulla mappa** — una linea dal suo aeroporto di partenza fino al sito, più i cerchi di ricerca e di atterraggio. Solo la missione selezionata disegna i cerchi; un aeroporto può contenerne 45.
- Il marcatore dell'incidente **lo dice da sé**: quattro trattini bianchi che si irradiano attorno al simbolo indicano che la posizione va ancora cercata. Senza trattini la posizione è esatta. La legenda riporta la stessa voce.
- I popup di soccorso **restano aperti di proposito**, per confrontare più interventi affiancati — ora la mappa lo dice in un avviso blu.

Nel simulatore

Con il pacchetto 3D installato, il sito riceve oggetti (barca, relitto, auto) e un **marcatore aereo circa 300 ft più in alto**: gli oggetti a terra sono in scala reale e quasi invisibili dall'alto, quindi è il marcatore a rendere il sito individuabile. Sparisce sotto 0,5 NM, ricompare oltre 0,75 NM e, in una missione con ricerca, appare solo dopo che avete trovato la zona — non svela mai il punto nascosto. **Impostazioni** → **Simulatore** offre **Prova lo scenario 3D**, e il controllo degli asset guarda solo nella cartella del simulatore a cui siete realmente connessi. Ogni comparsa o errore finisce nel registro eventi del volo.

Volare, imbarcare, rientrare

Una scheda **Rescue Mission Status** dal vivo, sulle schede Panoramica e Mappa, scandisce le fasi: Outbound, **Descend to Search** sotto i 2 000 ft AGL, **Search Pattern** lungo la griglia, **Homing** avvicinandosi al punto nascosto, poi Land Near Incident e Ready to Board. L'imbarco richiede tre condizioni insieme — dentro la **zona di atterraggio**, velocità al suolo sotto i **10 kt**, a terra — e avvia un conto alla rovescia di **1 minuto più 3 minuti per NM** fra voi e le vittime: atterrare più vicino imbarca più in fretta. A zero, **190 lbs per passeggero** passano nel payload del simulatore e lo stato viene salvato, così un riavvio o un Resume Tracking non lo contano mai due volte. Chiudete il volo all'aeroporto di partenza prima che il **cronometro**, partito con i motori, arrivi a 00:00; oltre quel punto potete finire con punteggio ridotto.

Note

- Il cargo di un soccorso è un segnaposto del server, non merce — è ora **escluso dall'avviso di merce lasciata a terra**, quindi un soccorso in attesa alla vostra base non segnala più ogni volo locale.
- Nessun pulsante **Board Passengers**? Una condizione non è soddisfatta; leggete il pannello. Di solito: parcheggiati appena fuori dal cerchio di atterraggio, ancora in rullaggio, o superficie in pendenza.

Documentazione OnAir

- Rescue Missions (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/charter-jobs/rescue-missions

3.7 Legenda dei colori

Questa pagina decodifica la striscia colorata sul bordo sinistro di ogni riga di lavoro, i badge dentro una riga espansa e i simboli meteo della mappa operativa. Si apre da **Lavori in sospeso** e da **Freelance Charters**, e **<- Indietro** riporta a quella delle due da cui sei arrivato.

Il taglio diagonale — l'unica cosa da imparare

Ogni striscia è divisa in due da una diagonale, e ciascuna metà risponde a una domanda diversa:

- **Metà in alto a sinistra** — **cosa trasporta il lavoro**: merci, passeggeri, un soccorso, un volo turistico…
- **Metà in basso a destra** — **da dove viene**: un lavoro aziendale, un charter, una rotta, la tua VA, un FBO…
- La **sigla di tre lettere** nell'angolo in basso a destra nomina quella fonte — `CJ`, `CHR`, `RTE`, `VA`…

Tutte le righe hanno questo taglio. La barra di un solo colore non esiste più: se le due metà si somigliano, è solo che il tipo di lavoro ha un colore vicino a quello della sua fonte.

Tipi di lavoro

Quattordici famiglie, ciascuna col suo colore e la sua icona: merci generiche, deperibili, fragili, pericolose, mediche, viaggio di gruppo, business, turistico, volo su caccia, evento, soccorso, sotto copertura, gara e rotta regolare. L'icona accanto a ogni campione è la stessa che compare sulla riga.

Fonti

Dieci origini con la loro sigla: lavoro aziendale (CJ), charter (CHR), rotta (RTE), rotta personalizzata (CR), tour (TR), Compagnia Virtuale (VA), FBO (FBO), supporto gruppo di lavoro (WGR), missione di livello (LVL) e altro (OTH). La fonte dice da quale pagina arriva il lavoro e quali regole valgono.

Badge di tratta

In una riga espansa ogni tratta porta un badge: **Cargo**, **Pax**, **Mix** quando ci sono entrambi, **Leg** per una tratta di posizionamento e **Delivered** una volta completata. È così che si legge a colpo d'occhio una missione a più tratte.

Icone di avviso

Piccole icone segnalano un vincolo: carico **fragile**, **limite di tempo**, carico **medico**, merci **pericolose**, merci **deperibili**, **solo umani** (nessun equipaggio IA può volarlo) e il trofeo di una **missione di livello**. Possono cumularsi.

Simboli meteo (METAR)

L'ultima colonna decodifica i modelli di stazione della mappa operativa:

- **Copertura nuvolosa** — la parte riempita del cerchio: vuoto = sereno, metà = sparso o frammentato, pieno = coperto.
- **Categoria di volo** — il colore del cerchio: **VFR**, **MVFR**, **IFR**, **LIFR**, dalla migliore alla peggiore visibilità e base nubi.

CH 03
JOBS
Trovare lavoro

3.1 Lavori in sospeso
3.2 Lavori consigliati
3.3 Lavori Compagnia
3.4 Cerca lavori freelance
3.5 Attività
3.6 Missioni di Soccorso
3.7 Legenda dei colori

- **Vento** — l'asta indica la direzione *da cui* soffia il vento; le barbe danno la velocità (esempi a 5, 25 e 60 kt). Un cerchio nudo significa calma.

Suggerimento

Passare il mouse su un campione di colore, ovunque nell'app, mostra lo stesso nome che vedi qui: capita la diagonale, non serve quasi più tornare.



04

CHAPTER 04 · ROUTES

Rotte regolari

Come gestisco un programma di voli? Il programma settimanale, impostazioni e generazione delle rotte, rotte freelance, classifica e ranghi.

4.1 Programma settimanale delle rotte
4.2 Impostazioni rotta
4.3 Generazione set di rotte
4.4 Classifica rotte
4.5 Rotte Freelance
4.6 Pianificazione Freelance attuale
4.7 Ranghi Rotte

4.1 Programma settimanale delle rotte

Cambiare vista

Il pulsante **Pianificazione** in alto a destra sostituisce l'elenco con la griglia per risorsa. Accanto, il selettore **Strisce / Tabella** sceglie come disegnare l'elenco; la scelta viene ricordata. Uscire dalla pianificazione azzera sempre la selezione in corso.

Azioni

- **Nuova rotta** — Rotta vuota, aperta subito in modifica.
- **Genera set** — Procedura automatica di set di rotte da un hub.
- **Classifica** — Classifica mondiale delle migliori rotte.
- **Unisci simili** — Unisce i duplicati (stessi partenza, arrivo, orari, velivolo ed equipaggio) dopo conferma.
- **Esporta** / **Registro voli** — CSV delle rotte filtrate, oppure un CSV unico di tutti i loro voli (~ultimi 30 giorni) con giorno, data di partenza, stato, ritardo e ultimo commento.

La settimana

La settimana va da **domenica a sabato UTC**; la barra mostra le date e il tempo che resta. I voli della settimana successiva li genera il server la domenica, quindi una rotta creata a metà settimana attende la generazione seguente. Il **filtro settimana** (**Corrente**, **-1**, **-2**, **-3**) guarda alle settimane **passate** nelle righe espanse; non esiste una vista delle settimane future, perché quei voli non esistono ancora.

Se una rotta attiva non ha avuto voli questa settimana, un banner arancione ne dice il motivo: una rotta **aggiunta questa settimana** attende la domenica successiva, mentre una **settimana saltata** significa di solito che la compagnia era in pausa alla generazione.

Banner dei conflitti

Sopra l'elenco compare un banner quando due cose della tua settimana non possono coesistere: **lo stesso velivolo su due voli sovrapposti**, oppure **un membro d'equipaggio ancora a riposo quando un volo deve partire**. Segnala solo ciò che è dimostrabile dal programma — due tratte consecutive sono legittime e non vengono mai marcate. L'assenza del banner significa che non è stata trovata alcuna sovrapposizione; non è una garanzia che ogni volo riuscirà.

Nomina anche **un aereo che non sarà dove parte il suo prossimo volo IA**. Quel volo non può imbarcare: il server lo rifiuta e nulla attende dietro di lui — gli altri voli dell'aereo non sono trattenuti. Il server annulla il volo rifiutato, e la rotta perde affidabilità, quando l'aereo partirà con un volo di rotta IA successivo, e al più tardi al cambio della settimana del programma, la domenica alle 00:00 UTC.

Statistiche e filtri

Indicatori di rotte attive e inattive, affidabilità media (verde ≥ 70 %, arancione ≥ 40 %, rosso sotto) e guadagni totali, ciascuno con la sua linea. Filtri per **Stato**, **Velivolo**, **Set** e testo libero su numero, ICAO o velivolo. Il contatore è a destra. In pianificazione statistiche e filtri si richiudono — alla griglia serve più l'altezza.

CH 04
ROUTES
Rotte regolari

4.1 Programma settimanale delle rotte
4.2 Impostazioni rotta
4.3 Generazione set di rotte
4.4 Classifica rotte
4.5 Rotte Freelance
4.6 Pianificazione Freelance attuale
4.7 Ranghi Rotte

Leggere una riga di rotta

- **Stato** — In attesa, In corso, Sospeso, Settimana completata, Nessun volo programmato, Settimana persa o Inattiva. L'ordinamento porta in cima gli stati che richiedono attenzione. Una pillola **equipaggio a riposo** appare accanto allo stato quando il pilota della rotta dorme e un volo deve partire prima del risveglio.
- **N. rotta**, **Rotta**, **Velivolo** — Numero di volo sul suo colore, ICAO partenza → arrivo e il velivolo assegnato; tutto cliccabile.
- **Riempimento** — Un grafico per giorno: metà sinistra blu = PAX, metà destra corallo = cargo, altezza = tasso previsto. Grigio = giorno libero.
- **Par. UTC** / **Arr. UTC**, **Voli**, **Affid.**, **Guadagni** — Prossima partenza e arrivo, voli su ore, affidabilità, guadagni totali. Passaci sopra per vedere gli stessi orari sull'orologio del tuo computer.
- **SIM** — Una cella, non un pulsante: un aereo rosso indica che la rotta si vola al simulatore.
- **Modifica** e **Duplica** — La copia nasce inattiva, con il primo numero libero.

Clicca una riga per espanderla. Ogni volo programmato porta il suo **diario** — il registro che il server scrive preparando il volo, motivo del rifiuto compreso. La riga mostra l'**ultima voce**, quella che spiega; il pulsantino accanto apre il registro completo, spesso una dozzina di righe. Sotto la fascia di ogni volo compare lo stesso orario sull'orologio del tuo computer («il giorno prima» o «il giorno dopo» quando la data è diversa); quando un volo aspetta un aereo parcheggiato in un altro aeroporto, passare sulla riga indica fino a quando il server lo trattiene e come liberarlo.

Pianificazione — leggere la griglia

Una riga per **velivolo**, poi una per **membro d'equipaggio**, e sette colonne di giorno. Ogni blocco in una cella è **una rotta che vola quel giorno**, col colore di quella rotta (quello scelto nelle sue impostazioni); il numero all'interno dice quante volte vola. La stessa coppia rotta-giorno compare quindi due volte — sulla riga del velivolo e su quella del pilota.

- **Cella rossa** — quel giorno c'è un conflitto per quella risorsa.
- **Cella viola** — quel membro d'equipaggio è a riposo quel giorno.
- Cliccare un blocco apre la sua rotta.

Non c'è un asse orario dentro la giornata, ed è voluto. Alla larghezza minima della finestra una colonna-giorno vale circa 113 pixel: un volo di due ore disegnato in scala ne occuperebbe nove — illeggibile e impossibile da cliccare in modo affidabile. Blocchi di uguale larghezza dicono onestamente densità e appartenenza, invece di fingere una precisione che lo spazio non consente. Gli orari esatti si leggono nella riga espansa dell'elenco.

Cambiare equipaggio dalla griglia, passo per passo

1. Passa a **Pianificazione**, poi premi **Seleziona**. Prima di allora, cliccare un blocco apre semplicemente la sua rotta — la selezione è una modalità esplicita, così un clic involontario non scrive mai nulla.

2. Clicca i blocchi voluti. Un segno di spunta sostituisce il numero. Scegliere una coppia rotta-giorno seleziona **tutti i voli di quella rotta quel giorno**. La barra sotto la griglia conta ciò che hai davvero: «24 voli selezionati su 10 rotte».

3. Scegli **Un pilota** o **Rotazione**.

- **Un pilota** — scegli qualcuno dall'elenco; tutti i voli selezionati vanno a lui.

- **Rotazione** — clicca i gruppi equipaggio che devono alternarsi, nell'ordine in cui devono volare. Vengono numerati man mano. Compare un'anteprima: ogni volo, ordinato per partenza, con il gruppo e il pilota che lo prenderà. Leggila prima di premere — un'alternanza che cade male è impossibile da notare dopo.

4. Leggi il pulsante prima di premerlo. Dichiara il suo bersaglio reale — «Assegna a 7» — e accanto è indicato quanti restano **non toccati**. I voli già in corso, completati o annullati non vengono mai modificati.

5. Premilo, poi leggi il resoconto. Tre numeri: assegnati, ignorati, falliti — e ogni fallimento con la sua rotta, l'orario di partenza e le parole del server. Un lotto riuscito a metà lo dice.

Nell'anteprima, un marcatore **riposo** segnala che il pilota di quel turno dorme ancora a quell'orario di partenza e che il volo non partirà con quell'equipaggio. Viene mostrato solo un riposo **già in corso** — nulla qui indovina un riposo non ancora iniziato.

Ciò che l'assegnazione non cambia mai

Assegnare l'equipaggio riscrive solo il **posto del pilota** (o, in rotazione, l'intero set di posti del gruppo scelto). Un velivolo sostitutivo impostato a mano su un volo, la sua opzione di volo al simulatore e — in modalità pilota singolo — il copilota e il personale di cabina vengono conservati. Assegnare a un volo il pilota predefinito della sua rotta **cancella** l'eccezione di quel volo invece di duplicarla: è così che si riporta un volo alla normalità.

Due casi sono rifiutati prima ancora dell'invio: un'occorrenza già volata e un pilota che è già copilota su quello stesso volo.

Servizio e riposo

Se la compagnia ha attivo il sistema di servizio, un membro d'equipaggio può lavorare per una **finestra di servizio di 14 ore** e poi deve riposare **8 ore**. La finestra conta **tempo reale dall'inizio del servizio**, non ore volate — anche aspettare a terra la consuma. Un volo che finisse oltre la finestra costa una penale per ogni membro IA, e un volo che deve partire mentre l'equipaggio riposa viene semplicemente rifiutato. Il tuo avatar è esente.

È per questo che esiste la rotazione: tre equipaggi che si alternano tengono ogni volo dentro la finestra di qualcuno, cosa che un solo pilota non può fare.

Prima che una rotta possa volare

Una rotta va **attivata** dalle sue impostazioni, e la pagina delle impostazioni passa prima una checklist — velivolo, equipaggio, partenza, arrivo, **alternato**, giorni e orari. L'aeroporto alternato è obbligatorio ed è il più spesso dimenticato; la sua scheda è sempre mostrata, con un avviso quando è vuota. I prezzi dei biglietti li calcola il server quando la **tariffazione automatica** è attiva.

Suggerimenti

- Esegui **Unisci simili** dopo aver generato un set.
- Un volo **Sospeso** non è perso: il server lo ritenta scaduta l'attesa, quindi correggerne l'equipaggio di solito basta.
- I gruppi equipaggio sono salvati solo su questo dispositivo, per compagnia — creali nella pagina **Gruppi equipaggio**.
- Gli orari sono in **UTC**, come il server; l'ora locale del tuo computer compare accanto, o al passaggio del mouse dove la colonna è stretta.

CH 04
ROUTES
Rotte regolari

4.1 Programma settimanale delle rotte
4.2 Impostazioni rotta
4.3 Generazione set di rotte
4.4 Classifica rotte
4.5 Rotte Freelance
4.6 Pianificazione Freelance attuale
4.7 Ranghi Rotte

4.2 Impostazioni rotta

Pannello completo di una rotta regolare: impostazioni a sinistra, anteprima mappa, mappa di calore della domanda, previsione e voli della settimana a destra.

Checklist prima dell'attivazione

Un banner in alto elenca ciò che deve essere vero prima di poter attivare la rotta — aereo e pilota assegnati, orari di partenza e arrivo diversi, almeno un posto o del cargo offerto, i tre aeroporti impostati, entrambe le durate di slot impostate e ogni aeroporto abbastanza grande per l'aereo. Verde = pronto, arancione elenca ciò che manca, e Activate rifiuta localmente indicando quanti punti restano, invece di un blocco di testo del server.

Azioni (intestazione)

- **Edit** / **Delete** — Salvataggio bloccato finché partenza, arrivo e un giorno operativo non sono impostati; Delete elimina la rotta dopo conferma.
- **Duplicate** — Crea una copia inattiva, rinumerata al primo # libero così che Activate non fallisca più con « già in uso ».
- **Activate / Deactivate** — Attiva: aeroporti, orari e slot in sola lettura; aeromobile, equipaggio e capacità modificabili. Prima di attivare, l'app guarda dove sarà l'aereo: se l'attivazione creasse un volo che non può effettuare — di solito il ritorno di un andata e ritorno attivato dopo l'orario dell'andata — chiede prima, indicando il volo, che il server lo rifiuterebbe finché l'aereo è altrove, senza trattenere l'aereo e quando attivare invece. Disattivare, come attivare, riporta l'affidabilità della rotta al 50% se è più alta.

Impostazioni

- **Activation days** — Da lunedì a domenica, almeno uno obbligatorio.
- **Aircraft**, **Route #**, **Color**, **Tag** — Aeromobili dell'azienda (freelance esclusi), numero di volo, colore del gruppo e un'etichetta opzionale che raggruppa le rotte di uno stesso set.
- **Departure / Arrival / Alternate** — Gli ICAO si risolvono da soli; per lato Time UTC, Slot Start UTC e Slot Duration, e modificare un orario sincronizza il suo slot. **Adjust** compare all'arrivo se l'orario differisce di oltre 5 min e 20 % dalla durata standard. La scheda Alternate è sempre mostrata, con **Required to activate this route** finché è vuota.
- **Campi orario** — Quel che digitate resta finché non uscite dal campo o premete Invio (Esc annulla), e « 930 », « 9 » o « 9h30 » vengono compresi. Un input illeggibile lampeggia in rosso invece di essere scartato in silenzio. Ogni orario compare anche nell'ora locale del vostro computer, con «il giorno prima» o «il giorno dopo» quando il suo giorno UTC è diverso.
- **Operazioni** — Fly in Simulator, Force Crew Rest, Auto Pricing e il badge di stato settimanale (Scheduled, o « No flights this week » con un tooltip che lo spiega).
- **Default Crew** — Pilota, copilota opzionale e abbastanza assistenti per i posti offerti; l'equipaggio non certificato è bloccato, e la barra Gruppi equipaggio carica o salva un preset locale con un clic.

Uno slot appartiene a un giorno, non solo a un'ora. Le finestre di partenza e di arrivo si ripetono ogni settimana in ciascun giorno operativo: un volo del lunedì ha uno slot il lunedì e nessun altro. Avviare o spegnere i motori al di fuori costa il 5 % del ricavo massimo della rotta, per estremità — un volo recuperato in un altro giorno paga quindi entrambi. Gli aeroporti di dimensione 0 e 1 non hanno né slot, né tassa di slot, né penalità oraria.

4.1 Programma settimanale delle rotte
4.2 Impostazioni rotta
4.3 Generazione set di rotte
4.4 Classifica rotte
4.5 Rotte Freelance
4.6 Pianificazione Freelance attuale
4.7 Ranghi Rotte

Mappa, calore, capacità e previsione

Rotta great-circle verso l'arrivo con tratto tratteggiato all'alternato, sopra una griglia 24 h x 7 giorni della domanda alla partenza (PAX o Cargo, grigia nei giorni inattivi); la linea arancione segna l'ora di partenza e segue quella che state modificando. Fuori dalla modifica, un clic sulla cella di un giorno operativo all'ora di partenza mostra la previsione di quel giorno; quando gli orari sono modificabili, un clic su qualsiasi cella imposta anche l'ora di partenza. Il riquadro viola è la cella che la previsione legge. **Capacity & Pricing** raccoglie posti Eco / Bus / First e cargo nella vostra unità di peso con i prezzi; si bloccano con Auto Pricing e mostrano allora i prezzi di riferimento che il prossimo volo applicherà; senza, un prezzo ancora a 0 prende il prezzo di riferimento del server. **Forecast Computation** ricalcola affidabilità, modificatori e riempimento (verde ≥ 70 %, arancione ≥ 40 %, rosso sotto) poco dopo ogni modifica, prezzi dei biglietti compresi quando Auto Pricing è disattivato, perché ogni prezzo fa variare il riempimento.

La previsione descrive un volo della settimana. Sceglietene il giorno in alto nella scheda (per impostazione predefinita il primo giorno operativo). Il server non carica mai più di quanto prevede: per ogni classe mette a bordo il minore tra la domanda e la vostra offerta, e paga i vostri prezzi su quel carico. Fuori dalla modifica, la previsione usa il tasso di riempimento memorizzato all'ultimo salvataggio o all'ultimo volo completato, quello con cui viene generato il prossimo volo; quando differisce da quello appena calcolato, una riga **Il prossimo volo usa** lo mostra.

- **Previsto** — I passeggeri e il carico previsti per quel volo: la domanda di questa settimana all'ora di partenza, limitata dalla vostra offerta. In grassetto quando è esaurito; il tooltip indica la domanda. La griglia della domanda viene ricalcolata ogni 7 giorni.
- **Riempimento risultante** — Tasso di riempimento della rotta × la cella di domanda di quel giorno e di quell'ora, per i passeggeri e per il carico.
- **Pagamento previsto per volo**, **Pagamento se tutto venduto**, **Tariffe slot per volo** e **Previsto dopo le tariffe slot** — Le tariffe slot sono addebitate a ogni volo e calcolate sul pagamento con tutti i posti venduti ai prezzi salvati: i posti offerti e mai venduti costano comunque. Un aeroporto di vostra proprietà non addebita slot.
- **Controllo pesi** — Pesa il carico previsto e il carico con tutto venduto rispetto ai limiti dell'aereo. Rosso quando il carico previsto non ci sta, cosa che il server rifiuterebbe alla creazione del volo. Arancione quando solo un volo al completo non ci starebbe.

Voli programmati

- **Chip finestra live** — Sulle righe Pending: verde se volare adesso rientra nella finestra di bonus puntualità, arancione se lo slot di partenza è mancato. Il tooltip spiega la regola del –5 % per l'anticipo e il bonus.
- **OFF-SLOT** — Mostrato quando il commento del server cita una penalità di slot, anche su voli riusciti.
- **Override** (ingranaggio) — Cambia aeromobile, equipaggio o modalità simulatore su un volo; quelle righe diventano arancioni con badge **OV**.
- **Fly Now** — Attivo sui voli Pending con Fly in Simulator e un aeromobile sulla rotta, altrimenti grigio con un tooltip. Il server genera la missione, addebita la tassa di slot e il dispatch è precompilato.
- **Ora locale** — Sotto ogni fascia, lo stesso orario sull'orologio del vostro computer. Quando un volo aspetta il suo aereo parcheggiato in un altro aeroporto, passare sulla riga indica fino a quando il server trattiene quel volo — e l'aereo — e come liberarlo.

CH 04
ROUTES
Rotte regolari

4.1 Programma settimanale delle rotte
4.2 Impostazioni rotta
4.3 Generazione set di rotte
4.4 Classifica rotte
4.5 Rotte Freelance
4.6 Pianificazione Freelance attuale
4.7 Ranghi Rotte

Fly Now verifica ancora l'aereo. Un volo generato e un aereo assegnato non aggirano un blocco o la manutenzione obbligatoria. Risolvi il problema indicato prima del dispatch.

L'acquisto automatico alla partenza richiede un FBO con scorte sufficienti per l'intera quantità. Ha priorità il vostro FBO idoneo, poi quello della VA, altrimenti il più economico tra quelli idonei. Le scorte di più FBO non vengono sommate.

Le rotte regolari aziendali sono distinte dalle rotte Freelance: la compagnia che opera l'aereo paga il carburante. I voli IA lo acquistano automaticamente. Se nessun FBO può fornirlo, non viene acquistato nulla; il carburante a bordo deve coprire destinazione, alternato e 30 minuti di crociera, altrimenti il volo risulta Not started con il motivo nel giornale. Con Fly in Simulator, preparate il carburante nel dispatch.

4.3 Generazione set di rotte

La pagina **Generazione set di rotte** è un assistente che costruisce un batch di rotte regolari come una **rotazione concatenata**: l'aeromobile collega hub → A → B → ... → ritorno al hub, con ogni tratta che parte da dove è atterrata la precedente (continuità dell'aeromobile). Tutte le rotte vengono create e attivate in un'unica chiamata al server.

Layout

La schermata ha tre aree: il **pannello dataset** a sinistra, la pila **configurazione + risultati** al centro-destra e una **mappa interattiva** in basso a destra.

Dataset (schede in alto a destra)

- **Airlines** — Sfogliate il database FR24 e scegliete una compagnia reale. La sua rete appare come sottili archi rossi sulla mappa e i suoi hub alimentano l'elenco Starting Airport. Filtri: testo, ICAO servito, dimensione flotta, paese. Il bordo sinistro colorato indica la fascia di flotta.
- **Favorites** — Scegliete tra i vostri aeroporti preferiti (spuntare/togliere spunta). Il pulsante **Manage** apre la pagina Aeroporti preferiti. Servono almeno due aeroporti selezionati.
- **Manual** — Incollate codici ICAO separati da spazi, virgole o a capo. Un contatore live mostra quanti vengono riconosciuti.

Aeromobile ed equipaggio

- **Aircraft** — Scegliete un aeromobile non-freelance. Definisce portata massima, velocità di crociera e capacità posti/cargo per tutta la rotazione.
- **Starting Airport** — L'hub. Sceglietene uno dall'elenco (hub della compagnia, aeroporti preferiti o la vostra lista ICAO a seconda del dataset), oppure lasciate **Any (Auto)** per far decidere al motore.
- **Selettore equipaggio** — Appare una volta scelto l'aeromobile. Pilota (obbligatorio), copilota (se richiesto dal tipo) e numero necessario di assistenti. I dipendenti non certificati sono bloccati. I membri già assegnati ad altre rotte regolari sono segnalati. Compaiono anche i piloti VA.
- **Barra Crew Group** — Stessa barra di preset di Dispatch, Ordini di lavoro e Route Edit. Un clic carica un gruppo equipaggio salvato.
- **Fly in Simulator** — Se attivo, tutti i voli devono essere pilotati nel simulatore. Forzato e bloccato quando il pilota è il personaggio giocante.

4.1 Programma settimanale delle rotte
4.2 Impostazioni rotta
4.3 Generazione set di rotte
4.4 Classifica rotte
4.5 Rotte Freelance
4.6 Pianificazione Freelance attuale
4.7 Ranghi Rotte

Parametri di rotazione

- **Distance Min / Max (NM)** — Distanza accettata per tratta. Automaticamente limitata alla portata massima.
- **Number of Routes** — Da 1 a 21 tratte.
- **Weekly Frequency** — Voli per rotta a settimana. Limitata a **7 / ceil(numRoutes / 3)** per evitare la saturazione.
- **Start Flight #** — Numero di volo iniziale. Il pulsante dado genera una base casuale.
- **Set Name (Tag)** — Etichetta comune applicata a tutte le rotte del set.
- **Color** — Colore comune (ruota nativa + input hex) per archi ed elenchi rotte.

Generazione

Cliccate su **Generate Preview** per costruire la rotazione. Il motore:

- Risolve gli ICAO dal database aeroporti locale.
- Filtra le tratte candidate per distanza e portata.
- Esegue una catena DFS dall'hub (catena aperta con ferry di riposizionamento se non è possibile chiudere il ciclo).
- Bilancia le tratte nella settimana e sceglie ogni partenza al picco locale di domanda (heatmap PAX/Cargo).
- Calcola il mix posti (Eco/Bus/First) e il peso cargo secondo capacità e carico utile disponibile.
- Sceglie l'alternato di ogni tratta come l'alternato automatico del dispatch: l'aeroporto civile più vicino ad almeno 50 NM dall'arrivo e abbastanza grande per l'aeromobile; un campo militare solo come ultima risorsa. L'alternato di un elicottero non ha dimensione minima.
- Usa la durata di volo standard del server per gli orari di arrivo.

Anteprima, mappa e tabella

Ogni tratta appare nella tabella (n. volo, pie di riempimento per giorno, partenza → arrivo, alternato, distanza, orari UTC, giorni attivi). Le **tratte ferry** ricevono un badge e un arco arancio. Cliccate una riga per evidenziare l'arco in fucsia e zoomare; un secondo clic deseleziona. L'hub ha un marker viola più grande; gli scali intermedi sono verdi.

Accettazione

Cliccate su **Accept & Create Routes** per inviare il set al server. Tutte le rotte vengono create e attivate in una volta e la pagina reindirizza alla lista. Il server controlla tutte le rotte prima di crearne una: se una viene rifiutata, non ne viene creata nessuna, e il motivo resta a schermo finché non lo chiudete. Il server attiva il set appena lo crea: se questo creasse un volo che il suo aereo non può effettuare — di solito un ritorno il cui orario di andata è già passato oggi — l'app chiede prima, indicando il volo e per quanto il server tratterrebbe l'aereo.

Suggerimenti

- I prezzi di biglietti e cargo sono calcolati automaticamente lato server (AutoPricing attivo su ogni rotta generata).
- I pie usano il blu (PAX) a sinistra e il corallo (Cargo) a destra; i punti grigi segnano i giorni senza voli.
- Se un ICAO è sconosciuto o fuori portata, un errore inline elenca i codici problematici prima della creazione.

4.1 Programma settimanale delle rotte
4.2 Impostazioni rotta
4.3 Generazione set di rotte
4.4 Classifica rotte
4.5 Rotte Freelance
4.6 Pianificazione Freelance attuale
4.7 Ranghi Rotte

4.4 Classifica rotte

La pagina **Classifica rotte** mostra le migliori rotte regolari dell'intero mondo OnAir, suddivise in due classifiche affiancate.

Due classifiche

- **Top Landings** (accento verde) — Rotte classificate per numero totale di voli completati, con le ore di volo cumulate accanto. Misura la frequenza con cui una rotta viene effettivamente volata.
- **Top Credits Earned** (accento ambra) — Rotte classificate per credits cumulati guadagnati. Misura la redditività complessiva.

Interruttore Top / Le mie rotte

- **Top** mostra tutte le rotte di entrambe le classifiche, a livello mondiale.
- **My Routes** limita entrambe le tabelle alle rotte della vostra compagnia — **mantenendo i ranghi mondiali**. Una rotta classificata #47 nel mondo resta #47 dopo il filtro; i numeri non mentono mai sulla vostra posizione reale.
- Le vostre righe sono sempre evidenziate (sfumatura blu) anche in modalità **Top**, per individuarle senza cambiare scheda.

Lettura della tabella

- **#** — Posizione in classifica. I primi tre posti mostrano badge colorati: oro (1°), argento (2°), bronzo (3°).
- **Route** — Numero di volo (es. #1234), seguito dai codici ICAO di partenza e arrivo cliccabili.
- **Airline** — Codice IATA o nome breve della compagnia che opera la rotta. Cliccate per aprire la scheda compagnia corrispondente.
- **Metric** — Atterraggi con ore di volo tra parentesi, o importo in credits a seconda della classifica.

Navigazione ed esportazione

- **Back to Rotte** — Ritorna alla lista delle vostre rotte.
- Pulsante **Aggiorna** (in alto a destra) — Ricarica entrambe le classifiche dal server. Si ricaricano anche automaticamente ogni volta che si apre questa pagina.
- Pulsante **CSV** su ogni tabella — Esporta le righe visibili (rispettando l'interruttore Top / My Routes) in un file foglio di calcolo.
- Cliccate su un codice ICAO per aprire la ricerca aeroporti.

Suggerimenti

- Confrontate le vostre rotte con la classifica per individuare connessioni redditizie da replicare.
- I dati riflettono la cronologia cumulata dalla creazione della rotta — una rotta recente con alto tasso di riempimento può superare una vecchia con poca attività.
- Qui vengono mostrate solo le **Regular Routes** — i Lavori Compagnia e le missioni freelance non fanno parte di questa classifica.

CH 04
ROUTES
Rotte regolari

4.1 Programma settimanale delle rotte
4.2 Impostazioni rotta
4.3 Generazione set di rotte
4.4 Classifica rotte
4.5 Rotte Freelance
4.6 Pianificazione Freelance attuale
4.7 Ranghi Rotte

4.5 Rotte Freelance

Vola un planning settimanale ricorrente per una compagnia aerea reale, come pilota freelance. Si accede dalla card **Rotte** dell'Hub del Pilota. Scegli compagnia e tipo di aereo, poi genera il planning; se ne è già attivo uno, la pagina ci va direttamente.

Selettore della compagnia

- **Filtri** — testo libero su nome, ICAO, IATA e nominativo, più paese, dimensione della flotta e un codice di aeroporto che la compagnia deve servire.
- **Filtro distanza** — un unico campo di massimo in NM che tiene le compagnie con almeno una rotta sotto il limite. La prima volta che lo spunti vengono recuperate le distanze di tutte le compagnie, il che richiede un momento; poi restano in cache 7 giorni per compagnia, quindi tornare è quasi immediato.
- **Usate di recente** — le ultime cinque compagnie accettate restano in alto con una stella.
- Le card sono colorate per dimensione della flotta e mostrano il logo della compagnia, i codici, il paese, il numero di rotte e quello di aerei.
- **Il tuo grado** — appena hai volato per una compagnia, la sua card mostra il nome e l'icona del tuo grado. Passa il mouse sulla card per vedere i tuoi progressi in quel grado e il bonus di paga che porta.

Tipo di aereo

- L'elenco contiene i tipi della tua flotta e tutti quelli importati in passato dal simulatore, fino a dieci.
- **From Sim** legge l'aereo caricato e lo abbina sul server per peso, carburante e versione del simulatore.
- La riga **In your simulator**, sotto le impostazioni, indica l'aereo caricato e, a terra, l'aeroporto più vicino. **Use this** li applica: l'aeroporto riempie il filtro aeroporto e l'aeroporto di partenza. Senza questo clic non cambia nulla.

Generazione del planning

- **Aeroporto di partenza** — un hub qualsiasi della compagnia, l'aeroporto del filtro, oppure lascialo in automatico. Un aeroporto impostato nel filtro resta selezionato quando scegli una compagnia. Se la compagnia non ha rotte in partenza da lì, torna su automatico.
- **Voli** (da 1 a 10), **distanza min e max** in NM, e un filtro di **compatibilità di velocità** che tiene le rotte la cui media sta tra 0,45 e 1,2 volte la velocità di progetto dell'aereo.
- **Propose schedule** costruisce un andata e ritorno; se il giro non si chiude, ripiega su un volo reale in meno più un leg **Ferry** verso la base.

Mappa e legenda

La mappa disegna le rotte della compagnia in rosso, i voli generati in verde, il leg ferry in ambra e il leg selezionato in fucsia. Gli hub sono etichettati Minor (da 10 a 14 rotte), Hub (da 15 a 19) e Major (20 o più). I popup degli aeroporti danno dimensione, elevazione, illuminazione, badge militare e meteo dal vivo, più una sezione **Show TAF** che apre la previsione di aerodromo — periodi decodificati e bollettino grezzo, limitati e scorrevoli, con un pulsante per ascoltarla. Le etichette di dimensione e categoria sono tradotte nella tua lingua.

Risultato e accettazione

Il planning appare come strisce o come tabella, dal selettore nell'intestazione; cliccare una riga o una linea verde centra la mappa su quel leg. **Accept** crea l'aereo freelance e una missione per leg lato server, poi ti riporta all'Hub del Pilota con la card del planning attivo.

- Wiki OnAir — Pilota Freelance — https://onaircompany.hostwiki.io/en/freelancedashboard

4.6 Pianificazione Freelance attuale

La pagina **Current Freelance Schedule** elenca ogni leg della tua pianificazione di rotta freelance attiva. Si apre da **Show legs** o **Route Map** nell'Hub del Pilota. Se non c'è una pianificazione attiva, la pagina lo segnala.

Intestazione e riepilogo

- **Cambio vista** — strisce dense o una griglia di schede compatte; la tua scelta viene ricordata.
- **Aggiorna** ricarica dal server, **Back** riporta all'Hub del Pilota.
- Il riepilogo indica compagnia e tipo di aereo, conta i leg e mostra il **Weekly Bonus Limit** (UTC, una settimana dopo l'inizio).
- **Show on Map** apre la mappa operativa prefiltrata su questi leg. **Abandon schedule** scarta tutto e torna all'Hub del Pilota.

Totale della pianificazione

Una fascia verde sopra l'elenco riporta paga e XP dell'intera pianificazione come le calcola il server, con il tuo moltiplicatore di rango e un eventuale boost aeroportuale indicati a parte quando si applicano.

Avviso di velocità

Un banner rosso appare quando la velocità di progetto del tuo aereo non sostiene la velocità media richiesta da almeno un leg. Guadagni comunque XP e crediti, ma un leg concluso in ritardo perde il bonus dei punti rango.

Recuperare una pianificazione rotta

Se il server continua a restituire un leg che non riesce più a risolvere, un banner ambra spiega la situazione e offre un **Abandon** con un click. Lo stesso avviso compare nell'Hub del Pilota, così puoi recuperare da entrambe le pagine.

Strisce e schede

Ogni leg mostra il suo stato (Pending, InProgress, Completed, Skipped), numero di volo, rotta con ICAO cliccabili, orari UTC programmati, durata blocco, distanza del cerchio massimo, pagamento, un tag Ferry e le azioni in linea. Le schede aggiungono i nomi completi degli aeroporti e la velocità media.

- **Fly** manda al dispatch l'aereo a riposo sul leg corrente.
- **Resume** apre il tracking se l'aereo è già in volo; il pulsante pulsa per farsi notare.
- **Skip** scarta il leg corrente da fermo — non disponibile in volo o in warp.
- I pulsanti disabilitati restano al loro posto e spiegano in un tooltip cosa li blocca: nessun aereo, warp, occupato.

Coerenza

Le missioni cargo e passeggeri seguono ovunque le stesse regole di visualizzazione, così pesi, preferenza kg o lbs e carichi suddivisi si leggono allo stesso modo nell'Hub del Pilota, nella striscia e sulla mappa. Se un leg è stato rimosso lato server e provi a saltarlo, la pagina lo dice chiaramente e ricarica la pianificazione invece di mostrare un errore server grezzo.

Stati del volo

- Pending (blu), InProgress (viola), Completed (verde), Skipped (ambra).
- L'aereo viene creato sul server all'accettazione e resta legato al leg in corso.
- Abbandonare la pianificazione è irreversibile e cancella tutti i leg rimanenti.
- Freelance Pilot (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/freelancedashboard

4.7 Ranghi Rotte

La pagina **Ranghi**, sotto **Personale & HR** nel menu, ha due schede. **Ranghi Rotte**, descritta qui, segue la tua progressione come pilota di linea presso ogni compagnia reale per cui hai volato. **Ranghi Pilota**, la scheda che si apre per prima, segue la progressione per classe di aereo.

Che cosa conta qui

Solo i voli di una **pianificazione di rotta freelance** accettata alimentano questa scheda. I charter presi da Cerca lavori freelance non contano — avanzano nella scheda Ranghi Pilota. La stessa nota è dietro l'icona informativa accanto alle classifiche.

I miei ranghi freelance (a sinistra)

Una scheda per ogni compagnia per cui hai volato, ordinate per XP di rango, dalla più alta.

- **Badge di livello** con una barra verso il livello successivo e gli XP ottenuti dentro quello corrente: **Trainee**, poi **Junior Officer** a 200 XP, **Flight Officer** a 500, **First Officer** a 1000 e **Captain** a 2000. Captain è il massimo, quindi lì il contatore sotto la barra sparisce.
- Il codice e il nome completo della compagnia.
- Mini-statistiche: **XP**, **Flights**, **Hours**, **Credits** e **Distance** in NM quando ce n'è.

Prima del tuo primo volo di rotta, la colonna mostra uno stato vuoto con la scorciatoia **Browse Freelance Routes**.

Classifiche globali (a destra)

Due tabelle da 15, aggregate per azienda su tutte le rotte freelance — non per compagnia aerea.

- **Top 15 — Route Salary**: crediti totali guadagnati sulle rotte freelance.
- **Top 15 — Landings**: voli completati, con le ore cumulative tra parentesi.

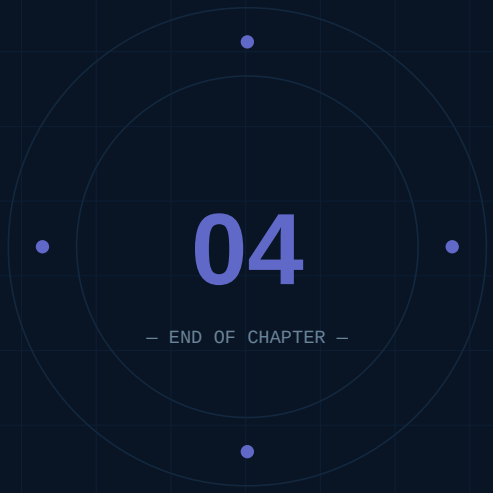
Ogni riga dà la posizione, il codice dell'azienda e il totale. La tua riga è evidenziata in viola quando la tua azienda entra in tabella, e una tabella senza nulla lo dice invece di restare bianca.

Aggiornamento ed errori

Il comando di aggiornamento nell'intestazione ricarica insieme i ranghi e entrambe le classifiche. Se il server rifiuta una delle tre richieste, un banner rosso indica che cosa è fallito invece di svuotare la pagina; un risultato semplicemente vuoto è trattato come vuoto, non come errore.

Suggerimenti

- I ranghi valgono **per compagnia**: è rivolare la stessa compagnia che ne alza il livello.
- La salita più rapida sono pianificazioni settimanali consecutive, prese dalla card Rotte dell'Hub del Pilota.



05

CHAPTER 05 · FLEET

Flotta e hangar

Come ottengo aerei e li mantengo in volo? La tua flotta, acquisto e leasing, ordini di lavoro, l'officina, i voli di prova e i dati degli aeromobili.

5.1 Flotta
5.2 Mercato aeromobili
5.3 Mercato velivoli — scheda tipo
5.4 Leasing di un aeromobile
5.5 Ordini di lavoro
5.6 Officina aeromobili
5.7 Volo di prova
5.8 Ricerca aeromobile
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderazione aeromobili

5.1 Flotta

Intestazione e barre strumenti

- **Vista** — Strips o Table. L'**accento** colora la barra sinistra per proprietà o per stato.
- **Filtra** per immatricolazione, tipo o ICAO; l'**ordinamento** offre le stesse 11 chiavi in entrambe le viste.
- **Tutti / VA / I miei** — non appena entrate in una compagnia virtuale: tutto, solo ciò che la VA opera, o solo i vostri aeromobili.
- **Buy Aircraft**, **Esporta CSV**, **Aggiorna**.

Statistiche e avvisi

Le schede danno il totale (dopo il filtro), le medie cellula / motori / carburante, le ore cumulate e la ripartizione di proprietà. I banner segnalano **a terra**, **manutenzione vicina**, **ispezione in scadenza** (10 ore, click per filtrare) e **abilitazione mancante** — un chip per ogni classe della flotta che il proprietario non ha superato. Gli alianti sono esclusi e le abilitazioni OnAir non scadono.

Riga aeromobile

Immatricolazione, badge di proprietà, chip **VA** quando la vostra compagnia virtuale opera l'aeromobile, chip mercato (In vendita / In affitto / Affittato a), classe, posizione o rotta in volo, posti, tre barre di condizione, la riparazione necessaria e il conto alla rovescia delle 100h. Chiave rossa = a terra, arancione = manutenzione vicina. Le percentuali di condizione sono i valori grezzi verificati dalle regole del server: il numero mostrato è quello usato dal dispatch e dall'officina. Fra il contatto delle ruote e lo spegnimento dei motori la riga indica **Arrivato** con il campo dove l'aeromobile è parcheggiato e nessun orario di arrivo: il volo si chiude e viene pagato solo a rullaggio concluso, fino a una decina di minuti dopo.

Tabella e pannello espanso

Tutte le intestazioni ordinano (ID, Proprietario, Tipo, Classe, Stato, PAX, Condizione, Motori, Carburante, Riparazione, Prossima manutenzione); il secondo click inverte, il terzo cancella. Click sulla freccia o sulla riga per espandere motori (condizione, SMOH, tempo al TBO), posti e carico, dati in tempo reale in volo, missione corrente, voli recenti e ordini di lavoro.

Riprendere un volo

Il pulsante d'azione di un aeromobile che state pilotando apre direttamente il tracking invece del dispatch. Si può tracciare un solo aeromobile alla volta; quando un collega della VA è ai comandi di un aeromobile condiviso, il pulsante diventa un chip radar in sola lettura — subentrare eliminerebbe il vostro slot.

Spostare un aeromobile

- **Genera rientro** — per un aeromobile idle bloccato lontano dalla base: una missione standard verso casa, con il dispatch precompilato.
- **Ferry** — trasporto via terra di un aeromobile idle posseduto o noleggiato verso qualsiasi ICAO, con preventivo (costo, durata, disponibilità) prima della conferma.
- **Token viaggio** — istantaneo: un token vi teletrasporta insieme all'aereo. Carico e passeggeri restano a terra; gli aeromobili della VA richiedono permessi Manager.

CH 05
FLEET
Flotta e hangar

5.1 Flotta
5.2 Mercato aeromobili
5.3 Mercato velivoli — scheda tipo
5.4 Leasing di un aeromobile
5.5 Ordini di lavoro
5.6 Officina aeromobili
5.7 Volo di prova
5.8 Ricerca aeromobile
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderazione aeromobili

Manutenzione pianificata

Maint. schedule, nel pannello espanso, pianifica una fascia settimanale che parte da sola. Scegliete un aeroporto, un FBO la cui officina copra la classe dell'aeromobile, un giorno e un'ora in UTC — lo stesso orologio delle vostre rotte regolari. Il server avvia il lavoro non appena l'aeromobile è a terra e disponibile su quel FBO dopo la fascia, e continua a riprovare per 24 ore. Sono ammesse più fasce per aeromobile; ciascuna mostra il proprio stato (in attesa della fascia, in attesa dell'aeromobile, avviata, rifiutata e nuovo tentativo, mancata questa settimana, nulla da fare), e **Pause** lascia una fascia nell'elenco senza farla scattare.

Spuntate ciò che la fascia copre. Il controllo annuale viene fatto solo se scade prima della fascia successiva. L'ispezione periodica viene fatta quando restano meno ore del numero inserito; viene proposto con le ore che le vostre rotte regolari fanno volare l'aeromobile in una settimana, e almeno 10. I guasti vengono riparati se presenti. Per la cellula e per ciascun motore, fissate due livelli: un componente viene riparato solo se è sotto il primo all'inizio del lavoro, e allora fino al secondo — per esempio sotto il 70 %, fino al 90 %. **Attendere che l'aereo sia vuoto** trattiene il lavoro finché qualcosa è a bordo, entro le 24 ore; altrimenti ciò che è a bordo viene scaricato all'inizio. Sostituzioni e modifiche dei posti restano manuali, nell'Officina.

- **Estimate** — prezzo e ore di lavoro sullo stato *attuale* dell'aeromobile, anche in volo, per una fascia salvata o per quella in modifica; « niente da fare » significa che nessun livello della fascia è ancora raggiunto. Quanto costa davvero dipende dallo stato in cui si trova all'inizio del lavoro. Nell'FBO di un giocatore la cifra è in ore di lavoro, non una durata: quanto dura dipende dai meccanici in servizio.
- **Rispetto alle vostre rotte** — se l'aeromobile vola rotte regolari, il pannello dice se il lavoro inizia alla fascia o all'atterraggio, quanto resta poi a terra, e avverte quando il lavoro stimato supera quel tempo a terra, perché il volo successivo fallirebbe. Se nessuna rotta porta l'aeromobile su quel campo entro 24 ore dalla fascia, segnala che la fascia risulterebbe mancata.
- Operando come compagnia virtuale, pianificare la manutenzione richiede i diritti Manager.

Menu Manage

Centro per aeromobile: Events, Flights, Workshop, Dispatch, Checkride, Find Jobs, Ordini di lavoro, Find FBOs, Ricerca aeromobile, rinominare la marca (anche noleggiati e leased), annullare la manutenzione, vendere o mettere in vendita, fermare il noleggio o il leasing, rinnovare, acquistare. Ogni interruzione o acquisto viene prima quotato dal server e avvisa se il saldo andrebbe in negativo. I Manager hanno inoltre un pulsante per scegliere quali membri della VA possono volare l'aeromobile.

Suggerimenti

- Rifare un checkride per una classe già ottenuta chiede conferma e ricorda la data di superamento.
- La sezione pieghevole **Distribuzione di condizione** conta gli aeromobili per fascia.

Documentazione OnAir

- Mercato aeromobili (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/aircraftmarket
- Manutenzione aeromobili (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/workorders

Ricerca e disponibilità. La × nel campo di ricerca cancella solo il testo e mantiene gli altri filtri. Un aereo bloccato a terra non può partire anche se indica Idle; apri Workshop per la

5.1 Flotta
5.2 Mercato aeromobili
5.3 Mercato velivoli — scheda tipo
5.4 Leasing di un aeromobile
5.5 Ordini di lavoro
5.6 Officina aeromobili
5.7 Volo di prova
5.8 Ricerca aeromobile
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderazione aeromobili

manutenzione richiesta. Il rinnovo del leasing offre durate e preventivi aggiornati. La restituzione include il supplemento del 25% sulle riparazioni quando applicabile.

5.2 Mercato aeromobili

L'**Mercato aeromobili** elenca tutti i tipi di aeromobile disponibili in OnAir. È il punto di partenza — dal menu Mercati, o dal pulsante **Buy Aircraft** della pagina Flotta — per confrontare i velivoli e raggiungere le offerte di acquisto, noleggio e leasing.

Rilevamento dal simulatore

Il pulsante arancione **From sim** legge il velivolo caricato nel simulatore e passa direttamente alla sua pagina di offerte. Collegate prima il simulatore con il pulsante **SIM** in alto. La scheda blu di suggerimento si chiude con la croce e torna con la piccola lampadina accanto.

Filtri di ricerca

- **Keyword** — nome, tipo o codice ICAO. Se il catalogo locale non restituisce nulla, parte automaticamente una ricerca sul server.
- **Class** — SEPL, SETL, MEPL, METL, JET, HEAVYJET, HELO, ULM. La lista è colorata per classe e il nome completo compare al passaggio del mouse.
- **Simulator** — MSFS, XP11, P3Dv4+, P3Dv3 o FSX. Tiene solo i tipi con almeno un addon per quel simulatore, così non confrontate mai un velivolo che il vostro non sa caricare. MSFS 2020 e 2024 condividono un'unica voce MSFS.
- **Badge cash** — la pillola verde ricorda il saldo attuale.
- **Show affordable only** — tiene solo i velivoli il cui prezzo d'acquisto, cauzione di noleggio o costo iniziale di leasing rientra nel saldo. Uno che non potete comprare ma potreste noleggiare resta in lista.
- **Only most flown in simulators** — tiene il 30% più volato su OnAir.
- **Community Stats** — apre la treemap **Aircraft Usage**, che mostra la distribuzione dei tipi fra le classi.

Visualizzazione e ordinamento

Il selettore in alto a destra alterna **Strips** (predefinito) e **Table**. In Strips il selettore di ordinamento accanto sceglie la colonna e inverte il verso; in Table un clic sull'intestazione ordina, un secondo inverte. Le due viste condividono lo stesso ordinamento. Le unità stanno nelle intestazioni (**Cr.**, **NM**, **kts**, e **kg** o **lbs** secondo la vostra preferenza). La riga di intestazione ora resta fissa durante lo scorrimento e vengono disegnate solo le righe visibili: diverse migliaia di tipi scorrono senza scatti.

Lettura di una riga

- **Type** — nome, numero di voli OnAir e un badge per ogni simulatore coperto dai suoi addon.
- **Classe** — la banda colorata a sinistra (codice breve, nome completo al passaggio del mouse).
- **Avg Price** — prezzo base di un velivolo nuovo, in Cr.
- **Max Payload / Empty Weight** — in kg o lbs, secondo la vostra preferenza.

5.1 Flotta
5.2 Mercato aeromobili
5.3 Mercato velivoli — scheda tipo
5.4 Leasing di un aeromobile
5.5 Ordini di lavoro
5.6 Officina aeromobili
5.7 Volo di prova
5.8 Ricerca aeromobile
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderazione aeromobili

- **Range / Speed / Seats / Copilot** — autonomia in NM, velocità di crociera in kts, posti e copilota obbligatorio o meno.

Azioni su una riga

- **Icona puzzle e contatore** — gli addon compatibili: simulatore, vanilla o no, testato, motori, pesi, posti, velocità, carburante, voli e un link di download quando l'autore ne ha fornito uno.
- **Lente blu** — **Ricerca aeromobile** per quel tipo: statistiche ed economia.
- **Icona verde della valuta** — la pagina delle offerte: velivolo nuovo, velivoli usati, noleggio e leasing attorno a un aeroporto scelto.
- **Icona grafico** — gli **Economic Details** del tipo: costi, ricavi e redditività.

5.3 Mercato velivoli — scheda tipo

Questa pagina riguarda **un solo tipo di velivolo** e risponde a una domanda: dove trovarne uno, e a quali condizioni. Tre vie — **acquisto**, **noleggio** o **leasing** — e ← **Torna al mercato** riporta all'elenco dei tipi.

Niente compare finché non cerchi

Scegli un aeroporto in **Search Airport**, poi premi **Search Aircraft Database**. La ricerca copre quell'aeroporto *e i dintorni*, quindi la colonna **Dist** misura la distanza dall'aeroporto cercato — una cellula economica a 400 NM va comunque recuperata o trasferita.

Non abilitato? Puoi comprarlo lo stesso

Un avviso arancione compare quando al tuo pilota manca l'abilitazione di classe per questo tipo. Non blocca nulla: puoi comprare, noleggiare o prendere in leasing il velivolo e affidarlo a piloti abilitati che assumi. Il pulsante **Gestisci dipendenti** porta direttamente al personale.

Velivolo nuovo

Se il tipo è ancora in produzione, una scheda mostra il prezzo di fabbrica e un pulsante **Acquista**. Un velivolo nuovo viene **consegnato all'aeroporto che hai cercato** — nessun trasferimento, niente da andare a prendere.

Velivoli usati

La tabella elenca ogni cellula usata trovata. Quasi tutte le colonne si ordinano — clic sull'intestazione, un secondo clic inverte:

- **ID** — la sua immatricolazione.
- **Hours** — ore totali della cellula.
- **Cond.** e **Engine** — stato della cellula e dei motori. Sono loro a determinare i costi di manutenzione, molto più del prezzo d'acquisto.
- **Wksh** — lavoro d'officina già necessario.
- **Airport** e **Dist** — dove si trova e a che distanza dalla tua ricerca.
- **Sell price** — il prezzo richiesto, vuoto se non è in vendita.
- **Rent/h** — la tariffa oraria, vuota se il noleggio non è offerto.
- **Owner** — **System** per un velivolo generato dal gioco, **Player** per uno offerto da un'altra compagnia.

CH 05
FLEET
Flotta e hangar

5.1 Flotta
5.2 Mercato aeromobili
5.3 Mercato velivoli — scheda tipo
5.4 Leasing di un aeromobile
5.5 Ordini di lavoro
5.6 Officina aeromobili
5.7 Volo di prova
5.8 Ricerca aeromobile
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderazione aeromobili

Selezionare una riga apre le azioni disponibili per quella specifica cellula: un velivolo può essere in vendita, a noleggio, in leasing o più cose insieme — le colonne lo dicono prima del clic.

Un aeroporto che il tuo simulatore non ha

Quando un velivolo usato è parcheggiato in un aeroporto che il tuo simulatore non ha, la sua cella **Airport** lo segnala — **non è in MSFS**, per esempio — e passandoci sopra compare la frase completa. Le finestre di acquisto, noleggio e leasing di quel velivolo ripetono l'avviso. Nulla viene bloccato, ma nel simulatore attuale non potrai partire da quell'aeroporto né arrivarci. Per un noleggio conta due volte: un noleggio deve terminare dove è iniziato, e chiuderlo altrove viene addebitato come un viaggio di ritorno — tariffa di noleggio, carburante e paga del pilota per il trasferimento, più il 10 % di spese amministrative. Il viaggio di ritorno non viene addebitato quando il velivolo è fermo per manutenzione.

Acquistare, noleggiare o prendere in leasing

- **Acquistare** — diventa tuo. Dalla pagina Flotta potrai rivenderlo o metterlo in vendita perché altre compagnie lo comprino o noleggino.
- **Noleggiare** — pagato a ore contro una **cauzione addebitata subito e restituita quando interrompi il noleggio**. Il velivolo va **riportato alla sua base con almeno lo stesso livello di carburante**, e la finestra propone di **generare un lavoro di ritorno** perché il viaggio indietro renda qualcosa. Se interrompi il noleggio mentre il velivolo è fermo per manutenzione, non vengono addebitati né il viaggio di ritorno né il carburante mancante.
- **Leasing** — canone settimanale fisso su una durata a tua scelta, più conveniente quanto più ti impegni, manutenzione a tuo carico. La finestra di leasing ha **un proprio pulsante «?»** che dettaglia durate, sconti e immatricolazione.

La liquidità disponibile è mostrata accanto ai prezzi: si vede subito cosa è alla portata.

Trasportare il pilota

Se è il tuo primo velivolo e il pilota si trova altrove, una finestra propone di portarlo fino all'aereo. Rispondi **No, resta qui** e il velivolo attende semplicemente sul posto che qualcuno lo raggiunga.

Dettagli economici

Un pannello laterale dà i numeri del tipo — posti, autonomia, velocità di crociera, consumo, capacità carburante, numero di motori e ore. Confronta l'autonomia con le rotte che intendi davvero volare prima di impegnarti su un prezzo.

Una cosa che non potrai cambiare

La configurazione dei posti di un velivolo **di proprietà di un altro giocatore** è bloccata. Solo un velivolo di sistema, o uno tuo, può essere riconfigurato.

5.4 Leasing di un aeromobile

La finestra di leasing prende un aeromobile per una durata fissa — da 4 a 48 settimane — a tariffa settimanale ridotta, in cambio di un anticipo e della piena responsabilità della manutenzione.

5.1 Flotta
5.2 Mercato aeromobili
5.3 Mercato velivoli — scheda tipo
5.4 Leasing di un aeromobile
5.5 Ordini di lavoro
5.6 Officina aeromobili
5.7 Volo di prova
5.8 Ricerca aeromobile
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderazione aeromobili

Leasing, noleggio o acquisto

- **Rent** — tariffa oraria e cauzione rimborsabile. I noleggi del sistema e quelli di giocatori hanno permessi di manutenzione diversi; consulta il preventivo di officina o restituzione senza presumere che la manutenzione sia sempre inclusa.
- **Lease** — tariffa settimanale fissa sulla durata che scegliete, tanto più bassa quanto più vi impegnate, ma ogni riparazione è a vostro carico. Ideale per un aeromobile che volerete per settimane.
- **Buy** — l'aeromobile diventa vostro e dalla pagina Flotta potrete poi rivenderlo o metterlo in vendita perché altre compagnie lo comprino o lo noleggino. Un leasing si può soltanto restituire.

Durata e sconto

- **4 o 8 settimane** — tariffa base, nessuno sconto
- **12 settimane** — canone settimanale base ÷ 1,05, circa il 4,76% in meno.
- **24 settimane** — canone settimanale base ÷ 1,10, circa il 9,09% in meno.
- **36 settimane** — canone settimanale base ÷ 1,15, circa il 13,04% in meno.
- **48 settimane** — canone settimanale base ÷ 1,20, circa il 16,67% in meno.

La finestra si apre su 4 settimane. Ogni voce del menù di durata porta il proprio prezzo settimanale e il proprio sconto, presi dal preventivo in tempo reale: potete quindi confrontare prima di impegnarvi.

Immatricolazione

Il campo **Registration** è precompilato con il tail number attuale. Modificatelo per rinominare l'aeromobile: un aeromobile in leasing è rinominabile chiunque ne sia il proprietario, e la nuova immatricolazione viene applicata al momento della firma. Se non toccate il campo, non cambia nulla. Un'immatricolazione non valida blocca il pulsante di conferma; rimettere il valore originale non blocca mai. Se la rinomina fallisce venite avvisati, e il leasing resta valido.

Cabina

Dividete la cabina tra **Economic**, **Business** e **First**, a mano o con i preset (Full Eco, Full Business, Full First, Mixed). La superficie di cabina occupata deve restare al **100% al massimo**, altrimenti il pulsante di conferma resta disabilitato. I posti non installati diventano capacità di carico aggiuntiva, mostrata in kg o lbs secondo la vostra preferenza di unità. Se l'aeromobile appartiene a un altro giocatore, la cabina è bloccata sulla configurazione attuale e una nota nella finestra lo segnala.

Pagamento

Alla firma pagate **3 settimane di affitto in anticipo**. Quell'importo esatto compare sul pulsante di conferma e sulla riga "3 weeks advance (due now)" del riepilogo prezzi. Da lì in avanti l'affitto settimanale viene addebitato automaticamente fino al termine. La vostra liquidità è indicata subito sotto il riepilogo: se non copre l'anticipo, la richiesta fallisce subito.

Manutenzione e restituzione

- **La manutenzione è a tuo carico** — riparazioni, ispezioni e sostituzioni durante il leasing si pagano separatamente.

5.1 Flotta
5.2 Mercato aeromobili
5.3 Mercato velivoli — scheda tipo
5.4 Leasing di un aeromobile
5.5 Ordini di lavoro
5.6 Officina aeromobili
5.7 Volo di prova
5.8 Ricerca aeromobile
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderazione aeromobili

- **Condizione alla riconsegna** — se cellula o motori tornano peggiori di come sono partiti, pagate le riparazioni mancanti con un **sovrapprezzo del +25%**.
- **Risoluzione anticipata** — 25% delle settimane contrattuali non utilizzate; una settimana iniziata è consumata. Le settimane intere prepagate inutilizzate sono rimborsate separatamente. Controlla entrambe le voci del preventivo di restituzione.

5.5 Ordini di lavoro

Gli **Ordini di lavoro** eseguono **programmi di volo multi-tratta**: scegli aeromobile ed equipaggio, concatena le tratte, assegna carico o charter a ciascuna, poi attiva — l'ordine avanza tratta per tratta mentre voli altre missioni.

Un **pilota assunto** vola l'ordine da solo. Con **il tuo avatar**, l'ordine diventa un pianificatore: carica la merce, compra il carburante, parcheggia l'aereo e ti aspetta. **Vola questa tratta** apre allora il dispatch con aeromobile, rotta **ed equipaggio da te assegnato** già compilati. Dove i piloti IA non sono ammessi, questo è l'unico modo possibile.

L'elenco

Le righe mostrano stato, aeromobile, equipaggio, partenza, avanzamento, distanza ed ETE, con la tratta successiva evidenziata e un badge **YOU / AI** per chi vola. Gli ordini pianificati mostrano la data di avvio, quelli in coda l'ordine che attendono. **Start** richiede aeromobile e pilota; **Pause** agisce su ordini in corso e in coda.

Prima di attivare

Una **checklist** nell'intestazione copre aeromobile, partenza, pilota, copilota se il tipo lo richiede, destinazioni, alternati distinti, posti e personale di cabina. Due blocchi sotto informano senza bloccare:

- **Tratte in sovraccarico** — ogni tratta viene pesata prima del clic, e quelle oltre la massa massima al decollo o il carico utile sono nominate con lo sforamento in cifre; la loro riga riceve anche un badge **overweight**. Queste masse sono una stima: il server decide all'attivazione, e il suo rifiuto è ora leggibile per intero.
- **Payload check** — i carichi che non saranno alla partenza della loro tratta il giorno in cui parte, divisi fra quelli che bloccano l'ordine e quelli che la tratta lascia a terra.

Aeromobile ed equipaggio

- I menu **pilota**, **copilota** ed **equipaggio di cabina** elencano tutto il personale, mai una fetta muta di 50 righe: l'equipaggio già presente all'aeroporto di partenza viene per primo, e un piè di lista conta ciò che una ricerca rivelerebbe. Scrivi un nome o un ICAO in ognuno di essi.
- I piloti non certificati sono disabilitati e l'equipaggio già prenotato su un altro ordine è segnalato. I **Gruppi equipaggio** caricano un preset salvato con un clic. Una **Activation Date** (UTC) futura lascia l'ordine come Scheduled.

CH 05
FLEET
Flotta e hangar

5.1 Flotta
5.2 Mercato aeromobili
5.3 Mercato velivoli — scheda tipo
5.4 Leasing di un aeromobile
5.5 Ordini di lavoro
5.6 Officina aeromobili
5.7 Volo di prova
5.8 Ricerca aeromobile
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderazione aeromobili

Tratte

- **Route** e **Search job**: una destinazione più un alternato distinto, e un passaggio a Lavori Compagnia filtrato sulla partenza della tratta, con i limiti di classe e raggio dell'aeromobile applicati. Accettare un lavoro lo accetta per intero, ma solo la tratta che parte da questa partenza arriva su questa tratta: le altre lasciano Lavori Compagnia e attendono in **Carico utile** sulle tratte successive, e l'ordine le ricorda finché non chiude l'avviso o lascia l'ordine. Se questa tratta ha già un carico verso un'altra destinazione, le viene chiesto prima di accettare il lavoro.
- **<- Ritorno** e **Alla base**: un clic aggiunge una tratta verso l'aeroporto di partenza dell'ordine, o verso la tua base — l'aeroporto di base del tuo avatar di pilota (non del pilota assunto dell'ordine), lo stesso del lavoro *Torna alla base* della pagina Flotta. L'alternato resta da scegliere. Un pulsante è grigio, con il motivo nel suggerimento, quando non ha nulla da aggiungere: nessun aeroporto di partenza o di base noto, l'ultima tratta termina già lì, o l'ordine parte già dalla tua base.
- **Base + lavoro**: la stessa tratta verso la tua base, caricata con il lavoro pagato *Torna alla base* della pagina Flotta — generato subito, dall'aeroporto dove termina l'ultima tratta dell'ordine, invece di aspettare di esserci atterrati. Il lavoro è dimensionato sull'aereo dell'ordine e pagato alla consegna, come ogni lavoro. Salva prima l'ordine (il lavoro parte dall'ultima tratta così come è salvata), poi salvalo di nuovo per tenere la nuova tratta. Un solo lavoro di ritorno per ordine: per generarne un altro, abbandonalo in Lavori in sospeso (si applica una penale di abbandono, come per ogni lavoro). Se il lavoro di ritorno dell'ordine esiste già ma nessuna tratta lo porta (l'ordine è stato lasciato senza salvare), il pulsante lo carica sulla tratta verso la tua base invece di generarne un altro.
- **Carburante**: un cursore nelle tue unità, con un avviso quando l'obiettivo è sotto il carburante già a bordo (il controllo del peso conta quel carburante) e **Don't load fuel** — una tratta che vola su quanto hanno lasciato le precedenti mostra finalmente il carburante che porterà davvero, ed è verificata come tutte le altre. Fuori portata, uno **scalo carburante** taglia la tratta e mantiene i carichi scelti su entrambe le metà.
- **Payload**: il pool aziendale che termina alla partenza di questa tratta, con i propri filtri. I codici colore sono spiegati da una legenda che resta aperta sotto la tabella, e **Show all** / **This route** dicono cosa filtrano. **Req.** decide cosa succede se il carico non è all'aeroporto di partenza il giorno in cui la tratta parte: spuntato, l'ordine **attende lì**; non spuntato, la tratta **parte senza**, in silenzio.
- **Peso e centraggio**, passeggeri dipendenti e storico di esecuzione per tratta stanno nella stessa scheda; la scheda mappa disegna l'ordine intero, colorato per stato delle tratte.

Note

- Activate salva prima; uscire con modifiche non salvate propone Save & Leave / Discard / Cancel. Carburante ed ETE assumono distanza ortodromica e velocità di crociera.
- Work Orders (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/workorders

Elenco e gruppi equipaggio. Cerca per nome, immatricolazione o tipo di aereo; espandi le tratte e ordina l'elenco, inizialmente per data di inizio. Caricare un gruppo verifica aereo e personale. Un avviso persistente nomina membri esclusi o incompatibili: controlla ogni posto prima di salvare. Il carico obbligatorio è atteso alla partenza indicata; l'avviso ne mostra la posizione reale senza organizzarne il trasporto.

L'acquisto automatico alla partenza richiede un FBO con scorte sufficienti per l'intera quantità. Ha priorità il vostro FBO idoneo, poi quello della VA, altrimenti il più economico tra quelli idonei. Le scorte di più FBO non vengono sommate.

CH 05
FLEET
Flotta e hangar

5.1 Flotta
5.2 Mercato aeromobili
5.3 Mercato velivoli — scheda tipo
5.4 Leasing di un aeromobile
5.5 Ordini di lavoro
5.6 Officina aeromobili
5.7 Volo di prova
5.8 Ricerca aeromobile
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderazione aeromobili

Se nessun FBO può fornire l'intero acquisto, la tratta non parte e segnala No FBO with enough fuel available at ... . Don't load fuel (No fuel operation at leg departure) salta l'acquisto; pianificate prima carburante sufficiente a bordo.

5.6 Officina aeromobili

L'**Aircraft Workshop** è la schermata di manutenzione e configurazione cabina di un aeromobile della flotta. Si apre dal menu Manage della pagina Flotta o da Ricerca aeromobile.

Scelta dell'officina

Selezionate prima un **Workshop FBO**: il preventivo dipende da questo. Compaiono solo gli FBO la cui officina copre la classe dell'aeromobile (SEP, MEP, TurboProp, Jet, Heavy Jet, Helicopter) e, se ne valgono più d'uno, viene preselezionato il vostro FBO. L'elenco si popola in modo affidabile, anche passando subito da un aeromobile all'altro.

Se nulla sull'aeroporto può prendere in carico l'aeromobile, si apre un pannello **No Compatible Workshop**. Elenca le officine entro 50 NM con distanza e stato (aperta a voi o privata) e offre **Fly to** per inviare l'aeromobile direttamente là. **Trova FBO** apre la pagina di ricerca con il filtro officina già impostato.

Il pulsante **i** accanto al selettore mostra l'officina stessa: meccanici, capacità, aeromobili presenti o in attesa e servizi offerti (Level 1 copre la 100h, Level 2 copre anche l'Annual).

Configurazione dei posti

Distribuite i posti tra **Economic**, **Business** e **First**. La colonna Current mostra la cabina com'è oggi: una cabina mista non viene mai appiattita a sola economica. Tre indicatori in tempo reale:

- **Total Seats** — posti richiesti rispetto al massimo consentito dal tipo.
- **Occupied Surface** — superficie di cabina usata; un posto Business o First pesa più di uno Economic. Oltre il 100% il preventivo è bloccato.
- **Extra Cargo Capacity** — capacità di carico liberata dai posti non installati, nella vostra unità di peso preferita.

Ispezioni

- **Controllo annuale** — reimposta la scadenza annuale. Selezionandolo nel Companion viene selezionata anche l'ispezione periodica separata, con tempi e costi propri; nessuna delle due ripristina le condizioni. Sono mostrati i giorni rimanenti.
- **Ispezione 100h** — nonostante il nome storico, l'intervallo dipende dalla classe: di norma 100 ore, 400 per Jet e 600 per Heavy Jet. Le ore rimanenti seguono l'intervallo effettivo dell'aereo.
- **Failures Repair** — ripara i guasti attivi (flap, strumenti e simili). Disattivato se non ce ne sono; passate il mouse per leggerne l'elenco.

Cellula e motori

La condizione è mostrata come percentuale grezza — quella che le regole di gioco verificano davvero — seguita dalla condizione migliore che il componente può ancora raggiungere. Quel tetto scende con l'età: una cellula molto usata non torna più al 100%.

- **Replace Airframe** — cellula nuova, condizione riportata al 100%.

CH 05
FLEET
Flotta e hangar

5.1 Flotta
5.2 Mercato aeromobili
5.3 Mercato velivoli — scheda tipo
5.4 Leasing di un aeromobile
5.5 Ordini di lavoro
5.6 Officina aeromobili
5.7 Volo di prova
5.8 Ricerca aeromobile
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderazione aeromobili

- **Repair Airframe to X%** — il numero è la condizione a cui volete arrivare, non una quantità di riparazione. È limitato tra la condizione attuale e il tetto raggiungibile. Esclusivo con Replace.
- **Per motore** — la stessa coppia. **Repair to X%** funziona come per la cellula e parte dal tetto del motore; **Replace** installa un motore nuovo e ne azzera le ore. Il lavoro sui motori viene eseguito insieme al resto dell'ordine.
- **Meno di un punto percentuale di margine** — quando il tetto supera la condizione attuale di meno di un punto percentuale intero, l'obiettivo mostra il tetto stesso, al decimo (per esempio 99.9), e la riparazione arriva direttamente lì. Un componente già al suo tetto non può essere spuntato.
- **Aeromobile in leasing** — un riquadro **Restituzione del leasing** mostra la cellula e la media dei motori a inizio leasing accanto ai valori attuali. La fine del leasing addebita ogni condizione inferiore, con un supplemento del 25%. **Ripara alla condizione di restituzione** spunta le riparazioni che le riportano a quel livello, così la restituzione non viene addebitata. Non è sempre più conveniente: in un FBO che non è tuo, l'officina aggiunge il proprio ricarico al suo prezzo (dal 10% al 110% in un FBO di sistema), che può costare più del supplemento del 25% — confronta il suo preventivo con quello della fine del leasing prima di scegliere; se un componente non può più tornare alla sua condizione di inizio leasing, il riquadro indica quanti punti saranno comunque addebitati. Termina il leasing solo a manutenzione conclusa: fino ad allora l'aeromobile mantiene la condizione precedente, e la restituzione viene addebitata su quella.

Preventivo e avvio

Spuntate ciò che volete, poi **Get Quotation**: il server restituisce prezzo totale, fermo totale e una riga per ogni lavorazione. Compare una nota arancione se l'FBO applica una maggiorazione. **Start Maintenance** conferma: l'aeromobile resta a terra per la durata annunciata e tornate alla pagina Flotta.

Consigli

- Il Companion seleziona automaticamente l’ispezione periodica insieme al controllo annuale. Il preventivo mantiene operazioni e costi separati.
- Riparare fino a un obiettivo costa meno che sostituire, e spesso basta a togliere un fermo.
- Un Annual richiede un'officina Level 2: controllate i servizi prima di scegliere l'FBO.

5.7 Volo di prova

Il **Volo di prova** immette un nuovo **addon aeromobile** nella coda di moderazione OnAir. La prima volta che un aeromobile sconosciuto compare nel simulatore, OnAir lo registra come disabilitato: non potete usarlo per voli ordinari finché lo staff non lo ha moderato. Questa pagina avvia il processo.

Prima di iniziare

- Caricate l'addon nel simulatore e collegateci Companion.
- La scheda **Detected from simulator** deve mostrare l'aeromobile, l'aeroporto più vicino e i pesi a vuoto e massimo (nella vostra unità preferita). Se dice che nessun aeromobile è caricato, il simulatore non ha ancora pubblicato una posizione.

CH 05
FLEET
Flotta e hangar

5.1 Flotta
5.2 Mercato aeromobili
5.3 Mercato velivoli — scheda tipo
5.4 Leasing di un aeromobile
5.5 Ordini di lavoro
5.6 Officina aeromobili
5.7 Volo di prova
5.8 Ricerca aeromobile
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderazione aeromobili

Il modulo

- **Addon URL** (obbligatorio) — il link di download, oppure esattamente **default** per un aeromobile fornito con il simulatore. Tutto il resto deve iniziare con http:// o https://.
- **Aircraft Data Sheet URL** (facoltativo) — documentazione o scheda tecnica.
- **Proposed Seats** (facoltativo) — una proposta; lo staff può modificarla in moderazione.
- **Proposed Max Payload** (facoltativo) — carico più passeggeri, **in lbs** qualunque unità usiate altrove.

Non tutti i simulatori pubblicano ogni dato prestazionale: vale la pena compilare quei due valori proposti, evitano al moderatore di tirare a indovinare.

Il volo

Start Volo di prova crea un aeromobile temporaneo nella vostra posizione con il 50% di carburante e lo apre nel dispatch. **Partenza, destinazione e alternato sono lo stesso aeroporto, e tutti e tre sono bloccati**: un volo di prova è un andata e ritorno al punto di partenza. Non viene caricato nulla — un volo di prova non trasporta né merci né passeggeri.

Poi volate sul serio:

- **Almeno 20 minuti** in volo.
- **Almeno una fase di crociera rilevata** — tranne gli alianti, che devono comunque restare in volo venti minuti.
- Riatterrate sull'aeroporto di partenza e registrate il volo come al solito.

L'addon entra allora nella coda di moderazione; l'approvazione richiede di solito qualche giorno. Potete seguirla dalla pagina **Moderazione aeromobili**.

Un addon già noto al server

L'invio porta con sé la versione del simulatore che state effettivamente usando, così il server associa il vostro aeromobile alla scheda già esistente invece di crearne una seconda — un duplicato vi chiederebbe di provare un aeromobile già provato, mostrandolo senza carico utile.

Se l'addon ha già fatto un volo di prova sul vostro account, la pagina indica il caso: moderazione ancora in attesa, già approvato (usatelo normalmente) oppure moderato e disabilitato — con il commento del moderatore, se presente.

5.8 Ricerca aeromobile

Ricerca aeromobile consente di ispezionare qualsiasi aeromobile in OnAir — il vostro, quello di un altro giocatore, una cellula freelance o un'offerta di mercato. Due modalità: **vista istanza** per un aeromobile specifico e **vista tipo**, aperta da Aircraft Usage.

Ricerca

- **Selezione dalla flotta** — menu con tutti gli aeromobili della compagnia (di proprietà, in leasing, noleggiati, freelance); sceglierne uno lo carica subito.
- **Ricerca per identificativo** — interroga tutto il mondo OnAir per matricola, attraverso compagnie e mondi. Un solo risultato carica direttamente; più risultati aprono un selettore con proprietario, posizione e mondo. Il server limita a 100 risultati e un avviso appare al raggiungimento del limite.

5.1 Flotta
5.2 Mercato aeromobili
5.3 Mercato velivoli — scheda tipo
5.4 Leasing di un aeromobile
5.5 Ordini di lavoro
5.6 Officina aeromobili
5.7 Volo di prova
5.8 Ricerca aeromobile
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderazione aeromobili

- **Badge di proprietà** — **Owned**, **Leased**, **Rented** o **Freelance**, accanto al selettore. Ora vi si affianca un chip **VA** quando l'aeromobile è operato dalla vostra Compagnia Virtuale. È volutamente fuori dal badge di proprietà: un aeromobile della VA è quasi sempre noleggiato, e dentro quel badge la marca sarebbe sparita proprio sugli aeromobili che la portano più spesso.

Scheda aeromobile

- Matricola con badge di stato e di proprietà, e **View linked mission** su una cellula freelance, che salta alla missione in attesa che l'ha generata.
- **Location** — link all'aeroporto a terra, oppure la rotta con ETA in volo, più prua e coordinate quando l'aeromobile le riporta.
- **Warp until** con il conto alla rovescia, lavoro di manutenzione residuo, prezzo **For Sale / For Rent**, l'**Aircraft ID** grezzo con pulsante di copia e una galleria di foto del tipo.
- Specifiche del tipo: codice ICAO, classe, motori e tipo di carburante; capacità, flusso di crociera, autonomia ed endurance; peso a vuoto, MTOW, carico utile massimo, TBO e hightime cellula; pista minima, livello equipaggiamento, fattore lusso, copilota richiesto, rifornimento in volo e prezzo base — tutto nelle vostre unità.

Schede dettaglio tipo

Tre schede aprono i dati globali del tipo senza lasciare la pagina: **Flight Stats** (flusso carburante per livello di volo con la media di crociera), **Compatible Addons** (simulatore, nome, fattore di compatibilità carburante, voli) e **Economic Details**.

Condizione, manutenzione e costi

Per un aeromobile aziendale: condizione e ore cellula, condizione per motore con SMOH, TBO e ore residue, carburante a bordo e configurazione cabina. Le percentuali di condizione sono i valori **grezzi** che leggono le regole del server, mostrati come percentuale corrente rispetto al massimo riparabile — ciò che leggete qui è esattamente ciò su cui si giudica un rifiuto di dispatch o di manutenzione. Un banner viola copre un ordine di lavoro in corso (ore residue, FBO, meccanici assegnati); una barra **Next Maintenance** con le date dell'ultimo periodico e dell'ultima annuale diventa rossa o arancione quando la manutenzione è dovuta o imminente; e un blocco costi stima le ispezioni annuale e periodica, il possesso settimanale, le riparazioni all'1 % di cellula e motore, il prezzo motore e il valore di rivendita.

Azioni e vista tipo

Workshop è attivo per un aeromobile aziendale fermo e apre direttamente l'officina. **Change registration** rinomina una cellula di proprietà, in leasing o noleggiata dal sistema. **List for sale** e **Sell** compaiono solo sugli aeromobili di piena proprietà, con le stesse modali del pannello Flotta. Aperta dalla treemap Aircraft Usage, la vista tipo mostra le stesse tre schede più un pulsante verde **Display Sell Rent and Lease Offers** che salta a Aircraft Market Detail per quel tipo.

5.9 Aircraft Usage

La pagina **Aircraft Usage** mostra, sotto forma di treemap, quanto è popolare ogni tipo di aeromobile nell'intero mondo OnAir. Ogni rettangolo è un tipo e la sua area è proporzionale al numero di voli effettuati con esso. Il grafico si ridispone appena la finestra o la barra laterale cambiano dimensione, così i rettangoli restano leggibili.

CH 05
FLEET
Flotta e hangar

5.1 Flotta
5.2 Mercato aeromobili
5.3 Mercato velivoli — scheda tipo
5.4 Leasing di un aeromobile
5.5 Ordini di lavoro
5.6 Officina aeromobili
5.7 Volo di prova
5.8 Ricerca aeromobile
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderazione aeromobili

All Flights / Sim Pilots Only

I due pulsanti nell'intestazione cambiano la metrica di tutta la pagina — dimensioni, ordine, legenda e tabella.

- **All Flights** — Tutti i voli registrati in OnAir, compresi quelli volati dal motore economico.
- **Sim Pilots Only** — Solo i voli realmente pilotati da un umano nel simulatore.

Classi e tipi senza alcun volo nella metrica attiva vengono esclusi, così la mappa mostra solo ciò che vola davvero.

Leggere la treemap

- **Colore** — Un colore per classe di aeromobile (SEPL, JET, HELO…), dalla palette di classi OnAir. All'interno di una classe le tonalità si scuriscono dal tipo più volato al meno volato, così i vicini restano distinguibili.
- **Nome della classe** — In alto a sinistra di ogni blocco, omesso quando il blocco è troppo stretto.
- **Etichetta della cella** — Il nome del tipo compare quando la cella è abbastanza grande, con una riga di voli e ore su quelle più ampie. Un nome lungo viene troncato.

Interazioni

- **Hover** — Un tooltip dà il tipo, la sua classe, voli e ore, più una riga **Sim pilots** con la quota realmente pilotata da un umano. Quella riga resta in entrambe le metriche, così potete confrontarle senza cambiare vista.
- **Clic su un tipo** — Apre **Ricerca aeromobile** nella scheda Mondo su quel tipo: statistiche globali, flusso carburante per livello di volo, add-on MSFS e X-Plane compatibili, dettagli economici e accesso alle offerte di mercato.
- **Refresh** — Ricarica la pagina dal server.

Legenda e tabella

Sotto la treemap, la legenda elenca ogni classe con il totale dei voli. Più sotto, **Top Aircraft Types by Category** prende i cinque tipi più volati di ogni classe e affianca Flights, Hours, Sim Flights e Sim Hours, con una barra **Share** per il peso del tipo dentro la sua classe.

A cosa serve

- Individuare i tipi che la comunità vola davvero, non quelli che semplicemente possiede.
- Confrontare popolarità complessiva e popolarità al simulatore: uno scarto ampio indica un tipo che il motore economico vola molto più dei piloti.
- Scegliere un tipo con ampia base utenti — migliore copertura di add-on e dati economici più affidabili.

5.10 Moderazione aeromobili

La pagina **Moderazione aeromobili** mostra la **coda di moderazione globale** degli addon inviati tramite un **Volo di prova**. Tutti i giocatori vedono la stessa lista: gli addon in attesa di revisione e quelli moderati negli ultimi due mesi. Quando arriva un verdetto su uno dei tuoi addon, compare un indicatore sulla navigazione laterale finché non apri questa pagina.

CH 05
FLEET
Flotta e hangar

5.1 Flotta
5.2 Mercato aeromobili
5.3 Mercato velivoli — scheda tipo
5.4 Leasing di un aeromobile
5.5 Ordini di lavoro
5.6 Officina aeromobili
5.7 Volo di prova
5.8 Ricerca aeromobile
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderazione aeromobili

Stati

- **In attesa di moderazione** — Il volo di prova è stato inviato e attende la revisione dello staff. L'addon non è ancora utilizzabile.
- **Accettato — Pronto all'uso** — Lo staff ha validato l'addon. Può ora essere usato normalmente (voli, acquisto, noleggio).
- **Rifiutato** — Lo staff ha rifiutato l'addon (pirata, specs incoerenti, ecc.). Vedi il commento di moderazione.
- **Ripetere volo di prova** — I dati erano incoerenti. Ripeti il test con un aeromobile configurato correttamente.

Scheda addon

Ogni scheda mostra il nome e l'URL dell'addon, oltre a due blocchi:

- **Specs** — simulatore, classe, codice ICAO, indicatore vanilla, tipo e numero di motori, peso a vuoto e massimo, capacità e tipo di carburante, autonomia in NM e ore, posti e payload proposti. Pesi e volumi di carburante rispettano le tue preferenze **kg/lbs** e **L/gal** definite in Impostazioni.
- **Timeline** — data del volo di prova e data di moderazione.

Eventuali commenti dello staff appaiono sotto le specs. Un pulsante **Open Discussion** compare se è stato aperto un thread di discussione.

Tempo di moderazione

La moderazione è manuale, tipicamente **qualche giorno**. Nessun auto-refresh — clicca **Refresh**.

Inviare un nuovo addon

Clicca su **Import New Aircraft** in alto per aprire la pagina Volo di prova.

05

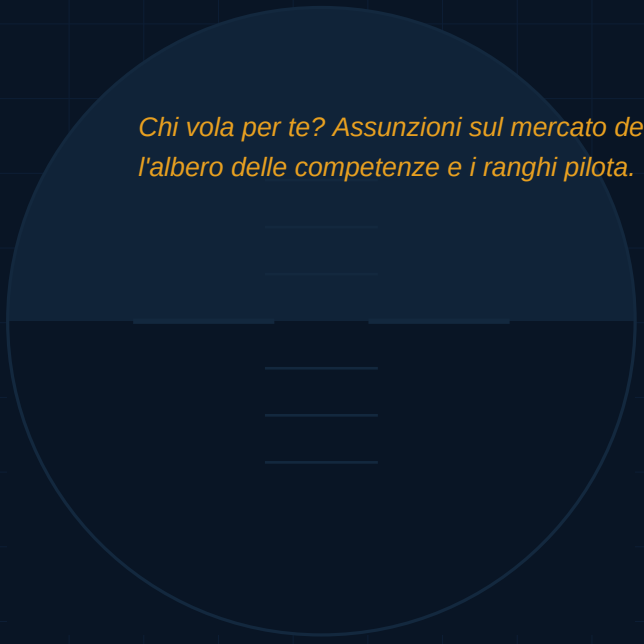
— END OF CHAPTER —

06

CHAPTER 06 · CREW

Personale ed equipaggi

Chi vola per te? Assunzioni sul mercato del personale, gestione di dipendenti e gruppi equipaggio, l'albero delle competenze e i ranghi pilota.



6.1 Dipendenti
6.2 Gestione dipendenti
6.3 Gruppi equipaggio
6.4 Mercato del personale
6.5 Albero delle competenze
6.6 Ranghi Pilota

6.1 Dipendenti

Il tuo personale e quello della tua Compagnia Virtuale compaiono nello stesso elenco. Il server li restituisce uniti: è il comportamento atteso, non un difetto. Un badge ciano **VA** segna quelli dell'altra compagnia (il codice è nel tooltip), e il filtro **VA** alterna fra solo i tuoi, solo quelli della VA, o entrambi.

Intestazione

- **Ordinamento** (strips) e il selettore **Strips / Table** condividono lo stesso ordinamento di colonne.
- **Management** apre la schermata dedicata (formazione, trasporti, cronologia). **Esporta CSV** scrive l'elenco corrente, rotte assegnate e crew groups inclusi; **Aggiorna** ricarica il roster.
- Tre schede con sparkline di storico: **Totale**, **Ore medie**, **Ore totali**.

Filtri e selezione

- **Testo** cerca nel nome del dipendente e della compagnia. **Category / Status / Base / Location** sono faccette, visibili solo con più valori. **Contract**: Employee / Freelance / Owner.
- **Skill** mantiene chi ha Puntualità o Comfort al massimo a 2/5, 3/5 o 4/5 — la lista dei candidati alla formazione. **Not trained** mantiene chi è ancora a zero su una delle due.
- **Conflicts** (con Flight Duty attivo) mantiene solo l'equipaggio la cui giornata è esaurita o va in conflitto con le rotte, e li conta accanto all'etichetta.
- **Clear filters** azzera tutte le faccette. **Select all** aggiunge le righe filtrate al lotto, in modo additivo fra i cambi di filtro.

Una riga

- Una striscia d'accento fissa dà il ruolo — blu **PILOT**, ciano **CREW**, arancione **MECH**. Una stella dorata segna il tuo avatar, la cui riga è colorata di blu.
- **Contract**: Owner, **Employee** (verde) o **Freelance** (arancione) con la data di scadenza, in rosso sotto le 6 h.
- **Posizione**: in volo, icona aereo e FROM → TO con ICAO cliccabili; a terra, l'aeroporto attuale.
- **Stato**: il badge, un ETA in volo, un timer **riposo / servizio** a terra, e una marca rossa quando la giornata non copre le rotte assegnate.
- **Assigned** e **Groups**: rotte regolari e appartenenze ai crew groups come chip cliccabili. Il selettore equipaggio del dispatch li rispecchia: chi è già assegnato appare occupato.

Pannello e operazioni in lotto

Il pannello raccoglie identità, competenze, date e rotte con rinominare, addestrare, trasportare, trasferire, far riposare e licenziare; **Open full management** salta alla sua schermata dedicata. Con almeno una riga selezionata, la barra in basso offre le operazioni in lotto (pattern di rinomina, iscrizione alla formazione, pianificazione trasporti); **Clear** svuota la selezione.

Documentazione OnAir

- Dipendenti (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/career-progression/your-employees

CH 06
CREW
Personale ed equipaggi

6.1 Dipendenti
6.2 Gestione dipendenti
6.3 Gruppi equipaggio
6.4 Mercato del personale
6.5 Albero delle competenze
6.6 Ranghi Pilota

6.2 Gestione dipendenti

Centro operativo per singolo dipendente. La barra laterale elenca il personale; il pannello a destra mostra identità, contratto, competenze, certificazioni, rotte assegnate, crew groups e azioni del dipendente selezionato.

Intestazione e barra laterale

- Selettore **Strips / Table**, **Back to ...** alla pagina chiamante, **List view** all'elenco Dipendenti, **Aggiorna**.
- **Hire** apre il **Mercato del personale**. I due flussi di assunzione presenti lì — la finestra multipla e il pannello di valutazione che assume con un clic — ora nominano **la compagnia a cui viene addebitato**, con il suo codice: se lavori come Compagnia Virtuale, la spesa va alla compagnia attiva, non necessariamente a quella che hai fondato.
- Ricerca, schede di categoria (All / Pilots / Crew / Mech.) e menu di ordinamento con verso — nome, stato, ore totali o base; le due competenze si aggiungono quando è selezionata una sola categoria.
- Ogni riga porta l'accento di ruolo, il badge di contratto (Freelance diventa rosso nelle 6 h prima della scadenza), stato, ETA busy-until, ICAO corrente, base e ore totali. Il personale assunto dalla tua Compagnia Virtuale anziché dalla tua compagnia è contrassegnato come tale, sulla carta d'identità e in entrambe le disposizioni di elenco.

Identità, competenze e collegamenti

- **Carta d'identità**: avatar, data di nascita ed età, ore di volo (totali e in compagnia), posizione, base, stato con busy-until e dettaglio della giornata, data di assunzione o di inizio freelance. Il blocco contratto dettaglia Owner (nessuno stipendio), Freelance (since / until e paga oraria) o Employee (oraria e settimanale garantita).
- **Competenze**: due barre su 5, graduate per colore. Pilota — Puntualità / Resistenza allo stress; Equipaggio — Cura Pax / Efficacia; Meccanico — Precisione / Efficacia. Per il tuo avatar, atterraggi, livello e XP le sostituiscono.
- **Certificazioni**: badge di classe con la data dell'ultimo esame al passaggio del mouse. **Rotte assegnate** e **Gruppi equipaggio** sono cliccabili; il menu a discesa aggiunge il dipendente a un posto libero in un altro gruppo, e la × rimuove il ruolo corrente.

Azioni

La maggior parte è disabilitata mentre il dipendente è occupato — in volo, riposo, trasporto o addestramento.

- **Rinomina**, **Cambia base** e **Trasporta** verso un altro ICAO. **Cambia base** chiede conferma: la base di riferimento cambia subito e nessuno viene spostato; per il tuo avatar la finestra aggiunge che le missioni di livello che hai già continuano a partire dalla vecchia base — rigenerale da Lavori in sospeso per ripartire da quella nuova. La finestra **Trasporta** quota distanza, durata, ETA e costo prima di partire (il tuo avatar viaggia tre volte più veloce).
- **Addestramento classe** e **Addestramento abilità** — entrambi nascosti per il giocatore e per i freelance fuori Tycoon — quotano prima prezzo e durata; una nota verde sostituisce il pulsante quando entrambe le competenze sono al massimo.
- **Riposa ora** forza il riposo configurato e mostra l'orario di risveglio. **Licenzia** (solo personale permanente) mostra prima stipendio residuo e indennità; i freelance non si licenziano — attendi la fine del contratto o rinnova dal Mercato del personale.

- **Checkride** (solo il tuo avatar) rimanda a **Flotta** → **Manage** → **Checkride**, ed è aperto a tutti.

Documentazione OnAir

- Dipendenti (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/career-progression/your-employees

6.3 Gruppi equipaggio

La pagina **Gruppi equipaggio** salva preset riutilizzabili — un pacchetto con nome che riunisce un pilota, un copilota opzionale, un numero qualsiasi di membri di cabina e, facoltativamente, un velivolo preferito. Al dispatch, caricare un gruppo riempie tutti i ruoli con un clic.

Questi dati vivono solo sul tuo dispositivo. Niente viene inviato al server OnAir, e i gruppi sono per compagnia — compagnie e Compagnia Virtuale mantengono elenchi separati.

Gestire i gruppi (sinistra)

- **Gruppo** — il nome scelto; **Piloti** — pilota + copilota (0, 1 o 2); **Equipaggio di cabina** — quanti membri; **Velivolo** — quello preferito, o un trattino se assente.
- Un badge ambra **mancante** appare quando un membro è stato licenziato o non esiste più.
- Un campo **filtro** sopra l'elenco lo restringe per nome del gruppo; la sua **×** lo svuota.

Nuovo gruppo (destra, alto)

Digita un nome e clicca **Crea**. Se lo lasci vuoto, il gruppo nasce come **New Crew Group** e può essere rinominato dal pannello di gestione. Parte vuoto ed è selezionato subito, così puoi riempirlo sotto.

Gestire il gruppo selezionato (destra, basso)

- Rinominare il gruppo (salvato quando il campo perde il focus).
- Scegliere pilota e copilota dal tuo pool, e aggiungere quanti membri di cabina vuoi.
- Impostare un velivolo preferito — filtra i gruppi proposti al dispatch e sulle Rotte personalizzate.
- **Trasporta questo gruppo…** invia in una volta tutti i membri disponibili verso uno stesso aeroporto, con un totale stimato. Ogni membro è addebitato per il proprio viaggio; chi non può partire — non disponibile, già sul posto, non più nel personale — viene elencato e lasciato fuori, e un membro rifiutato dal server viene nominato nel risultato.
- Eliminare il gruppo, con finestra di conferma.

Caricare un gruppo al dispatch

Un gruppo serve solo se l'equipaggio è dove si trova l'aereo. I membri che **non sono all'aeroporto di partenza** ora restano fuori dal caricamento, e un avviso li nomina invece di lasciarli passare in silenzio — prima venivano scritti nel modulo, restavano invisibili nei selettori e il server rifiutava il volo. Le righe del selettore segnalano chi non è sul posto già prima della scelta, e **Manage groups…** nel menu apre questa pagina.

Salvare con un nome già esistente propone di **sostituire** quel gruppo anziché accumulare un doppione.

CH 06
CREW
Personale ed equipaggi

6.1 Dipendenti
6.2 Gestione dipendenti
6.3 Gruppi equipaggio
6.4 Mercato del personale
6.5 Albero delle competenze
6.6 Ranghi Pilota

Avvisi (non bloccanti)

Il pannello mostra chip di validazione quando qualcosa non torna — pilota non all'aeroporto del velivolo, copilota mancante su un tipo che lo richiede, certificazione di classe assente, membri orfani. Sono **solo avvisi**: il dispatch funziona comunque, e il server OnAir resta il validatore finale.

Suggerimenti

- La stessa persona può stare in più gruppi, e uno stesso velivolo avere più gruppi.
- Le pagine **Dipendenti** mostrano chip di appartenenza; cliccarne uno riporta qui con il gruppo preselezionato.
- I gruppi sono salvati su disco nel tuo profilo utente, senza sincronizzazione fra macchine — **Esporta** li salva in un file, **Importa** li carica sull'altro PC (o ripristina una copia). All'importazione, un gruppo già presente viene sostituito solo da una copia più recente.

Anche i Work Orders caricano questi gruppi. Il caricamento non abilita né trasporta i membri. Leggi l'avviso persistente che nomina le persone escluse e verifica pilota, copilota e cabina nell'ordine interessato.

6.4 Mercato del personale

Il **Mercato del personale** è il mercato del personale virtuale di OnAir: tutti i candidati assumibili nel vostro mondo — piloti, personale di cabina e meccanici. Ognuno ha competenze, certificazioni e salario propri, e lo stipendio settimanale è un costo fisso anche quando il dipendente è inattivo. L'elenco si ricarica appena passate a un'altra compagnia o a una compagnia virtuale.

Tab di categoria

- **Pilots** (blu) — Comandanti e copiloti. Competenze: **Punctuality** e **Stress Resistance**.
- **Attendants** (verde) — Personale di cabina. Competenze: **Pax Care** ed **Effectiveness**.
- **Mechanics** (arancione) — Tecnici della manutenzione. Competenze: **Precision** ed **Effectiveness**.

Ogni tab porta un contatore con i candidati della categoria.

Viste Strips e Lista

Strips dà una riga per candidato con avatar grande; **Lista** è una tabella compatta le cui intestazioni ordinano, e un secondo clic inverte. Entrambe disegnano la stessa **griglia di certificazioni** — una colonna per classe aeromobile in ordine canonico, con la cella vuota quando la certificazione manca — così una classe resta sempre sotto la stessa classe da una riga all'altra.

Filtri

- **Aircraft Class** — Solo candidati certificati su una classe (SEPL, MEPL, SETL, Helicopter, Jet, Heavy Jet…).
- **Min skill** — Solo quelli con entrambe le competenze a 3/5 o 4/5.
- **Max weekly** — Limitare lo stipendio settimanale garantito.
- **Ricerca per nome**, più i controlli di **ordinamento** nella vista Strips — due selettori contrassegnati **1** e **2**: il primo ordina l'elenco, il secondo scioglie le parità, ciascuno con il

proprio pulsante ▲/▼ (passateci sopra per il testo esatto). Nella tabella un clic su un'intestazione ordina, e un **Maiusc+clic** su una seconda la aggiunge — le intestazioni portano allora il rango, **▲1** e **▼2**. Un contatore in tempo reale mostra le corrispondenze.

Colonne

Le colonne monetarie indicano **Cr. Flight Hours** sono le ore precedenti all'assunzione; le abilità hanno un punteggio su 5. **Per Week** è il minimo garantito proporzionato al periodo. **Per Hour** è la tariffa oraria del dipendente permanente: si paga il **maggiore** tra il minimo e le ore di volo non pagate × tariffa, non la somma. **Wages** è la tariffa oraria freelance, con almeno tre ore per pagamento, non una quota dei ricavi delle missioni. **C** conta le classi certificate.

Valutare e assumere

Cliccate su **Evaluate** (o sulla riga in vista Strips) per il pannello di dettaglio: avatar, età, elenco completo delle certificazioni con ore e atterraggi per classe, ripartizione delle competenze, costo settimanale e pulsante **Hire**. Il pannello nomina **la compagnia che pagherà** — la compagnia virtuale, nel suo colore, finché lavorate come essa — così potete ancora cambiare idea. Dopo l'assunzione arrivate direttamente sulla pagina di gestione del nuovo dipendente.

Assunzione in blocco

Spuntate la casella su ogni riga (o **Seleziona tutto** nella barra dei filtri) per costruire una selezione. Una barra fissa in basso mostra il conteggio e un pulsante **Hire**; la finestra nomina la compagnia che paga, chiede un **aeroporto base (ICAO)** comune e assume tutti in un'unica passata con barra di avanzamento. Gli errori tornano in un toast con le ragioni del server.

Suggerimenti

- Combinate **Aircraft Class**, **Min skill 4/5** e **Max weekly** per pre-selezionare candidati qualificati e abbordabili, poi assumeteli in una volta.
- Assumete solo ciò che serve — gli stipendi corrono anche a flotta ferma.
- Poi i dipendenti si gestiscono dalla pagina **Dipendenti**. Se la compagnia non soddisfa ancora i requisiti, la pagina offre una scorciatoia allo **Skills Tree**.

6.5 Albero delle competenze

L'**Albero delle competenze** raccoglie le 22 competenze sbloccabili della compagnia, divise in quattro rami. Ognuna migliora un aspetto del gioco o apre direttamente una funzionalità. I punti si guadagnano salendo di livello.

Leggere l'albero

- Finché avete punti da spendere, un grande banner in cima alla pagina mostra il saldo.
- Il numero nell'angolo di un nodo è il suo **costo** in punti; i pallini sotto indicano i livelli già acquistati sul massimo.
- I nodi sono concatenati: una competenza resta smorzata e non acquistabile finché non si possiede quella da cui dipende, e allora la linea di collegamento si accende.

Ramo Finanze

- **Bank Loans** — apre la pagina Prestiti. Tutto il ramo nasce da qui.
- **Better Interest Rates** (3 livelli) — riduce progressivamente il tasso d'interesse.

- **Parking Fees** (2 livelli) e **Landing Fees** (2 livelli) — abbassano le tariffe aeroportuali.
- **Ownership Costs** (3 livelli) — riduce il costo settimanale di possesso degli aeromobili.

Ramo FBO

- **Accordo FBO** (5 livelli) — sblocca la costruzione degli FBO e offre 1, 3, 5, 8 e infine 10 slot di richieste logistiche per FBO; non determina il numero totale di FBO della compagnia.
- **Workshops** (2 livelli) — sblocca e migliora i laboratori di manutenzione.
- **Meccanici** (3 livelli, richiede Officine) — il bonus di velocità dichiarato non viene applicato dal calcolo attuale del server. Non prevedere tempi di manutenzione ridotti grazie a questa abilità.
- **Fuel Seller** — consente la vendita di carburante nei vostri FBO.
- **Workshop Selling** — consente di vendere servizi di laboratorio ad altre compagnie (richiede Workshops).
- **Enhanced Queries** (3 livelli) — risultati migliori dal FBO Query Assistant.

Ramo Jobs

- **Passengers Licence** — sblocca il trasporto passeggeri a pagamento e condiziona le tre successive.
- **Last Minute Jobs**, **Medical Flights**, **Dangerous Goods** — ognuna sblocca quel tipo di missione.

Finché manca una licenza, i lavori che la richiedono mostrano un lucchetto negli elenchi e non possono essere accettati: una missione bloccata non può più essere presa per errore.

Ramo IA e assunzioni

- **Hiring** — sblocca l'assunzione di piloti IA; il resto del ramo ne dipende.
- **Training Facilities** e **Better Instructors** (3 livelli ciascuna) — formazione migliore e più rapida.
- **Condizioni dell'aereo**, **Efficienza carburante**, **Trasporto migliorato**, **Processi migliorati** (3 livelli ciascuno) — consumo IA, trasporto dei dipendenti e XP di volo della compagnia. La riduzione di usura dichiarata non è applicata dal calcolo attuale del server, ma Condizioni dell'aereo resta un prerequisito di Processi migliorati. Il moltiplicatore XP dipende dall'elenco degli effetti XP del server; le procedure realistiche non sono necessarie per tutti i bonus.

Salvare

Fate clic su **+** su un nodo per aumentarne il livello. Il banner lascia il posto a una barra con **Salva** e **Annulla**, e nulla raggiunge il server prima del salvataggio. Annulla ripristina l'ultimo stato salvato, e lasciare la pagina con modifiche in sospeso chiede prima conferma.

Reimpostare l'albero

Reset Skill Tree, in alto a destra, vi restituisce tutti i punti per ridistribuirli. Una finestra spiega le condizioni, poi l'app vi porta all'**Quiz Aviazione**: serve almeno il **75 %**, e il risultato conta solo se il quiz è stato svolto negli ultimi 10 minuti. L'esame di reset può essere avviato una volta ogni 7 giorni per compagnia, superato o no. Il livello della compagnia resta invariato, e il numero di reset usati compare in Company Details, sul dashboard.

6.6 Ranghi Pilota

Ranghi Pilota è una delle due schede della pagina **Ranghi**, ed è quella con cui si apre. Segue il vostro grado per **ogni classe di aeromobile pilotata**. L'altra scheda, **Ranghi Rotte**, segue tutt'altra logica: la progressione per compagnia. Qui la progressione è per **famiglia tecnica di aeromobile** — SEPL, JET, HELO e così via. Il pulsante di aggiornamento dell'intestazione ricarica la scheda visualizzata.

I totali seguono il vostro account, non la compagnia in cui vi trovate. I ranghi sono tenuti per giocatore: ore e atterraggi sommano i voli di **tutte le vostre compagnie, in tutti i mondi** — una compagnia appena creata si apre quindi con i ranghi già guadagnati. **Reset ranks** li cancella in un colpo solo per tutte queste compagnie; i vostri voli restano nei Flight Logs.

Schede per classe

- **Badge di classe** — il codice breve, nel colore della classe.
- **Grado** — Trainee, Junior Officer, Flight Officer, First Officer, Captain.
- **Ore** — ore di volo accumulate in quella classe.
- **Atterraggi** — voli completati in quella classe.
- **Barra di progresso** — quanto siete avanti nel grado attuale, con le ore mancanti al successivo.

Le schede sono ordinate per classe di aeromobile e poi per ore volate.

Soglie dei gradi

Le soglie dipendono dalla famiglia della classe:

- **Aerei leggeri** (SEPS, SEPL, MEPL, MEPS, ULM, GLD, HELO): 0 / 20 / 50 / 100 / 300 ore.
- **Turboelica** (SETS, SETL, METS, METL): 0 / 50 / 100 / 200 / 500 ore.
- **Jet** (JET, HEAVYJET): 0 / 50 / 100 / 500 / 1000 ore.

Una classe che non rientra in nessuna di queste usa la tabella degli aerei leggeri.

Distribuzione

L'anello a destra mostra come le vostre ore si dividono tra le classi. Al centro c'è il totale cumulato, la legenda elenca ogni classe con ore e quota, e il totale degli atterraggi sta sotto.

Dettaglio per classe

Fate clic su una scheda di classe per aprire l'elenco dei voli che contano per quel grado. Filtratelo per periodo — 30 giorni, 90 giorni, 1 anno (predefinito) o sempre — e il piè di pagina ripete le soglie valide per quella classe.

Vedere i ranghi di un altro pilota

Se gestite una **compagnia virtuale**, l'elenco dei membri offre una scorciatoia che apre i ranghi del membro scelto. Un banner indica allora di chi state leggendo la progressione, con un pulsante per tornare alla console della compagnia virtuale. In quella vista la pagina resta sulla scheda Pilot e il dettaglio per classe è disattivato: l'elenco voli può essere interrogato solo per la vostra compagnia, quindi mostrerebbe i vostri voli sotto il nome di un altro.

Suggerimento

Le ore contano **tutti i voli** del pilota in una classe — charter freelance, Lavori Compagnia, rotte, voli personali — non solo i charter. È la nozione universale di esperienza del pilota, ed è il motivo per cui il numero qui può superare quello di qualsiasi singola parte del gioco.



07

CHAPTER 07 · NETWORK

Rete aeroportuale

Dove vive la tua compagnia? I tuoi FBO e la loro configurazione, i basecamp, gli aeroporti di proprietà e la ricerca aeroporti.

CH 07
NETWORK
Rete aeroportuale

7.1 I miei FBO
7.2 Configurazione FBO
7.3 Trova FBO
7.4 Basecamp
7.5 Basecamp — Dettaglio
7.6 Installa un Basecamp
7.7 Aeroporti di proprietà
7.8 Ricerca aeroporto
7.9 Aeroporti preferiti

7.1 I miei FBO

Intestazione

- **Interruttore vista** (Strips / Table) — Alterna tra la disposizione a strisce di volo e una tabella compatta ordinabile.
- **Controllo di ordinamento** — Nella vista Strips un menu a discesa sceglie colonna e direzione; nella vista Table si ordina cliccando l'intestazione della colonna.
- **Aggiorna** — Ricarica l'elenco degli FBO.

Barra Create FBO

La barra superiore permette di avviare un nuovo FBO immediatamente:

- Digitate o incollate un **ICAO** nel campo (il completamento automatico suggerisce gli aeroporti).
- Cliccate su **Crea FBO**. L'app verifica che l'aeroporto esista, non sia chiuso e non ospiti già uno dei vostri FBO.
- Se la vostra compagnia possiede la competenza **FBOs Agreement**, una finestra di conferma mostra il nome dell'aeroporto e ricorda che **le competenze workshop devono essere acquistate separatamente**. Confermando si apre la schermata **FBO configuration**.
- Se non possedete la competenza, la finestra viene sostituita da uno schermo **Competenza richiesta** — la costruzione di un FBO è bloccata a livello 0. Un pulsante scorciatoia porta alla pagina **Abilità** per acquistarla.

Refuel All I miei FBO

Scheda di rifornimento di massa che rifornisce tutti gli FBO in una sola chiamata:

- Due soglie indipendenti — **obiettivo 100LL** e **obiettivo Jet** (in %, 100 di default).
- **Anteprima** — Restituisce un preventivo (costo totale, galloni/litri ordinati, eventuale messaggio del server) senza confermare nulla.
- **Conferma** — Effettua l'ordine reale; l'elenco viene ricaricato. **Annulla** scarta il preventivo senza addebito.

Schede statistiche

Quattro schede riassumono la rete (ciascuna con sparkline): **FBO totali**, **100LL**, **Jet-A1**, **Hangar**.

Elenco FBO

La barra degli strumenti include un **filtro rapido** per ICAO o nome FBO.

- **Accento di stato** — Barra verticale: BUILDING, OPEN o CLOSED.
- **Nome**, **Aeroporto** (link ICAO apre Ricerca aeroporto), **Cap. cargo**.
- **100LL** / **Jet** — Quantità/capacità come indicatore orizzontale. Arancione < 50 %, rosso < 25 %. Trattino = serbatoio inesistente.
- **Prezzo 100LL** / **Prezzo Jet**, **Hgrs** — Prezzi di vendita (trattino se disattivata) e capacità hangar.
- **Officina** — Badge *Open* / *Closed*, o un chip *ready in X* se in costruzione.
- Pulsante **Configura** — Apre la schermata di configurazione del FBO.

- Nella vista **Table**, ogni intestazione è **ordinabile**: un clic crescente, due decrescente, tre per l'ordine originale.

Scheda Workshop Capabilities

Elenca ogni FBO e le classi di aeromobili che è certificato a servire:

- **SEP**, **MEP**, **TurboProp**, **Jet**, **Heavy Jet**, **Helicopter** — Ogni classe attiva appare come badge colorato.
- Un FBO senza workshop mostra *No workshop*. Le competenze aggiuntive si acquistano dalla pagina di configurazione del FBO.

Scheda Workshop coverage

Vista di rete che incrocia il workshop di ogni FBO con le classi che possedete:

- Un riquadro per classe (**SEP**, **MEP**, **Helicopter**, **TurboProp**, **Jet**, **Heavy Jet**) che indica se un vostro FBO la offre in **Basic** (ispezione 100 h / riparazioni) e/o **Annual** (revisione annuale + sostituzione motore), più quanti vostri aeromobili rientrano nella classe.
- Una classe che possedete ma non potete servire è evidenziata in rosso — ogni controllo va affidato a un FBO esterno.
- Passate sopra un riquadro per vedere quali FBO la coprono; l'intestazione riassume le lacune.
- La corrispondenza classe → workshop rispecchia il gioco: varianti dei pistoni nella classe base, turboelica mono/pluri in TurboProp, alianti nel workshop SEP.

Grafico Fuel Levels

Grafico a barre impilate con lo stock 100LL (verde) e Jet (blu) per ogni FBO.

Suggerimenti

- Usate **Refuel All I miei FBO** con *Anteprima*: vedrete costo e quantità esatti.
- Le officine degli FBO di sistema sono inizializzate per dimensione: nessuna a 0–1; SEP livello 1 a 2; MEP aggiunto a 3; TurboProp, Jet ed Elicottero a 4; Heavy Jet livello 1 a 5. Solo Heavy Jet **livello 2** ha una probabilità iniziale del 30% a dimensione 5. Gli FBO dei giocatori costruiscono le proprie officine. Verifica i servizi attuali.
- Le *zone* dell'indicatore (rosso < 25 %, arancione < 50 %) individuano subito le necessità di rifornimento.
- Cliccate su un ICAO per aprire Ricerca aeroporto e valutare domanda/offerta prima di alzare i prezzi.

Documentazione OnAir

- Expanding with FBOs (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/my-company/expanding-with-fbos

Fai clic sul nome del FBO o su Configure per aprire la configurazione. L'ICAO accanto apre invece l'aeroporto.

7.2 Configurazione FBO

Gestisce un FBO con tre schede: **Assets**, **Fuel** e **Logistic Queries** (le ultime due restano disabilitate finché l'FBO non esiste).

7.1 I miei FBO
7.2 Configurazione FBO
7.3 Trova FBO
7.4 Basecamp
7.5 Basecamp — Dettaglio
7.6 Installa un Basecamp
7.7 Aeroporti di proprietà
7.8 Ricerca aeroporto
7.9 Aeroporti preferiti

Intestazione e cantieri

Un badge arancione **BUILDING** segnala i lavori, e un banner espandibile elenca ogni asset in costruzione con il tempo rimasto; le impostazioni restano modificabili. La striscia porta il costo settimanale (diviso in **Now** e **After construction** in cantiere), l'**FBO Boost** dell'aeroporto e un avviso rosso **No Access** senza diritti FBO. **Dismantle** distrugge il carburante stoccato, cancella le query e ferma upgrade e manutenzione; rifiutato se un aeromobile è in manutenzione.

Scheda Assets

- **Assets** — Nome e tabella Cargo, 100LL, Jet, Crew Rooms, TieDowns, Hangars, con pillola arancione se un upgrade è in coda.
- **Hangars** — Un posto in hangar ripara un aeromobile. Quando gli hangar di questo FBO possono ospitare tutti i tuoi aeromobili presenti nell'aeroporto, una partenza da qui non richiede sghiacciamento; se ne ospitano solo una parte, l'avviso di sghiacciamento ti permette di spuntare **In hangar** prima del decollo. Un hangar conta una volta costruito. Lo sghiacciamento è un'opzione, disattivata per impostazione predefinita: **Impostazioni** → **Simulatore**, **Attiva la penalità di sghiacciamento**. Per le tariffe di parcheggio, un posto in hangar conta come un ancoraggio. Gli hangar serviranno anche ad altro in un prossimo futuro.
- **Vendita** — Prezzi 100LL e Jet A al gallone (minimo il rivenditore locale, massimo 20), più la vendita officina con markup da 1 a 20. Ogni tipo di vendita richiede la sua abilità — **Fuel Seller** per il carburante, **Workshop Selling** per i servizi di officina; senza di essa la casella è disattivata e una riga rimanda alla pagina Abilità.
- **Workshop Agreements** — Sei tipi (SEP, MEP, Helo, TurboProp, Jet, Heavy Jet) su due livelli: **Basic** apre l'officina, **Annual** aggiunge manutenzione annuale e sostituzione motore. Basic richiede Workshops livello 1, Annual il 2, e Annual attiva anche Basic. Gli accordi acquisiti sono bloccati, come l'intero pannello mentre si costruiscono asset di officina.

Save opzioni di vendita è gratuito; accordi e capacità passano da **Get a Quotation**, disattivato finché uno dei due non cambia; un FBO nuovo richiede anche la competenza **FBOs Agreement**. Il pannello destro dettaglia il preventivo, la durata e il nuovo costo settimanale, e **Accept** vi lascia sullo stesso FBO.

Scheda Fuel

Il carburante del fornitore si paga subito. Il primo ordine fissa la consegna a 24 ore dopo. Gli acquisti successivi si aggiungono allo stesso lotto in attesa e ne posticipano la data esistente di due ore ciascuno, per tutto il lotto; non avviano nuove 24 ore. Il passaggio periodico del server consegna il lotto alla scadenza.

- Ogni riga indica livello e capacità del serbatoio, quantità ordinata, massimo, la vostra quantità, prezzo unitario e totale, e segnala un serbatoio assente, in costruzione o in ampliamento. Una consegna in attesa ha un pannello proprio con l'orario di arrivo.
- **Restock advisor** — Impostate un livello **obiettivo** e premete **Fill** per precompilare l'ordine fino a lì, limitato dalla capacità meno la consegna in corso; il totale lo confermate. I livelli stanno accanto a ogni serbatoio, rosso sotto 25 %, arancione sotto 50 %. **Refuel All I miei FBO** fa lo stesso su ogni FBO sotto una soglia, con anteprima.

Scheda Logistic Queries

L'abilità **FBOs Agreement** determina gli slot delle query: 1, 3, 5, 8 e 10. La generazione non è disponibile durante la costruzione della licenza di un nuovo FBO; il banner arancione spiega il blocco. Un'officina aggiunta a un FBO già in servizio non blocca la generazione. Enhanced Queries è un miglioramento distinto.

- **Editor** — Direzione, distanza, cargo, PAX, dimensione aeroporto, volo di ritorno, esclusione dei militari, posti PAX preferiti e FBO obiettivo. **Query Preview** ne fa una prova live sotto: destinazioni candidate, missioni attese e avvisi di configurazione, senza consumare cooldown.
- **Query Assistant** — Un osservatore in background che avvisa quando una query esce dal cooldown e può rigenerare da solo quelle pronte finché il Companion è aperto. Una rigenerazione sostituisce le missioni rimaste della query, tranne quelle marcate da tenere. La casella **Auto-regenerate queries when ready** governa ogni generazione automatica: se è deselezionata (impostazione predefinita), né l'osservatore né Company Jobs → FBO Jobs generano nulla; quell'elenco mostra solo i lavori già generati e il suo pulsante **Generate ready queries** li avvia su suo comando.
- **Barra strumenti** — Aprire in Lavori Compagnia (il badge conta i job FBO in attesa), vedere le missioni accettate, generare tutte le query pronte, clonare una configurazione, esportare o importare query per ICAO.
- **Generate** — Un pulsante per slot: query salvata, cargo o PAX richiesti e cooldown scaduto. Le missioni generate arrivano in **Lavori Compagnia** (fonte FBO Jobs) e si accettano lì.

Documentazione

- Expanding with FBOs (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/my-company/expanding-with-fbos

Il carburante degli FBO di sistema viene controllato lunedì e venerdì verso le 04:45 UTC con la stessa regola. Sotto il 50 % della capacità viene riportato a un livello casuale tra il 50 % e il 100 %; dal 50 % in su non viene aggiunto nulla. Gli FBO dei giocatori sono riforniti dai proprietari e sono esclusi. Il prossimo passaggio è quello che arriva prima; un FBO molto utilizzato può esaurirsi nel frattempo. Verificate le scorte effettive.

7.3 Trova FBO

La pagina **Trova FBO** ricerca le Fixed Base Operations disponibili intorno a un aeroporto di riferimento. Usatela per trovare carburante, servizi workshop o spazio hangar vicino alla vostra posizione o a uno dei vostri aeromobili.

Criteri di ricerca

- **ICAO di riferimento** — inserite un codice ICAO, con completamento automatico. La ricerca può essere precompilata dalla schermata di manutenzione di un aeromobile, che porta ICAO e tipo di workshop richiesto.
- **Raggio massimo** — da 10 a 3000 NM. La ricerca si allarga per bande (50, 100, 200, poi +100 NM) e si ferma quando due bande consecutive non restituiscono nulla; se il raggio scelto non trova alcun FBO, si estende automaticamente fino a 3000 NM. La casella può essere svuotata e riscritta sul posto — lasciata vuota, torna a 100 NM all'uscita — e il raggio dell'ultima ricerca ritorna alla visita successiva con il valore che avete impostato, fino a 3000 NM.

- **Workshop** — un interruttore per mostrare solo gli FBO con workshop, più un menu di tipo: Tutti, SEP, MEP, HELO, Turboelica, Jet, Heavy Jet.
- Gli interruttori **100LL / JET** filtrano per carburante in vendita, e un filtro testo cerca nel nome dell'FBO e nell'ICAO.

Tabella risultati

La tabella scorre orizzontalmente e ogni colonna si ordina dalla sua intestazione. Gli FBO della vostra compagnia sono evidenziati.

- **ICAO + dimensione**, **Servizi** (badge carburante 100LL e JET, più una chiave inglese se il workshop è in vendita) e il **nome dell'FBO**.
- **Distanza** in miglia nautiche dall'aeroporto di riferimento, e **Rotta**, la rotta magnetica verso quell'FBO.
- **Prezzo 100LL / Jet** al gallone, o un trattino se quel carburante non è venduto, e la **quantità** in galloni (passando il mouse: quantità su capacità).
- **Markup workshop** — la percentuale aggiunta ai lavori di manutenzione.
- **Capacità workshop** — un punto colorato per tipo (SEP, MEP, HELO, Turboelica, Jet, Heavy). Punto centrale pieno = manutenzione annuale certificata; lucchetto = workshop privato, non in vendita.

Creare il proprio FBO

Se l'aeroporto selezionato è idoneo (non chiuso e senza un vostro FBO già presente), accanto alla ricerca compare un pulsante **Crea il mio FBO**; un clic apre una conferma e poi la pagina di configurazione dell'FBO. La creazione è bloccata dietro l'abilità aziendale **FBOs Agreement**: senza di essa la finestra passa alla modalità "abilità richiesta" e il pulsante Continua diventa un collegamento all'albero delle abilità.

Suggerimenti

- Aprite questa pagina dalla schermata di manutenzione di un aeromobile: ICAO e tipo di workshop vengono compilati per voi.
- Ordinate per **Distanza** per l'FBO più vicino, o per **Prezzo 100LL** per contenere i costi del carburante.
- Gli FBO privati (lucchetto) non vendono nulla agli altri giocatori — verificate prima di andarci.

Documentazione OnAir

- Expanding with FBOs (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/my-company/expanding-with-fbos

Il carburante degli FBO di sistema viene controllato lunedì e venerdì verso le 04:45 UTC con la stessa regola. Sotto il 50 % della capacità viene riportato a un livello casuale tra il 50 % e il 100 %; dal 50 % in su non viene aggiunto nulla. Gli FBO dei giocatori sono riforniti dai proprietari e sono esclusi. Il prossimo passaggio è quello che arriva prima; un FBO molto utilizzato può esaurirsi nel frattempo. Verificate le scorte effettive.

7.1 I miei FBO
7.2 Configurazione FBO
7.3 Trova FBO
7.4 Basecamp
7.5 Basecamp — Dettaglio
7.6 Installa un Basecamp
7.7 Aeroporti di proprietà
7.8 Ricerca aeroporto
7.9 Aeroporti preferiti

7.4 Basecamp

La pagina **Basecamp** elenca tutti i basecamp che possedete oltre a (opzionalmente) tutti i basecamp del mondo. Un **basecamp** è un aeroporto privato che distribuite ovunque atterrando con un **Construction Kit** nella stiva. I basecamp sono sempre di **dimensione aeroporto 0 (Small)** — questa è la limitazione chiave da comprendere.

Intestazione

- Filtro **Mine / All** — Mostra solo i basecamp di proprietà della vostra compagnia (predefinito) o tutti i basecamp del mondo.
- Pulsante **Installa Basecamp** — Apre la procedura guidata di distribuzione. Disattivato quando avete raggiunto la vostra quota (vedi sotto).
- **Aggiorna** — Ricarica l'elenco dei basecamp dal server.

Riga statistiche

- **Posseduti** — Numero di basecamp di proprietà della vostra compagnia.
- **In tutto il mondo** — Totale basecamp nel mondo corrente.
- **Aeromobili di base** — Aeromobili della vostra flotta attualmente parcheggiati in uno dei vostri basecamp.
- **Quota** — Indicatore che mostra owned / max. Il limite è **Livello compagnia × 2**.

Colonne della tabella

- **ICAO** — Link ICAO cliccabile (apre Ricerca aeroporto).
- **Nome** — Nome del basecamp (scelto alla creazione).
- **Proprietario** — Badge verde *Mine* per i vostri basecamp, altrimenti il codice compagnia + nome del proprietario, o *System* se non reclamato.
- **Posizione** — Città e codice paese.
- **Altit.** — Elevazione in piedi.
- **Aeromobili di base** — Numero di aeromobili della vostra flotta attualmente in questo basecamp.
- **Creato** — Data di creazione (AAAA-MM-GG).
- **Actions** — Apre la pagina dettagli del basecamp (cliccare in qualsiasi punto della riga la apre).

Come distribuire un basecamp

- Acquistate una merce **Construction Kit** (Sala scambi, spawn di sistema a EGLL / PAUN / SBPL / SAWG / UOOO, o circa il 20 % degli aeroporti size 5).
- Caricate il kit nella stiva di un aeromobile.
- Volate ad almeno **3 NM** da qualsiasi aeroporto esistente (eliporti esclusi).
- Atterrate con motori spenti. Il suggerimento **Installa Basecamp** appare sulla Dashboard, oppure cliccate **Installa Basecamp** in questa pagina.
- Inserite l'ICAO (6 caratteri), Nome, Elevazione. Il basecamp viene creato immediatamente.

7.1 I miei FBO
7.2 Configurazione FBO
7.3 Trova FBO
7.4 Basecamp
7.5 Basecamp — Dettaglio
7.6 Installa un Basecamp
7.7 Aeroporti di proprietà
7.8 Ricerca aeroporto
7.9 Aeroporti preferiti

Perché la dimensione 0 è importante

Poiché un basecamp è sempre di dimensione 0, eredita i limiti della classe di aeroporto più piccola:

- Un basecamp offre **2.299 ft di pista non asfaltata** — la più lunga che un aeroporto di dimensione 0 possa avere — e nessuna pista asfaltata. Qualsiasi aereo che richieda 2.299 ft o meno E accetti piste non asfaltate può usarlo; un elicottero sempre, e un idrovolante sempre quando il basecamp è sull'acqua. Un aereo che richiede pista asfaltata, no. Verifica i requisiti attuali dell'aereo.
- Nessun workshop quando costruite un FBO su un basecamp — tutte le capacità workshop devono essere aggiunte manualmente.
- Un aereo che richiede **più** di 2.299 ft, o una pista asfaltata, può comunque andare su un basecamp con un volo che piloti tu: scegli il basecamp come destinazione nella schermata di dispatch, che ti avverte che un volo IA verso di esso verrebbe rifiutato. Lanciarlo come volo IA, o portarci l'aereo con un trasporto, viene rifiutato.
- Queste cifre sono la regola di accesso del gioco, non uno scenario: un basecamp non ha una pista modellata in nessun simulatore, quindi atterrarci significa atterrare su terreno aperto, a meno che non sia stato costruito uno scenario per quel punto.

Cosa i basecamp POSSONO fare

- Nessuna tassa di atterraggio, nessuna tassa di parcheggio, nessun costo settimanale in kit (gratis per sempre).
- Ospitare un FBO (costruire tutti i workshop manualmente).
- Ricevere tutti i 6 boost aeroporto (XP, Industria, FBO, Regular Route, Freelance Route, Lavori Compagnia) a 1 kit/settimana per livello di boost.
- Servire come base per la vostra flotta, dipendenti, missioni, cargo e charter.
- Ospitare factories come qualsiasi aeroporto posseduto.

Cosa i basecamp NON POSSONO fare

- Ricevere un aereo che richiede più di 2.299 ft, o una pista asfaltata, tramite volo IA o trasporto — solo un volo che piloti tu può portarlo lì (tranne un idrovolante, su un basecamp sull'acqua).
- Apparire come destinazione nella generazione di freelance routes o regular routes — i basecamp sono esclusi da queste query.

Quota

Ogni compagnia può possedere al massimo **Livello × 2** basecamp (es. livello 5 = 10 basecamp max). Questo limite è indipendente dal limite regolare di aeroporti posseduti (3 + Livello). Al raggiungimento del limite l'indicatore Quota diventa rosso e il pulsante Installa è disabilitato — vendete o eliminate un basecamp esistente per installarne uno nuovo.

Eliminazione di un basecamp

Tutti gli aeromobili, dipendenti, cargo, charter, FBO e factories sono migrati automaticamente all'aeroporto più vicino abbastanza grande per il vostro aeromobile parcheggiato più grande. Aprite la pagina dettagli del basecamp, usate la scheda **Elimina** — un preventivo anteprima la destinazione di migrazione prima di confermare.

Suggerimenti

- Cliccate su qualsiasi riga per aprire la pagina dettagli del basecamp (gestire, eliminare, boost).
- Cliccate su un ICAO per aprire Ricerca aeroporto.

7.5 Basecamp — Dettaglio

Questa pagina raccoglie tutto ciò che riguarda un basecamp. Se è tuo, è anche il posto dove ne collochi lo scenario 3D, lo modifichi e lo elimini. Si apre da una riga dell'elenco Basecamp.

Colonna di sinistra

Codice, nome, descrizione, città, paese, coordinate, elevazione, orientamento, tipo di superficie (Land, Water, Forest, combinabili), data di creazione e proprietario; sotto, il riquadro basecamp — proprietario, data di apertura, traffico da allora (passeggeri e peso merci, nella tua unità) e conteggio voli, IA contro giocatori — e il meteo in tempo reale. Un pulsante **Add-on** compare se è indicato un link di download, un'etichetta dice se il campo è tuo, di un altro giocatore o del sistema, e l'identificativo in fondo si copia con un clic.

Schede

Scenery, **Manage** e **Delete** le vede solo il proprietario.

- **Mappa** — Mappa centrata sul basecamp, con un marcatore a tenda.
- **Aircraft** — I tuoi aeromobili parcheggiati qui, con stato, condizione e ore alla prossima ispezione delle 100 h. Clicca una riga per aprirne uno nella tua flotta.
- **Manage** — Nome, descrizione, elevazione, orientamento e link all'add-on. **Salva** e **Reimposta** si attivano appena un valore cambia; il salvataggio non tocca il posizionamento dello scenario.

Scenery — dove stanno gli oggetti nel simulatore

Un basecamp viene disegnato nel simulatore solo durante un volo OnAir seguito dal Companion: a una decina di miglia nautiche i suoi oggetti compaiono, e vengono tolti una volta che ti sei allontanato. In volo libero, o a terra prima che il tracciamento inizi, non viene disegnato nulla: per vedere il campo in quel momento, usa **Preview in sim** qui sotto. Ogni oggetto è posato al suolo, quindi l'elevazione salvata in **Manage** non lo sposta. Va attivato in **Impostazioni** → **In-sim 3D scenery**, e un oggetto il cui modello manca dal pacchetto di scenari installato viene saltato anziché rischiato.

- **Trascina i segnaposti sulla mappa.** Tutto deve restare dentro il cerchio di 2 NM: il server rifiuta l'intero salvataggio finché un oggetto è fuori, e l'editor dice quanti lo sono.
- **L'elenco a destra** raggruppa il campo con i suoi parcheggi, le tue decorazioni, i marcatori di terreno, e un gruppo per ogni fabbrica costruita qui con macchine e container. Tutto ciò che è orientabile ha un valore di prua e un cursore; la casella di visibilità impedisce il disegno senza eliminare.
- **Aggiungi decorazione** (fino a 40) e **Aggiungi marcatore di terreno** (fino a 3) posano l'oggetto nuovo sul campo stesso. Un marcatore di terreno prende l'aspetto dal suolo sottostante, e **Rileggi la superficie qui** lo aggiorna dopo uno spostamento.
- Un lucchetto segnala una macchina che non puoi spostare: la sua resa dipende da dove si trova e appartiene a un'altra società.

- **Anteprima nel sim** fa comparire il posizionamento attuale in diretta, **Cancella anteprima** lo toglie, e uscendo dalla scheda si fa pulizia da sé. **Porta l'aereo sul sito** sposta il tuo aeromobile al campo. Entrambi richiedono un simulatore connesso.
- **Salva scenario** scrive il posizionamento, che il simulatore recepisce senza riavvio. Se le fabbriche presenti non hanno potuto essere caricate, la pagina lo dice: non vengono mostrate, e un salvataggio le lascia intatte.

Eliminare un basecamp

Carica preventivo restituisce un messaggio e l'aeroporto verso cui tutto verrà spostato, come link. **Elimina basecamp** chiede poi di digitare il codice in maiuscolo perché il pulsante finale si sblocchi. Dopo la conferma, aeromobili, dipendenti, merci, charter, FBO e fabbriche passano a quell'aeroporto e il campo sparisce: guarda prima la scheda **Aircraft**.

Da sapere

I basecamp sono ancora in costruzione: salvare o eliminare chiede prima una conferma e consiglia di provare su una società di test invece che su quella con cui voli davvero. Un link all'add-on aiuta gli altri giocatori a installare lo scenario corrispondente.

Documentazione OnAir

- Basecamps (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/industries/basecamps

URL di download dell’add-on. È un link a uno scenario installabile, non un caricamento su OnAir. Il collegamento alla creazione dello scenario aiuta a preparare il terreno; salvare un URL non crea né installa il pacchetto. Quel pacchetto è separato dal campo: gli edifici di OnAir non ne fanno parte, e il Companion continua a posarli come descritto sopra.

7.6 Installa un Basecamp

Questa pagina ti guida nel fondare un nuovo basecamp da un aeromobile che trasporta un **Construction Kit** nella stiva. Si raggiunge dall'elenco Basecamp, o dal suggerimento del Dashboard quando sei atterrato con un kit a bordo.

Scegliere l'aeromobile

La pagina passa in rassegna la flotta e trattiene gli aeromobili a terra con un Construction Kit a bordo. Se ce n'è più d'uno, un menu a tendina ti lascia scegliere; se ce n'è uno solo, viene selezionato da sé. Marche e aeroporto attuale sono riportati in cima al modulo.

Il modulo

- **ICAO** — Il codice del nuovo basecamp: esattamente 6 caratteri, convertiti in maiuscolo.
- **Nome** — Visibile a tutti i giocatori.
- **Descrizione** — Testo libero sul sito.
- **Elevazione** — In piedi. Presa dal simulatore quando è connesso, altrimenti dall'aeroporto dove si trova l'aeromobile. Puoi correggerla. Per una compagnia Tycoon viene letta dai dati del terreno nel punto scelto e non si può modificare.
- **Orientamento** — La direzione della pista, da 0 a 360 gradi.
- **Link di download dell'add-on** — Facoltativo, per il pacchetto di scenario corrispondente.

Le regole

- Con un simulatore, il basecamp nasce nella posizione dell'aeromobile stesso, che deve trovarsi entro **1 NM**.
- **Compagnie Tycoon** — Senza simulatore, il tuo aeromobile si trova sempre su un aeroporto (o un eliporto). Scegli quindi il punto con un clic sulla mappa: dentro il cerchio verde di 100 NM attorno all'aeromobile, fuori dai cerchi rossi tracciati attorno a ogni aeroporto e basecamp vicino. L'altitudine viene letta dai dati del terreno in quel punto, e non la inserisci tu. Il tuo aeromobile e il suo equipaggio restano dove sono, e la pagina ti avvisa quando quell'aeromobile non potrebbe volare fino a un campo. Se il server accetta ancora solo una distanza minore, la pagina te la indica e ridisegna il cerchio.
- Deve distare almeno **3 NM** dall'aeroporto esistente più vicino. Gli eliporti non contano.
- Puoi possedere **il doppio del livello della tua società** in basecamp, più 3 per una compagnia Tycoon. Il pannello mostra quanti ne hai e il tetto.

La mappa

La mappa segue l'aeromobile in diretta:

- **Il marcatore verde dell'aereo** — Dove si trova adesso l'aeromobile scelto.
- **Il cerchio verde** — L'area di posizionamento: 1 NM, o 100 NM per una compagnia Tycoon.
- **Il cerchio rosso tratteggiato** — La zona di esclusione di 3 NM attorno all'aeroporto più vicino. Una compagnia Tycoon ne vede uno attorno a ogni aeroporto e basecamp visibile, ingrandendo la mappa.

Le coordinate nella fascia sopra la mappa si aggiornano man mano che l'aeromobile si sposta. Lo zoom e lo spostamento manuali vengono preservati finché l'aereo resta in vista.

Installare

Installa Basecamp si attiva solo quando tutte le regole sono soddisfatte: codice di 6 caratteri, nome e una posizione utilizzabile. Dato che queste pagine sono ancora in costruzione, una conferma te lo ricorda prima che l'installazione parta — il consiglio lì è di provare su una società di test invece che su quella con cui voli davvero. In caso di successo arrivi sulla pagina del nuovo basecamp.

Da sapere

- Controlla dove sei nel simulatore prima di aprire la pagina: elevazione e posizione lo seguono finché è connesso.
- Il Construction Kit viene consumato dall'installazione. Assicurati di trovarti dove vuoi il campo prima di confermare.
- Il campo viene creato con lo scenario 3D attivo, quindi verrà disegnato nel simulatore la prossima volta che un volo OnAir seguito ti porterà vicino. La posizione di ogni oggetto si può regolare in seguito dalla scheda **Scenery** della pagina del basecamp.
- Scegli un codice che riconoscerai: è visibile a tutti negli elenchi degli aeroporti.
- Arrivato al tetto, elimina un basecamp esistente per liberare un posto.

Documentazione OnAir

- Basecamps (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/industries/basecamps

Link facoltativo allo scenario. L'URL indica un pacchetto scaricabile. Non lo carica né lo genera; usa il collegamento alla creazione se devi preparare il terreno.

CH 07
NETWORK
Rete aeroportuale

7.1 I miei FBO
7.2 Configurazione FBO
7.3 Trova FBO
7.4 Basecamp
7.5 Basecamp — Dettaglio
7.6 Installa un Basecamp
7.7 Aeroporti di proprietà
7.8 Ricerca aeroporto
7.9 Aeroporti preferiti

7.7 Aeroporti di proprietà

Aeroporti di proprietà elenca ogni aeroporto posseduto dalla sua compagnia, con quanto ciascuno costa e rende ogni settimana. Il contatore accanto al titolo è **usati / massimo**: può possedere **3 + il livello della sua compagnia** aeroporti. Anche i basecamp compaiono qui, ma **non** contano per quel limite.

Quanto costa un aeroporto

L'affitto si paga ogni settimana in **Airport Ownership Kits**, e l'importo dipende solo dalla dimensione dell'aeroporto:

- Dimensione 0 → **1 kit**, 1 → **2**, 2 → **3**, 3 → **5**, 4 → **25**, 5 → **50** a settimana.
- Un **basecamp non costa nulla**: per questo un basecamp non può mai decadere.

I kit devono trovarsi **su quell'aeroporto** alla scadenza — i kit depositati altrove non contano. La riga mostra la data del prossimo pagamento e avvisa prima.

Restare indietro

Una settimana saltata è tollerata: la riga passa a **A rischio** e l'arretrato si somma alla fattura successiva. Alla seconda, l'aeroporto le viene **tolto**. Porti i kit prima della seconda scadenza e non perde nulla.

I kit **non sono venduti dal sistema**. Arrivano da un altro giocatore, o dalla sua Airport Ownership Kit Facility in una fabbrica.

Quanto rende un aeroporto

Ogni riga conta il traffico transitato dall'ultimo versamento — **voli al simulatore**, **voli IA**, **passeggeri** e **merci** — e mostra il sussidio che verrà pagato. Pagano solo i **voli**: passeggeri e merci transitati sono mostrati a titolo informativo e non rendono nulla. Ogni contatore riparte da zero a ogni versamento.

- Un volo reale paga **2.000 Cr meno 200 per ogni dimensione sotto la 5**: una dimensione 5 paga 2.000, una dimensione 0 paga 1.000.
- In un **mondo solo umano** quella cifra è **raddoppiata**.
- Un **volo IA paga un ventesimo** di uno reale, e non riceve mai il raddoppio.

Il resto della pagina

- **Foto** — un annuncio JPEG che gli altri giocatori vedono sul suo aeroporto. Appartiene alla proprietà corrente: se abbandona l'aeroporto e lo riprende, lo spazio torna vuoto.
- **Tasse di atterraggio e di sosta** — quanto il suo aeroporto fa pagare agli altri, mostrato nella riga. Possedere un campo non consente di chiedere più della tariffa di sistema: il server tiene la più bassa delle due, in silenzio. Abbassare il prezzo è l'unica leva di un proprietario.
- **Abbandona** — restituisce l'aeroporto. Smette di pagare e smette di incassare.
- Possedere almeno un aeroporto è ciò che apre la scheda **Boosts**.

7.8 Ricerca aeroporto

Dashboard per aeroporto: cercare un campo, esaminarne infrastruttura, planimetria, traffico e meteo, e raggiungere le azioni collegate.

7.1 I miei FBO
7.2 Configurazione FBO
7.3 Trova FBO
7.4 Basecamp
7.5 Basecamp — Dettaglio
7.6 Installa un Basecamp
7.7 Aeroporti di proprietà
7.8 Ricerca aeroporto
7.9 Aeroporti preferiti

Ricerca e preferiti

ICAO, IATA o testo libero, con suggerimenti da due caratteri; **Invio** su un codice di 2-4 lettere fa una ricerca ICAO esatta, altrimenti viene preso il primo suggerimento. Altre pagine aprono questa con il codice precompilato, e arrivando da un tour map compare un pulsante **Back to Tour Map**. La stella nella barra delle azioni mette l'aeroporto in una riga di chip sotto la ricerca, tenuta su questo dispositivo: un clic lo riapre, la **x** ne toglie uno, **Cancella tutto** svuota la lista. La stella dorata nel titolo del pannello appartiene a un'altra lista — quella della pagina **Aeroporti preferiti**, che l'importatore di scenari MSFS riempie e su cui lavora la generazione dei set di rotte.

Azioni e dati

Find Jobs Here apre Lavori Compagnia filtrato su questo aeroporto (nascosto in modalità Freelance). **Create FBO** compare se non ne possedete già uno qui e richiede la skill radice **FBOs Agreement**; senza, il pulsante rimanda all'albero delle skill. **SimBrief**, **SkyVector** e **Navigraph** sono link esterni. Sotto stanno i dati identificativi e l'**Airport ID**, copiabile con un clic, poi un pannello boost con i livelli attivi e, sugli aeroporti privati, il proprietario. I basecamp sostituiscono gli orari con un pannello proprio; altrimenti orari locali e UTC, simulatori che includono il campo, icone del tipo di pista e badge SimBrief.

Meteo, ATIS e previsione

Il blocco METAR decodifica l'osservazione — categoria di volo, vento, visibilità, nubi, temperatura, QNH, altitudine densità — e **Play ATIS** la legge ad alta voce con la voce di Cockpit Dispatch. Sotto, **Show TAF** apre ora la previsione di aerodromo: ogni periodo decodificato sopra il bollettino grezzo, un bordo tratteggiato sui gruppi condizionali (TEMPO / PROB) e un contrassegno **EXPIRED** quando la finestra di validità è scaduta senza un bollettino più recente. **Speak** legge quella previsione a voce in parole invece che in codice — un bollettino lungo viene ridotto al periodo in vigore più i cambiamenti in arrivo, e la lettura dice ad alta voce di averne tralasciati invece di fermarsi e basta. Entrambi i controlli vocali scompaiono se la voce è spenta in Impostazioni, e la previsione manca nei molti aeroporti senza TAF.

Schede del pannello destro

- **Mappa** — mappa a piena altezza centrata sull'aeroporto, con selettore di sfondo tra **Topo**, **Strada**, **Satellite** e **Plain**. Una planimetria acquisita viene disegnata sopra; altrimenti uno stato vuoto propone di leggerla da un simulatore. La scelta dello sfondo è memorizzata.
- **Piste**, **Cargo & Pax** (righe grigie = solo umani), **Asset**, **Eventi** e **Aeromobili** — nella vostra unità di peso; cliccate una matricola per Ricerca aeromobile.
- **FBO** — tutti quelli qui, i vostri con un pulsante **Configura**; se l'aeroporto non ne ha, un ripiego **FBO più vicino con carburante** elenca i più vicini che vendono davvero 100LL o Jet.
- **Attività** — partenze e arrivi recenti, ora ordinati dal più recente. La tabella mostra i 50 più recenti come "50 / totale" e lo segnala se il server ne restituisce più di quanti siano mostrabili.
- **Servizi** — tasse di atterraggio per classe e, sopra, quelle del proprietario quando il campo appartiene a un'altra compagnia.

Pannelli a larghezza piena

Un riepilogo piste, le frequenze in MHz e **Posizioni della flotta** per aeroporto — gli aeromobili in volo stanno in un gruppo **In volo** dedicato con la rotta attiva, non in uno indeterminato. Ogni data è mostrata in UTC per allinearsi all'ora del server.

Documentazione OnAir

- Airports (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/my-company/airports-managed-by-companies
- FBOs (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/my-company/expanding-with-fbos

7.9 Aeroporti preferiti

Aeroporti preferiti è il vostro elenco personale di aeroporti — tipicamente quelli di cui possedete lo scenario, o semplicemente i luoghi dove vi piace volare.

Ambito

- L'elenco è salvato **per installazione**, non per compagnia. Cambiare compagnia mantiene gli stessi preferiti: i vostri scenari appartengono al simulatore, non a una compagnia aerea.

Aggiungere aeroporti

- **Digitate un ICAO** e cliccate Add.
- **Icona stella** — disponibile nella pagina Ricerca aeroporto, per aggiungere o rimuovere l'aeroporto visualizzato.
- **Import from MSFS 2020 / 2024** — percorre le cartelle Community e Official del simulatore e aggiunge ogni scenario di terze parti trovato. Per MSFS 2024 vengono rilevati anche gli add-on del Marketplace in streaming, dal nome del pacchetto; i pacchetti disattivati nel gestore contenuti del simulatore sono esclusi. Il contenuto originale Asobo / Microsoft viene ignorato, quindi ottenete solo gli scenari che avete realmente aggiunto. Spuntate **Includi aeroporti Microsoft** per importare anche gli aeroporti "handcrafted" Microsoft/Asobo in streaming — gioco base e World Update insieme (circa 180 aeroporti). Vengono conservati solo gli aeroporti noti a OnAir; i token non riconosciuti nel nome di un pacchetto vengono scartati in silenzio.

La casella

- La spunta nella prima colonna decide quali preferiti la **generazione di set di rotte** usa come bacino di aeroporti. Deselezionate un aeroporto per tenerlo nell'elenco escludendolo dalla prossima rete.
- Sulla mappa i marcatori **oro** sono selezionati, quelli **grigi** deselezionati. Cliccare un marcatore o un ICAO nella tabella apre Ricerca aeroporto sullo scalo corrispondente.

Suggerimenti

- L'importazione è il modo più rapido per trasformare la collezione di scenari in una rete di rotte volabile: importate, poi aprite la generazione di set di rotte usando i preferiti come destinazioni.
- Un'importazione può essere rilanciata in qualsiasi momento — gli aeroporti già presenti non vengono mai duplicati.
- **Clear all** svuota l'elenco; viene chiesta conferma.

CH 07
NETWORK
Rete aeroportuale

7.1 I miei FBO
7.2 Configurazione FBO
7.3 Trova FBO
7.4 Basecamp
7.5 Basecamp — Dettaglio
7.6 Installa un Basecamp
7.7 Aeroporti di proprietà
7.8 Ricerca aeroporto
7.9 Aeroporti preferiti

- Se un aeroporto scompare dal database locale dopo una risincronizzazione, la sua voce viene rimossa in silenzio alla visita successiva per mantenere l'elenco pulito.
- **Charter freelance** — in **Cerca lavori freelance**, le destinazioni dei charter Cargo & PAX vengono estratte dando un po' più di peso ai vostri preferiti. La spunta della prima colonna lì non conta: valgono tutti i preferiti.

07

— END OF CHAPTER —

08

CHAPTER 08 · INDUSTRY

Industria e commercio

Come guadagno con le merci? Fabbriche, l'enciclopedia, la sala scambi, l'assistente acquisti, il tuo inventario, i contratti e le domande.



8.1 Cruscotto Industrie
8.2 Le mie fabbriche
8.3 Gestione fabbrica
8.4 Enciclopedia delle industrie
8.5 Sala scambi
8.6 Assistente acquisti
8.7 Inventario delle mie merci
8.8 I miei contratti
8.9 Le mie domande

8.1 Cruscotto Industrie

Barra di sintesi

La barra superiore mostra i **Punti industria** disponibili sul totale, il numero di avvisi critici e di attenzione, e le scorciatoie verso le altre pagine Industrie: **Le mie fabbriche**, **Sala scambi**, **Le mie merci**, **I miei contratti**, **Le mie domande** e l'**Enciclopedia**. I miei contratti è accanto al Sala scambi di proposito: nel Hall si firma un contratto, qui lo si rivede. Le mie domande elenca ciò che le vostre fabbriche chiedono al mondo di consegnare.

Avvisi

L'elenco degli avvisi è calcolato dallo stato attuale delle tue fabbriche:

- **Produzione ferma** — una macchina non può avviare il ciclo (viene mostrato il motivo esatto).
- **Materiali scarsi** — il contenitore sorgente di una macchina in produzione scende sotto 2× la sua capacità di ingresso.
- **Operai stanchi** — una squadra scende sotto il 60 % di efficienza (rosso sotto il 20 %). Il pulsante **Cambio** apre direttamente la finestra di sostituzione; l'avviso è soppresso se un cambio è già in arrivo.
- **Contenitore pieno** — una FINE di catena (la produzione lo alimenta, lui non alimenta alcuna macchina) supera l’80 % di riempimento, rosso al 100 %: la merce non esce. Altrove tace di proposito: un magazzino di fornitura è fatto per stare pieno, un buffer intermedio lo è appena il monte è più veloce del valle, e una scorta collegata a nulla non dice nulla della produzione. Un contenitore che tieni pieno di proposito — un serbatoio di rifornimento FBO, ad esempio — si silenzia togliendo la spunta ad **Attiva avvisi** nelle sue impostazioni. Se una macchina è davvero ferma, lo dice **Produzione ferma**, con il suo nome.
- **Contenitore vuoto** — un contenitore che alimenta la produzione è esaurito. Controlla la catena: l’avviso è arancione se un problema a valle spiega già l’arresto o se più avanti restano scorte utilizzabili. L’assenza di scorte in ingresso non implica sempre una produzione ferma. La riga indica cosa rifornire; la sua presenza dipende dalle impostazioni degli avvisi del contenitore.
- **Razioni** — le razioni di un aeroporto coprono meno di 3 giorni dei bisogni delle tue squadre attive.
- **Inattività** — la fabbrica sarà smantellata in meno di 15 giorni per inattività.

Ogni riga offre un pulsante **Gestisci** verso la schermata di gestione della fabbrica.

Filtrare e ordinare

Sopra l'elenco: una **ricerca** (testo dell'avviso, nome fabbrica, aeroporto), un filtro per **tipo di avviso**, un filtro per **fabbrica** (da due fabbriche coinvolte in su) e un **ordinamento** (gravità, tipo, fabbrica). Anche i contatori di critici e attenzioni in alto sono cliccabili: filtrano per gravità e un secondo clic li azzera. Quando un filtro nasconde righe compaiono il contatore "x su y" e il pulsante **Cancella** — un elenco filtrato non deve mai leggersi come "tutto a posto". La barra di sintesi, le schede e questa riga di filtri restano ferme mentre l'elenco scorre — con diverse centinaia di avvisi, è l'unico modo per tenere i filtri a portata di mano.

CH 08
INDUSTRY
Industria e commercio

8.1 Cruscotto Industrie
8.2 Le mie fabbriche
8.3 Gestione fabbrica
8.4 Enciclopedia delle industrie
8.5 Sala scambi
8.6 Assistente acquisti
8.7 Inventario delle mie merci
8.8 I miei contratti
8.9 Le mie domande

Notifiche e classifiche

Due schede accanto ad **Avvisi**: **Notifiche industria** mostra il feed delle notifiche filtrato sugli eventi **Industria** (cicli bloccati, costi settimanali, contratti…), e **Classifiche** mostra le due classifiche del mondo — **Punti industria** e **Crediti contratti** (top 15, la tua compagnia evidenziata).

Freschezza dei dati

Lo stato delle fabbriche avanza al ritmo del tick del server (~3 minuti): aggiornare più spesso non mostrerà nulla di più recente.

8.2 Le mie fabbriche

La pagina **Le mie fabbriche** elenca tutte le fabbriche della tua compagnia su una sola schermata, con una mappa sincronizzata. È il punto di ingresso delle pagine Industrie: il pulsante **Gestisci** apre **Gestione fabbrica** per ognuna delle tue fabbriche.

Struttura

- **Mostra tutte le fabbriche** — passa dalle tue fabbriche a tutte quelle del mondo. Le tue si caricano per impostazione predefinita; l'elenco mondiale viene scaricato la prima volta che spunti la casella e poi messo in cache a parte.
- **Filtro** — agisce su nome della fabbrica, identificativo dell'aeroporto e codice compagnia del proprietario.
- **Tabella** — aeroporto, boost, efficienza media, IP/giorno stimati, proprietario, nome, livello, stato.
- **Mappa** — un indicatore per fabbrica. Blu = le tue, grigio = altre compagnie, ambra = quella selezionata.

Colonne

- **Aeroporto** — identificativo dell'aeroporto ospite; cliccalo per aprire la scheda aeroporto.
- **Boost** — i boost attivi nell'aeroporto della fabbrica, un badge per boost con il suo livello. Passa il cursore su un badge per nome, fine del periodo (rinnovo attivo o annullato) e compagnia proprietaria dell'aeroporto; il badge Industry indica anche il suo effetto. Un boost appartiene all'aeroporto, non alla fabbrica. Solo il boost **Industry** agisce sulle fabbriche: +10 punti di efficienza per livello per ogni macchina di quell'aeroporto con il personale nutrito, chiunque sia il proprietario della fabbrica. Un trattino significa nessun boost in quell'aeroporto; un punto interrogativo, che l'elenco dei boost non si è potuto caricare — se un aggiornamento successivo fallisce, restano gli ultimi badge noti e la pagina avverte che potrebbero non essere aggiornati. Clicca sull'intestazione per ordinare per numero di boost e cliccala di nuovo per mettere in cima i più potenziati.
- **Eff.** — efficienza media delle macchine ferme o in produzione. Passa il cursore sulla cella per l'efficienza di ciascuna macchina; il valore include già il boost Industry dell'aeroporto.
- **IP/giorno** — Industry Points stimati prodotti ogni 24 h, sommati sulle macchine in produzione.
- **Proprietario** — codice della compagnia proprietaria. Le tue fabbriche hanno un distintivo verde.
- **Nome** — nome visualizzato. **Livello** — livello della fabbrica, da 1 a 4.

CH 08
INDUSTRY
Industria e commercio

8.1 Cruscotto Industrie
8.2 Le mie fabbriche
8.3 Gestione fabbrica
8.4 Enciclopedia delle industrie
8.5 Sala scambi
8.6 Assistente acquisti
8.7 Inventario delle mie merci
8.8 I miei contratti
8.9 Le mie domande

- **Stato** — pillola di attività. **Attiva** = produzione normale. **Rimozione tra N giorni** = la decostruzione automatica si avvicina. **Inattiva** = data di decostruzione superata. **Congelata** = non è stato possibile pagare la quota settimanale. **Archiviata** = archiviata dal server, dopo una lunga inattività o un abbonamento sospeso. Il tooltip indica la regola di inattività, la data dell'ultima produzione e la data di rimozione prevista.
- **Gestisci** — solo sulle tue fabbriche: apre la piantina di macchine, contenitori e connettori.

Ordinamento e selezione

Ogni intestazione di colonna è ordinabile: cliccala per ordinare, cliccala di nuovo per invertire l'ordine. Finché non ne scegli una, l'elenco resta in ordine di nome. Cliccando una riga o un indicatore selezioni la fabbrica: la riga viene evidenziata, la mappa si sposta sul suo aeroporto e l'indicatore diventa ambra.

Suggerimenti

- L'elenco è in cache: rientrando nella pagina compare subito, poi si aggiorna in background. Il pulsante Aggiorna dell'intestazione forza un ricaricamento completo del set attivo: il tuo o l'elenco mondiale.
- Il primo passaggio a *Mostra tutte le fabbriche* può richiedere qualche secondo: l'elenco mondiale è grande. I caricamenti successivi arrivano dalla cache.
- Una fabbrica il cui aeroporto manca nella cache locale non ha indicatore sulla mappa.
- IP/giorno è una stima delle macchine in produzione; leggi il segno degli IP/ciclo di ogni ricetta per distinguere guadagno e consumo. Il risultato dipende da personale, materiali, spazio in uscita e IP sufficienti per le ricette che li consumano. Active da solo non dimostra produzione.
- La **Dashboard Industrie** raccoglie in un colpo solo tutto ciò che richiede attenzione nelle tue fabbriche: parti da lì invece di aprirle una a una.
- Per caricare la pagina devi avere una compagnia configurata nelle **Impostazioni**.

8.3 Gestione fabbrica

La schermata **Gestione fabbrica** mostra una fabbrica vista dall'alto: macchine, container e i connettori tra di essi. Costruzione, ricette, personale e modalità di uscita avvengono tutti qui.

Barra strumenti e barra laterale

- **Aeroporto** e **Razioni** — scorte in loco (rosso sotto 10); il pulsante carrello apre il Sala scambi prefiltrato sulle razioni di qui. Ogni lavoratore ne consuma una al giorno, altrimenti la produzione si ferma. Accanto all'aeroporto, un badge mostra il boost **Industry** attivo, se presente — aggiunge punti di efficienza a ogni macchina della fabbrica con il personale nutrito; passa il cursore per livello, data di fine e proprietario.
- **IP** — saldo dei Punti industria; si evidenzia in rosso quando è ciò che blocca una costruzione. **Attività** — Attiva, Rimozione tra N giorni, Inattiva, Congelata o Archiviata, con regola e date nel tooltip.
- **Matita / Cestino** — rinominare in linea o eliminare la fabbrica (IP rimborsati, irreversibile). **Minimizza connettori** disegna brevi tratti invece delle linee ed è memorizzato.
- **Cambio lavoratori** dà il cambio a tutti oltre la soglia di fatica scelta; **Livello fabbrica** potenzia la fabbrica con gli Extension Kit; **Disposizione** (centri di smistamento) imposta da 1 a 6 colonne di ingresso e uscita; la palette **Container / Macchine** aggiunge entità.

- **Declassa** abbassa la fabbrica di un livello (dal livello 2): la griglia si riduce, il canone settimanale scende e gli Extension Kit spesi non vengono restituiti. Se una macchina o un contenitore non sta più, non cambia nulla e il rifiuto lo indica. Una fabbrica congelata riportata al livello 1 torna attiva. **Trasferisci la fabbrica** la manda in un altro aeroporto con le sue macchine, i suoi contenitori e le loro scorte: il preventivo indica il costo in IP (100 + 25 % di ciò che è costruito), la durata del viaggio (tre volte un trasporto di merce) e, per miniere e pozzi, il giacimento a destinazione accanto a quello attuale. Fino all'arrivo la fabbrica mostra **In viaggio verso …**: niente produzione né canone settimanale, e non si può modificare nulla fino all'arrivo. Una miniera o un pozzo perde il suo posizionamento sul giacimento: dopo l'arrivo, riposizionalo entro 2 NM dall'aeroporto con **Imposta posizione** nelle sue impostazioni. Le scorte proprie della tua compagnia nel vecchio aeroporto restano lì.

Leggere il canvas

- **Tre zone** — INGRESSO (verde, a sinistra), PRODUZIONE (scura, al centro), USCITA (blu, a destra).
- **Macchine** — il bordo indica l'efficienza (verde dall'80%, arancione dal 50%, rosso sotto). Una banda rossa Inattiva segnala l'assenza di personale; altrimenti ricetta e barra di avanzamento, barra di cantiere o Risorse necessarie. L'anello degli avatar diventa rosso se il lavoratore non è nutrito.
- **Container** — icona della merce e badge attuale/max che ora non finisce sotto i pulsanti d'angolo (rosso se pieno, arancione se quasi vuoto).
- **Porte e pulsanti** — quadrati = ingressi (sinistra), cerchi = uscite (destra), ciano brillante = collegata; l'ingranaggio apre le impostazioni, le frecce avviano la modalità spostamento, poi clicca una cella valida. La rotella zooma, il trascinamento sposta.

Costruire una macchina

Una macchina non costruita mostra **Risorse necessarie**, e ogni requisito è visibile: i riquadri si rimpiccioliscono e vanno a capo invece di essere tagliati, con una pastiglia "+N" se qualcosa resta fuori. **Costruisci** si sblocca quando tutti i materiali sono all'aeroporto **e** avete abbastanza Punti industria; passando sul pulsante disattivato viene elencato riga per riga ciò che manca.

Cliccate un materiale mancante: dopo una conferma il Sala scambi si apre prefiltrato, per acquistarlo o prendere un contratto. Potete anche pubblicare una richiesta su **Le mie domande** e farvelo consegnare; i contratti firmati compaiono su **I miei contratti**.

Connettori

Cliccate una porta di **uscita** (diventa viola): le porte di **ingresso** compatibili si illuminano in giallo — cliccatene una per collegarle, ricliccate una porta collegata per rimuoverla. La compatibilità dipende dal tipo di merce dei due container.

Impostazioni

Macchina — uno slot per squadra con fatica e stato di nutrizione; il pulsante di cambio quantifica il preventivo e offre tre vie: riportare voi stessi il personale, trasferirlo in bus o nave, o attivare il cambio automatico. Inoltre la ricetta, ingressi e uscite, i tempi di produzione, gli IP per ciclo, il registro e, per pozzi e miniere, una mappa dove posizionare la macchina (l'efficienza dipende dal terreno).

Container — tipo di merce e, per le uscite, la modalità: Stoccaggio, trasporto camion/nave (destinazione + soglia), Sala scambi (vendita automatica al sistema o prezzo personalizzato),

trasporto tra fabbriche, e per il carburante rifornimento FBO (i vostri, per distanza) o rivenditore locale. Gli avvisi di pieno/vuoto alimentano anche il Cruscotto Industrie.

Eliminare una macchina non rimborsa gli IP di costruzione; eliminare un container o la fabbrica sì.

Punti industria in produzione. Controlla il segno degli IP per ciclo. Una ricetta negativa li consuma all'avvio e non parte con un saldo insufficiente; i punti positivi vengono accreditati alla fine. Per esempio, Travel Token consuma 250 IP, Factory Extensions Parts 100 IP e Airport Ownership Kit 3 IP per ciclo. Separa questo fabbisogno ricorrente dagli IP di costruzione.

Local Dealer vende al server serbatoi interi da 5.500 gal quando un FBO ordina carburante o avviene un rifornimento di sistema. Sono usate solo fabbriche idonee di giocatori entro 250 NM, dalla più vicina, al prezzo del rivenditore locale. La quantità è limitata dall'ordine o dal rifornimento; con scorte di sistema già almeno a metà capacità, il limite è il 10 % della capacità senza aggiungere carburante al FBO. Ordine e prezzo non cambiano. FBO Refueling è un'altra modalità: oltre 250 NM, il proprietario della fabbrica paga 10 Cr per serbatoio e NM aggiuntivo.

8.4 Enciclopedia delle industrie

L'**Enciclopedia delle industrie** è un riferimento in sola lettura per ogni tipo di merce e ogni macchina di produzione del mondo OnAir. Usatela per pianificare catene di fabbriche, stimare la produzione settimanale e vedere quali macchine consumano o producono un bene.

Disposizione

Due schede — **Production Lines** (per merce) e **Production Zones** (per tipo di macchina). Il pannello sinistro è un elenco filtrabile con icona, nome e una riga secondaria: peso e prezzo per le merci, costo e tempo di costruzione per le macchine. Il filtro si reimposta al cambio di scheda o seguendo un collegamento incrociato. Il pannello destro mostra il dettaglio dell'elemento scelto.

Production Lines

Scegliete una merce a sinistra. La scheda di intestazione riporta icona, nome, descrizione, peso (kg o lb secondo la preferenza), prezzo base e, quando noti, i contatori Supplies / Demands con il prezzo medio di fornitura. Sotto, **Production Chain** mostra una scheda per ogni ricetta che produce o consuma l'elemento:

- Nome della macchina — cliccate per saltare al suo dettaglio in Production Zones.
- Nome della ricetta, durata del ciclo in ore, cicli al giorno e badge verde **Produces** o rosso **Consumes**.
- **IP/ciclo** e **IP/settimana** hanno un segno: le ricette positive guadagnano punti al completamento; quelle negative li consumano all'avvio e richiedono IP disponibili sufficienti. Zero indica nessuna variazione degli IP di produzione. I costi di costruzione sono separati.
- **Inputs** → **Outputs** — icone e quantità per ciclo, ogni nome cliccabile. La colonna **Per Week** dà la produzione settimanale arrotondata di ogni output e il consumo di ogni input; un badge **By-product** segnala gli output secondari.

CH 08
INDUSTRY
Industria e commercio

8.1 Cruscotto Industrie
8.2 Le mie fabbriche
8.3 Gestione fabbrica
8.4 Enciclopedia delle industrie
8.5 Sala scambi
8.6 Assistente acquisti
8.7 Inventario delle mie merci
8.8 I miei contratti
8.9 Le mie domande

Production Zones

- **Scheda intestazione** — icona, nome, descrizione, costo di costruzione in IP, tempo di costruzione e ingombro (larghezza × altezza).
- **Construction Materials** — ciò che serve per costruire la macchina, con le quantità; lo stesso elenco che il pannello Costruisci verifica in Gestione fabbrica.
- **Staff Requirements** — i gruppi di lavoratori necessari, per tipo e quantità.
- **Recipes** — una scheda per ricetta: nome, durata del ciclo, cicli al giorno, IP/cycle e il flusso Inputs → Outputs con nomi cliccabili.
- **Back to [merce]** compare in alto quando arrivate da Production Lines.

Cliccare il nome di una macchina passa a Production Zones ricordando la provenienza; cliccare il nome di una merce passa a Production Lines.

Suggerimenti

- **Per settimana** presume produzione continua a piena velocità. Il risultato dipende da personale, efficienza, ingredienti, spazio in uscita e, per le ricette che consumano IP, dai punti disponibili. Separa il budget di costruzione dai guadagni o costi ricorrenti di produzione.
- Un elemento con **No production chain found** è raccolto grezzo, solo acquistabile, o generato dal sistema.
- Qui non si compra nulla: il **Sala scambi** è dove si acquista e si firmano i contratti, **I miei contratti** segue ciò che vi siete impegnati a consegnare e **Le mie domande** ciò che avete chiesto al mondo.
- Miniere e pozzi petroliferi traggono la loro efficienza dal giacimento sotto il punto scelto. Caricate un **Ore Detector** come cargo e volate sotto i 300 ft dal suolo: la schermata di tracciamento del volo mostra allora la ricchezza degli otto minerali sotto l'aereo, con un segnale acustico all'ingresso e all'uscita da una zona ricca.
- In **modalità Tycoon** (senza simulatore, scelta alla creazione della compagnia) l'Ore Detector non vola mai per voi. Selezionate invece qui una miniera o un pozzo petrolifero: **Where it stands** diventa una mappa di prospezione dei vostri siti — aeroporti con una vostra fabbrica, i vostri basecamp e qualsiasi aeroporto dove avete un Ore Detector, in magazzino o a bordo di un vostro aereo parcheggiato lì. Scegliete un sito e un minerale per vedere i giacimenti entro 2 NM, dove si può posizionare una macchina; per prospettare un nuovo luogo, portateci un Ore Detector con un volo IA o su camion.

8.5 Sala scambi

Il **Sala scambi** è il mercato delle merci di OnAir. Per ogni prodotto mostra tutti i punti di **Offerta** (Supply) e **Domanda** (Demand) del mondo, su una mappa e in un elenco dettagliato. Da questa pagina si può **acquistare** e **firmare contratti di consegna** direttamente — non serve più nessun altro client.

Tipi di merce

La colonna sinistra elenca ogni tipo con icona e peso unitario (kg o lb secondo la preferenza); il campo di ricerca restringe l'elenco. Cliccare un tipo carica il suo tabellone — qui si scambiano carburanti, kit di costruzione, materie prime, cibo, elettronica e personale.

8.1 Cruscotto Industrie
8.2 Le mie fabbriche
8.3 Gestione fabbrica
8.4 Enciclopedia delle industrie
8.5 Sala scambi
8.6 Assistente acquisti
8.7 Inventario delle mie merci
8.8 I miei contratti
8.9 Le mie domande

Tabelloni Offerta e Domanda

L'intestazione mostra il prodotto, la descrizione e il pulsante **Trading Assistant**, che apre l'assistente acquisti su questo tipo. Due schede alternano i tabelloni:

- **Supply** — Aeroporto, Dist, Venditore, Quantità, Peso totale, Prezzo/unità, Valore totale
- **Demand** — Aeroporto, Dist, Acquirente, Richiesto, Consegnato, Rimanente, Prezzo/unità, Valore totale, Stato

Rimanente sottrae sia quanto consegnato sia i contratti già firmati da altre compagnie. Nulla viene selezionato al posto vostro: il tabellone si apre dove siete, non più sulla prima riga inviata dal server. Il selettore in alto a destra alterna schede orizzontali e tabella compatta.

Distanze e filtro di raggio

Le distanze sono misurate dalle vostre industrie — la più vicina a ciascuna riga — con ripiego sulla base, e la didascalia sopra il tabellone nomina sempre il riferimento.

- **Ancora** — digitare un identificativo in "Near which airport?" per misurare da lì; una pastiglia riporta alle vostre industrie.
- **Raggio** — Tutte le distanze / 100 / 250 / 500 / 1000 NM, filtrando elenco e mappa insieme. I contatori delle schede diventano "11 / 795" e attorno a ogni ancora è tracciato un cerchio.
- Se non c'è nulla nel raggio, il tabellone lo dice, nomina la voce più vicina e offre di togliere il filtro con un clic. Il raggio è ricordato tra le sessioni.

Le pastiglie di ordinamento riordinano entrambi i tabelloni; per impostazione predefinita prima i più vicini.

Acquisti e contratti

- **Buy** — scegliere un lotto di offerta e inserire una quantità; costo e peso si aggiornano in tempo reale, una finestra conferma.
- **Buy from unlimited supply** — sempre disponibile per i prodotti che il sistema vende senza limite: inserire l'identificativo di un aeroporto idoneo e la quantità. Se serve una dimensione minima, è indicata.
- **Take Contract** — impegna la compagnia a consegnare la quantità indicata. Si applica una penale del 10% se la consegna non avviene entro 7 giorni.

I contratti firmati qui sono riportati su **I miei contratti**, e le domande pubblicate dalle vostre fabbriche su **Le mie domande**. Il server verifica liquidità, permessi Manager e quantità disponibile; ogni rifiuto è mostrato letteralmente.

Mappa

I marcatori portano l'icona del tipo selezionato — viola offerta, dorato domanda — e stampano quantità e prezzo unitario sul segnaposto quando lo zoom è sufficiente; più lontano tornano semplici punti, così la mappa resta leggibile. Un clic su un segnaposto apre il popup del prezzo e seleziona la riga senza muovere la mappa; un clic dall'elenco ricentra.

Livelli: **Supply**, **Demand**, **My Industries**, **My Basecamps** (solo i vostri), **Topographic** e **My Aircraft** (posizioni della flotta con stato freelance).

Confrontare i prezzi. I filtri limitano offerte e domande visualizzate. vs base confronta il prezzo unitario con quello base, non il profitto netto del trasporto. Includi costi di consegna e rischio contrattuale nel confronto.

8.1 Cruscotto Industrie
8.2 Le mie fabbriche
8.3 Gestione fabbrica
8.4 Enciclopedia delle industrie
8.5 Sala scambi
8.6 Assistente acquisti
8.7 Inventario delle mie merci
8.8 I miei contratti
8.9 Le mie domande

8.6 Assistente acquisti

L'**Assistente acquisti** confronta ogni punto di acquisto (Supply) con ogni punto di vendita (Demand) per un tipo di merce ed elenca le coppie redditizie, ordinate in base al profitto che ogni libbra di carico rende per miglio nautico percorso.

Scegliere una merce

Selezionate un tipo dal menù a tendina in alto: il peso unitario è indicato accanto al nome e offerta e domanda si ricaricano subito. La riga accanto al selettore conta i punti di offerta, quelli di domanda e le rotte valide trovate. Il pulsante di aggiornamento nell'intestazione rilegge entrambi per il tipo selezionato, e **Back to Sala scambi** riporta alla mappa.

Che cosa conta come rotta

Una coppia compare solo se valgono tutte queste condizioni:

- il prezzo di vendita è superiore a quello di acquisto;
- la domanda ha ancora spazio — vengono sottratti il già consegnato e quanto riservato da contratti aperti;
- acquisto e vendita sono due aeroporti diversi.

Qty è quindi il minore tra l'offerta disponibile e quella domanda residua, e **Total Wt** è quella quantità al peso unitario del tipo, mostrato in kg o lbs secondo la vostra impostazione.

Il punteggio

L'ultima colonna, **Profit/NM/lb**, divide il profitto unitario per il peso unitario e poi per la distanza. È la colonna di cui fidarsi: un margine grasso su una merce pesante trasportata oltreoceano può valere meno di un margine modesto a due passi. Il ciano acceso segnala un punteggio eccellente, il bianco uno buono, il grigio uno debole.

Ordinamento

Tre colonne possono ordinare la tabella: **Profit/Unit**, **Total Profit** e **Profit/NM/lb** (predefinita). Cliccando una di quelle intestazioni si cambia la colonna che ordina; l'ordine è sempre dal valore più alto. Vengono mostrate solo le prime 100 righe dell'ordinamento corrente.

Consigli

- Confrontate il **Total Wt** con la capacità di carico dell'aeromobile previsto — un punteggio perfetto non serve se il carico non entra.
- Aggiornate dopo una sessione lunga: altre compagnie comprano e vendono sulla stessa offerta e sulla stessa domanda.

8.7 Inventario delle mie merci

La pagina **Inventario delle mie merci** elenca tutte le merci possedute dalla tua compagnia — cargo, contratti charter, kit di costruzione, travel token — ovunque si trovino: in un aeroporto, caricate su un aereo, in volo o in transito via camion/nave. Una mappa sincronizzata mostra ogni luogo che contiene merci.

CH 08
INDUSTRY
Industria e commercio

8.1 Cruscotto Industrie
8.2 Le mie fabbriche
8.3 Gestione fabbrica
8.4 Enciclopedia delle industrie
8.5 Sala scambi
8.6 Assistente acquisti
8.7 Inventario delle mie merci
8.8 I miei contratti
8.9 Le mie domande

Filtri

- **Filtra per aeroporto** — limita l'elenco alle merci presenti nell'aeroporto selezionato (o in un aereo lì parcheggiato).
- **Filtra per materiale** — mostra solo le merci del tipo selezionato (legno, minerale, token, ecc.).
- Il contatore a destra indica quante righe corrispondono ai filtri attivi.

Colonne

- **Tipo** — icona e nome della merce. I contratti charter hanno il suffisso «contract».
- **Aeroporto** — dove si trovano le merci; clicca per aprire la scheda aeroporto.
- **Posizione** — stato aggiuntivo: quale aereo la trasporta, in volo, o la tratta di transito per le merci via camion/nave.
- **Qtà / Peso per unità / Peso totale**.

Azioni

- **Trasporta** — per le merci ferme in un aeroporto, spedirle a un altro aeroporto via camion/nave. Il dialogo mostra costo e durata stimati. Sono accettati come destinazione anche gli aeroporti personalizzati con identificativo esteso.
- **Installa qui** — un Construction Kit caricato su un aereo parcheggiato può essere installato per costruire lì un basecamp.
- **Scarica / Fai sbarcare** — scaricare merci (o personale charter) da un aereo nell'aeroporto dove è parcheggiato.
- **Riscatta** — riscattare i travel token per accreditarli al saldo della compagnia. Subito dopo un avviso propone di spenderne uno con **Usa ora**; altrimenti restano disponibili dal menu della compagnia.
- **Elimina** — eliminare definitivamente le merci. Non può essere annullato.

Mappa

- Un marcatore per ogni luogo che contiene merci: turchese per un aeroporto, viola per un aereo (alla sua posizione in tempo reale).
- Il popup aggrega le quantità per tipo di merce presenti in quel luogo.
- Cliccando una riga della tabella o un marcatore le due parti restano sincronizzate; il marcatore selezionato diventa ambra e la mappa si ricentra.

Suggerimenti

- Usa **Vai al Sala scambi** per comprare o vendere merci. Ciò che trasporti per un contratto firmato compare qui all'arrivo; **I miei contratti** segue ciò che vi siete impegnati a consegnare e **Le mie domande** ciò che avete chiesto al mondo.
- Le merci in transito sono in sola lettura finché non arrivano.
- Un **Ore Detector** serve solo in volo: caricatelo come cargo e, sotto i 300 ft dal suolo, la schermata di tracciamento del volo mostra la ricchezza degli otto giacimenti sotto l'aereo, con un segnale acustico all'ingresso e all'uscita da una zona ricca. È così che si trova un buon punto prima di piazzare una miniera o un pozzo petrolifero.

Trovare le scorte. Digita nei filtri aeroporto e materiale per ridurre le scelte; Clear elimina i filtri attivi. Un risultato filtrato vuoto non prova l'assenza di merci. La mappa raggruppa le scorte di un aereo parcheggiato con il suo aeroporto. Il link My Contracts preseleziona merci e

aeroporto dopo il caricamento dell'inventario.

8.8 I miei contratti

Un **contratto** è l'impegno a consegnare una data quantità di una merce in un dato aeroporto. Si firma dalla **Sala scambi**. Questa pagina elenca tutti i contratti firmati dalla tua compagnia, con scadenza e avanzamento — prima che esistesse, un contratto firmato ricompariva solo come addebito una settimana dopo.

Come si adempie un contratto

- **Non consegni mai a mano.** Non appena le merci corrispondenti si trovano nell'aeroporto del contratto, il server le consegna da solo, ti paga a unità e fa avanzare la barra.
- Tutto il lavoro sta quindi nel portare la merce giusta nell'aeroporto giusto entro la scadenza — comprarla in Sala scambi, produrla in una fabbrica o trasportarla in volo da un altro aeroporto.
- I due piccoli pulsanti a fine riga servono esattamente a questo. Uno apre l'**Inventario delle mie merci** filtrato su quella merce e quell'aeroporto, per vedere se la scorta è già sul posto. L'altro apre la **Sala scambi** su quella merce, per comprare ciò che manca.

La scadenza e quanto costa

- Un contratto dura **7 giorni** dalla firma.
- Se scade con unità non consegnate, viene addebitata una **penale del 10 % del valore non consegnato**. Ciò che hai già consegnato resta pagato.
- La striscia in alto indica quanti contratti sono in corso, i crediti **da incassare** che ti devono ancora e quando cade la **prossima scadenza**. Quel valore è anche la base di quel 10 %, quindi misura la tua esposizione.
- La pastiglia **Scade** segue una scala di colori mentre il tempo passa, fino al rosso nell'ultima ora; il grigio significa già scaduto.

Leggere l'elenco

- Colonne: **Rif.**, **Merce**, **Aeroporto**, **Prezzo/unità**, **Valore totale**, **Consegnato**, **Stato**, **Scade**, poi le due scorciatoie. Tutte le intestazioni ordinano.
- **Rif.** è il codice citato dalle notifiche Industria, così puoi collegare un messaggio a una riga.
- **Consegnato** è una barra: il verde è consegnato, il grigio è ancora dovuto. Passaci sopra per quantità e peso — è il peso che ti dice se il carico entra nel tuo aereo, e il suggerimento indica anche la penale a rischio.
- Sopra la tabella: una ricerca (merce, ICAO o riferimento), un filtro di stato con i propri conteggi e un filtro aeroporto che compare quando gli aeroporti coinvolti sono più di uno.

Da sapere

- **Un contratto firmato non si annulla.** Può solo essere adempiuto o scadere.
- Se appartieni a una Compagnia Virtuale, anche i suoi contratti compaiono qui, con un badge **VA**.
- L'elenco tiene i contratti in corso più quelli scaduti negli ultimi 7 giorni — i più vecchi spariscono da soli.
- La mappa mette un marcatore per aeroporto, con quanti contratti sono dovuti lì. Clicca una riga o un marcatore per sincronizzare i due.

CH 08
INDUSTRY
Industria e commercio

8.1 Cruscotto Industrie
8.2 Le mie fabbriche
8.3 Gestione fabbrica
8.4 Enciclopedia delle industrie
8.5 Sala scambi
8.6 Assistente acquisti
8.7 Inventario delle mie merci
8.8 I miei contratti
8.9 Le mie domande

8.9 Le mie domande

Una **domanda** sei tu nel ruolo di acquirente. Indichi quale merce vuoi, quanta, in quale aeroporto e a che prezzo per unità. La tua domanda compare poi nella **Sala scambi**, dove altri giocatori possono firmare un contratto e portarti la merce.

Tre cose che costano denaro — da leggere una volta

- **Paghi tutto in anticipo.** Creare la domanda ti addebita quantità × prezzo subito, non all'arrivo della merce. La cifra **Impegnato** in alto è la parte non ancora diventata merce.
- **Annullare rimborsa solo una parte.** Recuperi le unità che nessuno ha ancora messo sotto contratto — mai quelle già consegnate, mai quelle che un altro giocatore si è impegnato a portare. **Rimborsabile ora** è esattamente quell'importo su tutte le domande attive, e la finestra di annullamento lo ripete per quella che stai annullando.
- **I contratti già firmati sopravvivono all'annullamento.** Quelle merci arriveranno comunque, e le hai già pagate. Annullare una domanda non te ne libera.

Pubblicare una domanda

- Scegli merce, quantità, prezzo per unità e aeroporto di consegna. Il prezzo è precompilato in base a quanto paga ora il mercato del tuo mondo; alzalo per attirare un vettore, oppure abbassalo e aspetta.
- C'è un **tetto**: il server rifiuta qualsiasi prezzo superiore a dieci volte il prezzo base della merce. Il limite è indicato accanto al modulo, così lo scopri prima di inviare e non dopo.
- La riga sotto il modulo dice cosa manca finché il pulsante è disattivato, e poi quanto ti verrà addebitato e quanto pesa il carico in totale.

Leggere la tabella

- Colonne: **Merce**, **Aeroporto**, **Prezzo/unità**, **Valore totale**, **Quantità**, **Contratti**, **Stato**, più il pulsante Annulla. Tutte le intestazioni ordinano.
- La barra **Quantità** ha **tre** parti: il verde è consegnato ed è tuo, il verde chiaro è sotto contratto — qualcuno si è impegnato a portarlo — e il grigio è ciò che nessuno ha preso. Solo la parte grigia è rimborsabile. Passaci sopra per quantità e peso.
- **Contratti** conta i giocatori che si sono impegnati. Una riga con la freccia si apre su chi sono, quanto vale il loro contratto, a che punto sono, il suo stato e quando scade — con una scorciatoia per scrivere loro. La scadenza costa una penale a **loro**, non a te, ma la tua merce non arriva.
- **Annulla** compare solo finché la domanda è attiva.
- Il filtro di stato parte da **Attiva**. Le domande completate e annullate non vengono mai eliminate e si accumulano nel tempo; cambia il filtro per guardare indietro. La ricerca copre la merce e l'ICAO.

Da sapere

- Non puoi firmare un contratto sulla tua stessa domanda — il server lo rifiuta.
- Nulla obbliga un altro giocatore a prendere la tua domanda. Se resta ferma, alza il prezzo oppure annulla e riprendi la parte grigia.

09

CHAPTER 09 · HQ

Gestione della compagnia

La tua compagnia è in salute? Rendiconto finanziario, conto economico, bilancio, prestiti, revisione aziendale, classifiche, partnership e compagnie virtuali.

9.1 Rendiconto finanziario
9.2 Conto economico
9.3 Bilancio patrimoniale
9.4 Salute finanziaria
9.5 Prestiti bancari
9.6 Revisione aziendale
9.7 Ricerca compagnia
9.8 Classifiche
9.9 Partnership
9.10 Compagnia Virtuale

9.1 Rendiconto finanziario

Barra strumenti e barra informativa

- **Esporta CSV** — scarica l'elenco completo (UTC, descrizione, entrate, uscite, saldo).
- **Aggiorna** — ricarica tutto dal server.
- **Archivi** — se esistono snapshot mensili precedenti, scegliete un mese e caricatelo: appare un avviso, la tabella mostra quel mese e il riporto iniziale. **Torna al corrente** riporta alla vista in tempo reale.
- **Data del rapporto** — data e importo dell'ultimo rapporto finanziario OnAir.
- **Liquidità attuale** — saldo in tempo reale, con sparkline. Quella tendenza è salvata localmente, per compagnia, un rilevamento all'ora su 15 giorni, e sopravvive a un riavvio.

Scheda elenco

Il filtro della descrizione restringe l'elenco. Le colonne mostrano ora UTC, descrizione, entrate, uscite e saldo **dopo** ogni operazione. Dal saldo attuale nella riga più recente si sottrae ogni importo per ottenere il saldo precedente. Il filtro nasconde righe senza modificare il calcolo.

Il pallino classifica ogni riga:

- **Entrata** (verde) e **Uscita** (rosso) — la gestione corrente.
- **Finanziario** (blu) — prestiti, capitale del proprietario, cauzioni di noleggio, trasferimenti di crediti. Movimenti di capitale, non risultato operativo.
- **Investimento** (viola) — acquisto o vendita di aeromobili, lavori FBO e officina. La cassa diventa un attivo che continuate a possedere: queste righe non arrivano mai al conto economico, compaiono qui e nel bilancio patrimoniale.

Passate sopra una riga per leggerne categoria e descrizione completa. I pesi nelle descrizioni seguono la vostra preferenza kg / lbs.

Scheda grafico

- **Saldo nel tempo** — saldo di fine giornata, raggruppato per giorno, il più vecchio a sinistra.
- **Entrate e uscite** — totali giornalieri, le uscite disegnate come valori positivi.

Suggerimenti

- L'elenco in tempo reale copre solo il periodo dall'ultimo rapporto finanziario. I mesi precedenti passano dal selettore archivi, una voce per mese archiviato.
- Le grandi oscillazioni vengono quasi sempre da acquisti o vendite di aeromobili, transazioni FBO e stipendi — il filtro per descrizione le isola in pochi secondi.
- Un mese che qui sembra allarmante può essere sanissimo: verificate se le righe viola lo spiegano prima di tagliare i costi.
- Esportate in CSV per analizzare il libro mastro in un foglio di calcolo e individuare i veri motori di ricavi e costi.

9.2 Conto economico

Il **Conto economico** mostra ricavi e spese della compagnia nel periodo che scegliete. A differenza dello Stato patrimoniale, bloccato alla data dell'ultimo rapporto, questa pagina interroga il server per qualsiasi intervallo di date.

CH 09
HQ
Gestione della compagnia

9.1 Rendiconto finanziario
9.2 Conto economico
9.3 Bilancio patrimoniale
9.4 Salute finanziaria
9.5 Prestiti bancari
9.6 Revisione aziendale
9.7 Ricerca compagnia
9.8 Classifiche
9.9 Partnership
9.10 Compagnia Virtuale

Scegliere il periodo

L'intestazione mostra data e ora UTC correnti, due campi data fissano l'intervallo:

- **From** (dal) — primo giorno del periodo, incluso.
- **to** (al) — ultimo giorno del periodo; conta l'intera giornata, fino a mezzanotte UTC del giorno dopo.

Fate clic su **Display** per caricare. Gli ultimi 7 giorni sono preselezionati. Il pulsante di aggiornamento ricarica lo stesso periodo.

Ricavi e spese

- **Revenues** (ricavi) — ogni conto ricavi con il suo importo: voli charter, rotte programmate, servizi FBO, carico, interessi attivi. Totale in giallo.
- **Expenses** (spese) — ogni conto spese: carburante, tasse di atterraggio e parcheggio, stipendi, manutenzione, assicurazioni, rimborsi prestiti. Totale in rosso.

Reddito netto

La barra in fondo dà il **Net Income for the period** (reddito netto del periodo): ricavi più spese, con le spese negative. Verde se in utile, rosso se in perdita.

L'avviso sugli investimenti

Un avviso in cima alla pagina risponde a una sola domanda: avete comprato o venduto un aeromobile e non lo trovate qui sotto. È corretto così. Un acquisto è un **investimento** — liquidità convertita in un altro attivo che continuate a possedere — non una spesa, quindi non appartiene a un conto economico. Compare invece nel Rendiconto finanziario, sul suo indicatore di investimento, e nello Stato patrimoniale, mentre questa pagina continua a misurare solo la performance operativa. Chiudete l'avviso con la crocetta e resterà chiuso anche in seguito.

La contabilità reale fa lo stesso: secondo IFRS e US GAAP un acquisto di capitale viene capitalizzato, mai registrato come costo al momento dell'acquisto. Qui compare invece il costo del **possesso**: canoni settimanali di proprietà, manutenzione, carburante, stipendi dell'equipaggio, tasse di atterraggio. Riferimenti ufficiali: SEC — Beginners' Guide to Financial Statements — https://www.sec.gov/about/reports-publications/beginners-guide-financial-statements · IAS 7 — Rendiconto finanziario — https://www.ifrs.org/issued-standards/list-of-standards/ias-7-statement-of-cash-flows/ · IAS 16 — Immobili, impianti e macchinari — https://www.ifrs.org/issued-standards/list-of-standards/ias-16-property-plant-and-equipment/. Vedi anche l'OnAir Player Handbook, sezione 8.6.

Suggerimenti

- Confrontate periodi diversi (una settimana, un mese) per individuare tendenze di redditività e le voci di costo maggiori.
- Un reddito netto stabilmente negativo significa che il modello di business va corretto: tagliare i costi, o volare di più.
- I dati dipendono dai rapporti finanziari generati per il periodo richiesto. Se mancano giorni, verificate che i rapporti siano stati creati allora.

- Usate questa pagina per valutare le decisioni strategiche: aprire un FBO, comprare un aeromobile, assumere altri piloti.

9.3 Bilancio patrimoniale

Il **Bilancio patrimoniale** mostra la situazione finanziaria della vostra compagnia alla data dell'ultimo rapporto finanziario generato da OnAir. Attività e passività vengono recuperate direttamente dai server OnAir.

Pulsante Aggiorna

Il pulsante **Aggiorna** in alto a destra ricarica il bilancio dal server. Poiché il bilancio non si aggiorna in tempo reale, usate questo pulsante dopo aver generato un nuovo rapporto finanziario nel client OnAir.

Schede statistiche superiori

Tre schede riassumono la vostra posizione finanziaria, ciascuna con uno sparkline scorrevole che traccia l'evoluzione recente (un punto ogni 5 minuti, salvato localmente):

- **Totale attività** (verde) — Somma di tutti i conti attivi restituiti dal server.
- **Totale passività** (rosso) — Somma di tutti i conti passivi.
- **Valore compagnia** (blu se positivo, rosso se negativo) — Totale attività meno totale passività, ovvero il patrimonio netto della vostra compagnia.

Gli sparkline accumulano dati solo mentre il dashboard è aperto. La cronologia si azzera alla chiusura dell'applicazione.

Tabelle Attività / Passività

Due tabelle affiancate mostrano nel dettaglio ogni voce contabile restituita da OnAir:

- **Liquidità e attività** — Liquidità disponibile, valore della flotta, valore degli FBO, crediti, scorte carburante, missioni in corso, investimenti, ecc.
- **Passività e patrimonio netto** — Prestiti bancari in essere, debiti verso fornitori, stipendi dovuti, tasse in sospeso, ratei passivi, ecc.

Ogni tabella mostra un totale colorato in fondo che corrisponde alla scheda statistica associata.

Barra Valore compagnia

Una barra evidenziata in fondo alla pagina ripete il valore netto della compagnia (Attività – Passività). Verde se positivo, rosso se negativo. È il dato più rappresentativo della vostra salute finanziaria complessiva in OnAir.

Suggerimenti

- Il bilancio riflette lo stato all'ultimo **rapporto finanziario** OnAir. Non è aggiornato in tempo reale — per il saldo di cassa in tempo reale consultate la pagina **Flusso di cassa**.
- Gli acquisti di aeromobili e FBO atterrano qui (righe attività flotta / FBO) e nel Rendiconto finanziario — mai nel Conto economico: un acquisto converte cassa in attivo, non è una spesa.
- Se i dati sembrano obsoleti o errati, generate un nuovo rapporto finanziario dal client OnAir e aggiornate questa pagina.

- Un valore compagnia negativo indica che i debiti superano le attività: riducete i prestiti o aumentate i ricavi per recuperare.

9.4 Salute finanziaria

La pagina **Salute finanziaria** mostra le finanze della compagnia a colpo d'occhio: schede di sintesi, la composizione dell'attivo, due indicatori e linee di tendenza. Tutti i valori provengono da una sola chiamata consolidata al server, e i due indici usano ora la stessa formula, gli stessi colori e lo stesso formato qui, sulla scheda finanziaria della dashboard, nella ricerca compagnie e in classifica.

Schede in alto

- **Liquidità** — denaro disponibile subito.
- **Valore compagnia** — valore netto: attività meno passività.
- **Totale attività** — tutto ciò che possedete.
- **Totale prestiti** — debito residuo.

Di cosa è fatto il vostro attivo

Una sola barra ripartisce l'attivo nei cinque conti tenuti dal server: liquidità, aeromobili, FBO, carburante FBO e quote di compagnie virtuali. È il modo più rapido per capire perché un indice si è mosso. Notate cosa **non** c'è: merci, fabbriche e carico non sono mai capitalizzati, quindi la spesa industriale riduce l'attivo invece di spostarvi valore.

Rapporto di indebitamento

Quanta parte della compagnia è finanziata dal debito: **Prestiti / Attività**. L'indicatore non si ferma più a 2,00, così una compagnia molto indebitata non viene più disegnata come una solo tesa.

- **Sotto 0,5** — ottima forma, quasi tutto ciò che possedete è pagato.
- **Da 0,5 a 1,0** — debito significativo, ma le attività lo coprono ancora.
- **Sopra 1,0** — sovraindebitati: dovete più di quanto possedete.

Rendimento delle attività — un dato cumulato

È **tutto l'utile dalla fondazione**, diviso per le attività che possedete **oggi**. Non è un rendimento su un periodo né è confrontabile con un ROA reale: cresce con l'età e, sopra il 100%, sale quando l'attivo cala, perché le spese non capitalizzate (carburante, stipendi, merci) riducono il denominatore. Leggetelo come indicatore di maturità, non come un punteggio da inseguire.

- **Sopra il 100%** — i guadagni cumulati superano tutto ciò che possedete.
- **Dal 50% al 100%** — buona redditività.
- **Dal 10% al 50%** — rendimenti modesti, margine di crescita.
- **Sotto il 10%** — le attività producono ancora poco profitto.

Rendimento recente — quello periodico

Appena sopra l'indicatore, **Ultimi 14 giorni** e **Ultimi 7 giorni** danno il rendimento che il dato cumulato non è: i ricavi realmente ottenuti nella finestra, divisi per le attività attuali. È il numero da seguire sessione dopo sessione. Due avvertenze indicate in pagina: il denominatore sono le attività di oggi e non una media sulla finestra, e il valore non è annualizzato, perché estrapolare 14 giorni per chi vola a raffiche oscilla enormemente. È colorato solo in base al segno, verde sopra lo zero e rosso sotto.

Schede in basso

- **Capitale sociale** — il capitale sociale della compagnia.
- **Ricavi (1 settimana)** e **Ricavi (2 settimane)** — ricavi degli ultimi 7 e 14 giorni.

Suggerimenti

- **Aggiorna**, nell'intestazione, ricalcola tutti i valori dal server.
- Un alto indebitamento accanto a un rendimento recente debole è il vero campanello d'allarme.
- Le linee di tendenza coprono solo il tempo dall'apertura dell'app. Per uno storico più lungo, usate Conto economico e Stato patrimoniale.

9.5 Prestiti bancari

La pagina **Prestiti bancari** mostra i prestiti attivi, le offerte che la banca è disposta a farvi, e consente il rimborso anticipato. Indebitarsi si sblocca nell'albero delle competenze: finché non investite nella competenza **Bank Loans**, la banca non ha offerte per voi.

Prestiti correnti

La tabella in alto a sinistra elenca ogni prestito attivo:

- **Principal** — l'importo inizialmente preso in prestito.
- **First Payment** — data del primo rimborso settimanale.
- **Weeks** e **Remaining** — durata totale e settimane ancora da scorrere.
- **Weekly Payment** — l'importo prelevato ogni settimana.
- **Annual Rate** — il tasso di interesse applicato.
- **Due** — quanto resta da pagare: rata settimanale per le settimane rimanenti.
- **Last Payment** — data dell'ultima rata pagata.
- **Repay** — estinguere il prestito in anticipo. Prima compare un preventivo; nulla viene addebitato finché non confermate.

Proposte di prestito

Sotto ci sono le offerte attualmente disponibili: **Principal**, **First Payment**, **Duration (weeks)**, **Weekly Payment**, **Annual Rate** e un pulsante **Accept**. Al posto dell'elenco possono comparire altri due stati, che significano cose molto diverse:

- **Competenza non sbloccata** — la banca davvero non vi presta ancora. Un pulsante porta alla pagina Competenze per sbloccare **Bank Loans**. L'accesso viene riverificato a ogni apertura della pagina, senza riavvio dopo l'acquisto.

- **Errore di caricamento** — la richiesta alla banca è fallita. **Non** è una competenza bloccata, e la pagina ora lo dice, con il messaggio del server e un pulsante **Riprova**. Prima annunciava un mancato accesso, mandando inutilmente alla pagina Competenze giocatori che avevano già sbloccato Bank Loans.

Criteri di attribuzione

Il pannello di destra elenca ciò che la banca guarda. Un pallino verde indica un valore favorevole, uno arancione un valore sfavorevole.

- **Punteggio di credito** — il voto complessivo del server, verde sopra il 50%. La riga più importante: aggrega tutto ciò che segue.
- **Capitale sociale** — il capitale sociale della compagnia.
- **Company current value** — il valore netto attuale.
- **Remaining Principals to repay** — il totale residuo su tutti i prestiti.
- **Reputazione** — la reputazione della compagnia, in percentuale.

Rimborso anticipato

Estinguere in anticipo costa il capitale residuo più una **penale del 10%**. Il totale esatto compare nella finestra di conferma prima di ogni addebito, e il rimborso viene rifiutato se la liquidità non lo copre.

Suggerimenti

- I prestiti fanno salire il rapporto di indebitamento della pagina Salute finanziaria. Sopra 0,5 pensateci due volte e leggete il rendimento recente accanto — indebitarsi su una compagnia che non guadagna è ciò che trasforma un rapporto teso in un rapporto bloccato.
- Un buon punteggio di credito, una reputazione solida e un capitale sociale sano migliorano le offerte mostrate.
- Indebitatevi per qualcosa che rende — un aeromobile, un FBO — anziché per coprire spese correnti, che tornano ogni settimana che voliate o no.

9.6 Revisione aziendale

La pagina **Revisione aziendale** è il vostro consulente interno. Legge gli ultimi 30 giorni di ricavi e spese, controlla i conti e lascia un verdetto scritto con un elenco di osservazioni classificate per colore. Il motore è **deterministico**: ogni osservazione nasce da una regola fissa applicata ai vostri numeri, quindi gli stessi conti danno sempre lo stesso consiglio.

La nota del consulente

La carta in alto contiene il riepilogo: qualche frase sugli ultimi 30 giorni, la data di consegna del rapporto e la data del prossimo ritorno.

- La nota è scritta localmente a partire dalle osservazioni e compare subito. Quando è raggiungibile una versione più ricca redatta dall'IA, ne sostituisce la formulazione e accanto al titolo appare un badge **AI**. Se non è raggiungibile, resta semplicemente la nota locale — il consiglio non dipende mai dalla disponibilità dell'IA, e osservazioni e gravità sono identiche in entrambi i casi.

- La nota viene salvata insieme al rapporto: riaprire la pagina mostra **lo stesso** testo, non uno riscritto. Cambiare la lingua dell'interfaccia la rigenera nella nuova lingua.

Numeri chiave

- **Ricavi** — i ricavi operativi della finestra.
- **Spese** — i costi operativi, mostrati come importo positivo.
- **Risultato netto** — la differenza. Verde se positivo, rosso se negativo.

Osservazioni

Ogni osservazione ha un'icona, un titolo, una breve motivazione e un badge di gravità; il bordo sinistro della carta ripete il colore per una lettura immediata.

- **Critico** (rosso) — una perdita o fuga che richiede un intervento.
- **Da sorvegliare** (arancio) — un trend che peggiora.
- **Opportunità** (ciano) — capacità inattiva o risparmio a portata.
- **Buono** (verde) — qualcosa che i conti confermano.
- **Nota** (grigio) — contesto utile, non azionabile da solo.

Le regole coprono il carburante comprato presso FBO altrui, la manutenzione, le tasse di atterraggio e parcheggio, lo stoccaggio del carico, le penali di ritardo, il costo del personale, l'indebitamento e il trend settimanale.

Dettagli

Costo per aeromobile elenca gli otto aeromobili che vi costano di più, con una ripartizione per categoria dal più alto al più basso; un aeromobile uscito dalla flotta durante la finestra resta identificato dal libro contabile invece di apparire come sconosciuto. **Tasse di atterraggio per aeroporto** elenca gli otto aeroporti che vi addebitano di più, con il numero di addebiti — il modo più rapido per capire dove un FBO di proprietà si ripagherebbe.

Cadenza, cache e tariffa

- Una nuova revisione è un servizio di consulenza a pagamento, pari all'1% del valore della compagnia. Prima compare un preventivo; un pagamento annullato o rifiutato non produce nulla.
- Il consulente torna una volta a settimana. Fino ad allora il pulsante resta bloccato e mostra la data di ritorno.
- L'ultimo rapporto resta consultabile gratuitamente. È in cache sulla vostra macchina, cifrato e per compagnia: riaprire la pagina non costa nulla e non interroga il server.
- Finché non esiste un rapporto, lo stato vuoto propone **Genera la mia prima revisione**, che apre lo stesso flusso a pagamento.
- Durante la preparazione compare una breve animazione del consulente al lavoro.

Suggerimenti

- Usate la tabella per aeromobile per confermare un'osservazione critica: dietro un picco di manutenzione segnalato c'è una marca precisa.
- Il rapporto copre una finestra mobile di 30 giorni. Per i trend più lunghi usate Rendiconto finanziario e Conto economico.

9.7 Ricerca compagnia

Ricerca compagnia trova qualsiasi compagnia OnAir a partire dal suo codice e mostra ciò che i server OnAir restituiscono su di essa: proprietario, cifre chiave, flotta, dipendenti e certificazioni. Quello che appare qui è identico per chiunque cerchi la vostra compagnia.

Ricerca

Digitate il codice della compagnia (da 3 a 5 caratteri, convertiti in maiuscolo) e premete **Search** o Invio. La pagina si apre anche da un link nelle classifiche, nei registri di volo, in una notifica o dalla scheda Reputazione del vostro dashboard.

Selettore del mondo

Quando sono disponibili più mondi, accanto al campo di ricerca compare un selettore: potete cercare una compagnia in **qualsiasi mondo**, non solo nel vostro. Il mondo attuale è contrassegnato e un suggerimento ricorda quando state cercando fuori.

Azioni

- **Registri di volo** — apre lo storico voli di quella compagnia con le vostre date e i vostri filtri.
- **Send Mail** — apre la posta precompilata con il codice compagnia (e il mondo di destinazione se diverso dal vostro).
- **Send Credits** — una finestra di trasferimento con importo e nota facoltativa. Solo nello stesso mondo, mai verso la propria compagnia, e il server addebita subito.

Scheda proprietario

Avatar se presente, pseudonimo, data di nascita con l'età calcolata, **Total Flight Hours** (tutto ciò che il pilota ha accumulato, prima e dentro la compagnia attuale) e **Hours in Company**. I tre pulsanti d'azione sono ripetuti qui.

Scheda compagnia

Immagine del badge dell'account se il proprietario ne ha scelto uno, nome completo, codice e mondo, badge **Challenge Mode** e **Paused** quando pertinenti, la data dell'ultimo accesso del proprietario, una barra di reputazione con la percentuale e una barra di livello con l'XP verso il livello successivo.

Cifre chiave

- **Current Cash** e **Company Value**.
- **Ricavi cumulati**, con l'ultima settimana e le ultime due settimane sotto.
- **Ratios** — il **ROA** e il **Debt ratio**. Il ROA è un valore cumulato: i ricavi dalla fondazione della compagnia divisi per le attività di oggi, motivo per cui una compagnia matura supera ampiamente il 100 %. Qui è calcolato e colorato esattamente come nella pagina Salute finanziaria.
- **Jobs** — missioni in corso e completate.
- **Flotta & Staff** — aeromobili (e quanti sono in volo), FBO e dipendenti.

Flotta e dipendenti

Due tabelle affiancate. La flotta elenca immatricolazione (clic per aprire Ricerca aeromobile), tipo, il codice dell'aeroporto attuale (clic per aprire Ricerca aeroporto) e un badge di stato colorato. La tabella dei dipendenti elenca piloti, personale di cabina e meccanici con categoria, stato e posizione.

Certificazioni e gradi

Un riquadro per ogni classe di aeromobile su cui il proprietario è qualificato, con ore e atterraggi accumulati in quella classe e il grado raggiunto — Trainee, Junior Officer, Flight Officer, First Officer o Captain — con la relativa insegna.

Consigli

- Controllate flotta e reputazione prima di contattare un giocatore per esternalizzare una missione.
- I registri di volo sono la misura onesta di quanto una compagnia sia davvero attiva.
- Una compagnia eliminata restituisce un errore e non carica nulla.
- I trasferimenti di crediti sono immediati e irreversibili — verificate l'importo prima di confermare.

9.8 Classifiche

Le **Classifiche** ordinano le compagnie del vostro mondo OnAir secondo sei metriche indipendenti. Sono incluse solo le compagnie attive nelle ultime due settimane, i dati vengono ricostruiti una volta a settimana e la data della ricostruzione è indicata in cima alla pagina. **Refresh** li ricarica dal server, ma nulla si muove finché la ricostruzione settimanale non è avvenuta.

Le sei classifiche

Ogni classifica è una tabella a sé che mostra la **Top 20**:

- **Reputation** — la reputazione complessiva, da 0 a 100 %. Sale quando le missioni sono consegnate in orario e integre, scende in caso di abbandono o di merce danneggiata. È il numero più utile per attirare clienti che pagano meglio.
- **Return on Assets** — un valore **cumulato**: tutto ciò che la compagnia ha guadagnato dalla fondazione, diviso per le attività che possiede oggi. Ecco perché le compagnie mature superano ampiamente il 100 %, e perché premia il guadagnare più che il possedere. Qui è calcolato e formattato esattamente come nella pagina Salute finanziaria.
- **Company Value** — liquidità più flotta, FBO e altre attività. Una misura grezza della dimensione accumulata.
- **Player Cruise Hours (last 4 weeks)** — ore di crociera volate da piloti umani, non dall'IA.
- **Player Flight Hours (last 4 weeks)** — ore totali dall'avvio allo spegnimento motori da parte di piloti umani: rullaggio, salita, crociera e discesa inclusi.
- **Outsource Expenses** — totale speso per far volare le vostre missioni ad altre compagnie o all'IA. Appaiono solo le compagnie che hanno davvero speso.

Leggere una classifica

Ogni riga mostra un indicatore di tendenza, il codice della compagnia, il nome e il valore. Il **My Score** nell'intestazione è sempre il vostro valore per quella metrica, che siate o meno nella Top 20 — e se lo siete, la vostra riga è evidenziata.

Indicatori di tendenza

- Una stella blu — nuova entrata in classifica questa settimana.
- Una freccia verde verso l'alto — posizione salita rispetto alla settimana scorsa.
- Una freccia rossa verso il basso — posizione scesa.
- Un punto arancione — posizione invariata.

Le altre classifiche

Queste sei tabelle classificano **compagnie**. Altre due vivono altrove: la **Routes Leaderboard**, che classifica le rotte ricorrenti gestite dai giocatori, e le classifiche **Industria** (punti industria e crediti di contratto) sul dashboard Industrie. Custom Routes e le compagnie virtuali sono ora aperte a tutti i giocatori, quindi quelle classifiche sono raggiungibili da chiunque.

Consigli

- Cliccate un codice compagnia per aprirla in **Ricerca compagnia** e vederne flotta, indici e certificazioni.
- Lavorate prima sulla **Reputation**: una reputazione migliore significa lavori migliori e più frequenti in **Lavori Compagnia**.
- Le due classifiche Player Hours contano solo ciò che pilotate voi stessi. I voli IA non vi compaiono mai.

9.9 Partnership

Partnership è la rete di compagnie partner della vostra compagnia: con chi siete collegati, chi ve lo ha chiesto e a chi lo avete chiesto. Una partnership è un accordo duraturo tra due compagnie dello stesso mondo — ogni mondo OnAir mantiene la propria rete separata.

Questa pagina non è ancora finita. Le sue diciture, le sue opzioni e ciò che una partnership vi porta possono ancora cambiare da un aggiornamento all'altro: consideratela un cantiere aperto, non una funzionalità conclusa.

Intestazione

Il titolo riporta il numero di partner attivi. Accanto: un **selettore di vista** tra **Strisce** (una scheda per riga) e **Lista** (tabella compatta), un **selettore di ordinamento** mostrato nella vista Strisce, e **Aggiorna** per ricaricare tutto dai server. La vista scelta viene ricordata.

Le quattro schede

Ogni scheda di elenco mostra un piccolo contatore quando contiene qualcosa: basta un'occhiata per capire se serve una risposta.

- **Partner** — le partnership attive. Ogni riga mostra la compagnia, il messaggio dell'invito, da quanto dura e un pulsante **Rimuovi** che chiede conferma prima di scioglierla.
- **Ricevuti** — gli inviti indirizzati a voi, arancioni finché sono **In attesa** e rossi una volta **Rifiutati**. Un invito in attesa offre **Accetta** e **Rifiuta**; uno rifiutato offre solo **Elimina**, che lo

toglie dall'elenco.

- **Inviati** — i vostri inviti non ancora accettati. Potete ancora **Annullarli**, dopo conferma.
- **Proponi** — i due moduli di invito.

Proporre una partnership

- **Il giocatore è già su OnAir** — inserite il suo codice compagnia o la sua email, aggiungete un messaggio facoltativo e inviate. La richiesta arriva nella scheda Ricevuti di quella compagnia.
- **Invitare un amico che non si è ancora iscritto** — inserite un indirizzo email e un messaggio facoltativo; riceverà un invito a entrare nel gioco e nella vostra rete.

Dopo un invio riuscito la pagina passa a **Inviati**, così vedete subito il nuovo invito.

Ordinamento

Nella vista **Lista** le intestazioni di colonna sono cliccabili: compagnia e anzianità in Partner, mittente o destinatario più stato e data nelle schede degli inviti. Un clic ordina in modo crescente, un secondo inverte il verso. Nella vista **Strisce** il selettore nell'intestazione offre le stesse chiavi con un pulsante per invertire la direzione. Ogni scheda conserva il proprio ordinamento.

Stati

- **Accettato**, in verde — la partnership è attiva.
- **In attesa**, in arancione — l'invito attende risposta.
- **Rifiutato**, in rosso — il destinatario ha declinato.

Consigli

- Preferite il codice compagnia all'email quando conoscete già la compagnia in gioco: non lascia ambiguità.
- Rimuovere una partnership, rifiutare un invito o annullarlo hanno effetto immediato sui server e non si possono annullare da qui.
- Cercate una compagnia in **Ricerca compagnia** prima di invitarla: la sua flotta e la sua reputazione dicono più del nome.

Errore di caricamento. Una richiesta fallita non significa assenza di partner. Leggi l’errore e riprova con Refresh prima di agire su un elenco apparentemente vuoto.

9.10 Compagnia Virtuale

Una **Compagnia Virtuale** (VA) è una compagnia per cui volano insieme più giocatori. Le VA sono ora **aperte a tutti**. Questa pagina copre la console VA, la creazione e l'adesione.

Entrare in una VA

- **Invito** — l'invito ha finalmente una destinazione: attende in cima alla pagina di candidatura, che si rinomina per dire che siete stati invitati. Accettando, la compagnia diventa membro.
- **Candidarsi** — la pagina elenca le VA attive del vostro mondo: codice, nome, callsign, descrizione, membri, flotta, voli & ore su 30 giorni. Cercate, ordinate, inviate; la scheda passa a In attesa fino alla risposta di un admin. Solo se non siete in alcuna VA.

- **Creare** — nome, codice aereo di 5 caratteri, capitale iniziale (minimo 100.000 crediti, dalla vostra cassa). Diventate fondatori e arrivate nella console; callsign, sito e dividendi si impostano dopo. Solo in modalità Carriera: le compagnie Freelance sono rinviate alla candidatura.

Lavorare per la VA

Il pulsante **Lavora come**, che porta il nome della VA, è su ogni pagina dal ruolo Dispatcher in su: nella barra del titolo dell'app desktop, in cima alla barra laterale nella versione web. Finché è attivo, una cornice colorata circonda l'app: sapete sempre di quali soldi si tratta.

- Gli aeromobili acquistati entrano nella flotta della VA, i job accettati le appartengono e le spese escono dal suo conto.
- Il carburante è addebitato alla compagnia che opera l'aeromobile, e le schermate di assunzione indicano la compagnia che paga.
- Il lobby mostra la VA sotto una compagnia che ne fa parte.
- Un contratto preso dalla VA può essere abbandonato solo dalla VA: dalla propria compagnia viene rifiutato con la spiegazione — passare alla VA, o chiedere a un Dispatcher.

La console

- Schede statistiche (membri, voli, ore, PAX), informazioni VA e grafico top 10.
- **Tabella membri** — ruolo, base, voli, ore, PAX, cargo, guadagni, ultimo volo VA, più un'etichetta VATSIM da collegare a un callsign live (salvata su questo PC; puntino verde = online).
- **Pass** — i pass freelance da 24 h si acquistano sul vostro account OnAir, non con i crediti della compagnia.
- **Azionisti** — ogni membro può proporre un aumento di almeno 50.000 crediti; i manager rispondono dallo stesso pannello.

Gestirla

- **Proprietà** (fondatore) — descrizione, sito, % dividendi, logo, regole di attribuzione dei job, distribuzione dei dividendi dietro una conferma.
- **Ruoli** (fondatore) — livello di permesso, colore, modello di paga (quota del job, oraria, settimanale) e quali job il ruolo può caricare. La quota è una percentuale: 10 significa 10 % del job.
- **Membri** (manager) — ruolo, colore, aeromobili e dipendenti autorizzati, scorciatoie verso i suoi ranghi e i suoi work order, e il licenziamento.
- **Al contrario** — da un aeromobile o da un dipendente, aprite i permessi VA e spuntate i membri autorizzati.
- **Inviti** — rispondere alle candidature, annullare i vostri inviti, invitare una compagnia tramite codice aereo.

Assegnare un job

Un Dispatcher può affidare un job della VA a un membro dalle liste job; non assegnare nessuno rimuove l'assegnazione. Il membro lo vede contrassegnato per lui, agli altri viene detto che non possono caricarlo.

CH 09
HQ
Gestione della compagnia

9.1 Rendiconto finanziario
9.2 Conto economico
9.3 Bilancio patrimoniale
9.4 Salute finanziaria
9.5 Prestiti bancari
9.6 Revisione aziendale
9.7 Ricerca compagnia
9.8 Classifiche
9.9 Partnership
9.10 Compagnia Virtuale

Da sapere

- La lista dipendenti mescola i vostri con quelli della VA: il server restituisce entrambi, quelli della VA sono contrassegnati.
- Solo i voli effettuati per la VA contano nelle sue statistiche.
- Gli equipaggi si assumono sul **Mercato del personale**.
- **Lasciare la VA** è nella Danger Zone rossa. Un membro esce subito; il fondatore solo come ultimo membro, il che scioglie la VA.

09

— END OF CHAPTER —

10

CHAPTER 10 · TRAINING

Formazione

Come miglioro il mio pilotaggio? Gli esercizi di addestramento, le manovre in volo lento e il quiz di aviazione.

CH 10
TRAINING
Formazione

10.1 Addestramento
10.2 Manovre in volo lento
10.3 Quiz Aviazione

10.1 Addestramento

Sperimentale. Un badge Experimental compare ora sull'intestazione della pagina, sulle schede degli esercizi e sui runner — soglie di valutazione e comportamento sono ancora in taratura e possono cambiare fra una build e l'altra. I riscontri vanno al canale #training-feedback sul Discord OnAir, collegato sotto l'introduzione.

Esercizi

- **Atterraggio senza motore** — motore tagliato a 2 000 ft sopra il campo; planata fino alla pista o all'erba accanto.
- **Virata lenta** — il segmento del checkride da soli: un 360° completo a velocità minima.
- **Volo lento e stalli** (nuovo) — 3 000 ft sul terreno ovunque: volo lento pulito e poi a flap tutti fuori, con stallo e recupero in ogni configurazione. Nessun aeroporto richiesto.
- **Prue e quote assegnate** — tre istruzioni successive da raggiungere e mantenere.
- **Atterraggio di precisione** — toccate fra 150 e 400 m dopo la soglia e fermatevi sull'asfalto.
- **Avaria motore dopo il decollo** — avaria intorno ai 500 ft; atterrate davanti. Tornare indietro è una bocciatura.
- **Avvicinamento stabilizzato** — sei criteri sotto il gate dei 500 ft; romperne uno chiama la riattaccata, che ben volata è la promozione.
- **Vento al traverso** — solo vento reale: allineate al contatto e tenete l'asse durante la corsa.
- **Attesa IFR** — ippodromo a destra ancorato dove iniziate: tratte di un minuto, due circuiti.
- **Circuito di traffico** — circuito a sinistra, sottovento a 1 000 ft sul terreno, atterraggio nella zona di precisione.
- **Autorotazione** (elicotteri) — prossimamente.

Due modalità

- **Pratica libera** — nessun volo OnAir, nulla inviato al server, valutazione tutta locale. È il default, aperto a tutti.
- Un esercizio in pratica libera ha comunque bisogno della connessione: se cade il collegamento al server OnAir, l'app torna alla Lobby o mostra la schermata «Impossibile connettersi al server OnAir», e l'esercizio finisce lì. Non si perde nulla oltre al tentativo stesso: nessun volo, nessun credito, nessuna usura. Il simulatore viene rimesso com'era — motore riacceso, carburante ripristinato — al successivo avvio connesso se non è stato possibile subito.
- **Volo OnAir** — un volo dedicato di andata e ritorno, preparato, tracciato e registrato in una categoria di addestramento neutra: nessun XP, reputazione o usura, ma il carburante viene consumato e fatturato. Lo offrono motore spento, virata lenta, volo lento e stalli, prue e quote. Se l'azione non è disponibile, leggi il motivo sulla scheda.

Lanciare un esercizio

- Caricate l'aereo all'aeroporto di partenza, premete **Open exercise**, scegliete la modalità, poi **From Sim** per compilare aereo e aeroporto, controllate le precondizioni e premete **Avvia l'esercizio**.
- Gli esercizi che ancorano i propri obiettivi allo stato dell'aereo si **armano** invece di partire: una scheda di preparazione elenca cosa manca (in volo, altezza sul terreno, ali livellate) e la valutazione parte da sola appena siete in posizione — nessun secondo clic.

- Quello senza motore fa comparire un **marcatore** 3D sopra la soglia di partenza a 2 000 ft sul terreno — il cancello che innesca il taglio. Non compariva in modalità volo OnAir: è corretto, e il controllo del pacchetto 3D guarda solo nella cartella del simulatore connesso.
- **Interrompi l'esercizio** ferma tutto in modo pulito: motore ripristinato, marcatore rimosso, carburante ripristinato.

Istruttore e limiti

Ogni esercizio pronuncia un'introduzione e chiamate in volo con la voce dell'esaminatore del checkride, e il pannello di trascrizione conserva ogni battuta; silenziate la categoria audio training nelle Impostazioni per una sessione muta. L'aeroporto deve pubblicare dati di pista precisi (i campi molto piccoli sono rifiutati), e gli esercizi richiedono il ponte X-Plane moderno, non il vecchio plugin.

10.2 Manovre in volo lento

Il volo lento consiste nel volare appena al di sopra della velocità di stallo, a una velocità ben inferiore alla normale crociera. È un esercizio fondamentale di condotta: mostra come **potenza, assetto di beccheggio, velocità e quota** lavorino insieme quando l'ala è vicina al suo limite.

Questa guida si apre accanto ad «Avvia tracciamento» durante un **Checkride** — il tratto in virata lenta è un esercizio valutato. La pagina **Addestramento** allena la stessa tecnica in due esercizi, entrambi contrassegnati come Sperimentale: **Virata a bassa velocità**, la prova valutata del checkride volata da soli, e **Volo lento e stalli**, che mantiene il volo lento pulito e poi con flap completi, ogni configurazione seguita da uno stallo volontario e dalla sua rimessa. Inizia a una quota sufficiente per concludere **non al di sotto di 1500 ft AGL** — lo stesso limite imposto dall'esercizio di addestramento.

Prima di iniziare — virata di controllo

Inizia sempre con una **virata di controllo** (un cambio di prua di circa 180°, ad esempio due virate di 90° in direzioni opposte) per ispezionare il traffico nascosto dai tuoi angoli ciechi.

Ingresso nel volo lento

- Inserisci il **riscaldamento del carburatore** se il tuo velivolo lo usa normalmente quando si riduce la potenza.
- **Riduci la potenza** al di sotto del valore di crociera e lascia diminuire la velocità.
- Applica **pressione cabrante** sui comandi per mantenere la quota mentre rallenti — se vai troppo veloce il velivolo sale, se vai troppo lento scende.
- **Compensa col trim** la pressione sulla barra durante la transizione.
- In prossimità della velocità target, **aumenta nuovamente la potenza** fino a un valore che mantenga la quota, poi effettua piccole correzioni di potenza e ricompensa col trim.

Mantenimento del volo lento

- **La potenza controlla la quota; il beccheggio controlla la velocità.** Per salire, aumenta la potenza; per scendere, riducila. Tirare su il muso da solo **non** ti farà salire — avvicina soltanto lo stallo.
- La **pedaliera destra** ti mantiene coordinato: l'elevato angolo di attacco, la coppia e il fattore P tendono tutti a far ruotare il muso a sinistra. Tieni d'occhio la **pallina del coordinatore**

di virata.

- I comandi risultano **molli** e rispondono lentamente — usa input più ampi e più dolci del solito.

Virate, salite e discese

Mantieni le virate **poco inclinate**: un'inclinazione maggiore aumenta il fattore di carico e la velocità di stallo. Aumenta la potenza in virata per preservare il tuo margine. Anche a **piena potenza** puoi stallare se superi l'angolo di attacco critico nel tentativo di mantenere la quota.

Uso dei flap

Se ti eserciti con i flap, abbassali **una posizione alla volta**. Dopo ogni passaggio, ripristina il beccheggio per la velocità, regola la potenza per la quota e ricompensa col trim. I flap completamente estesi aggiungono molta resistenza — la piena potenza potrebbe garantire solo una salita molto lenta, se non nulla.

Ritorno alla crociera

Applica la **piena potenza** mantenendo una quota costante, poi **rientra i flap lentamente, una posizione alla volta** in modo che la velocità aumenti gradualmente.

10.3 Quiz Aviazione

Il **Quiz Aviazione** è un esame a risposta multipla cronometrato su nove materie aeronautiche. Il server estrae le domande, le serve una alla volta e corregge ogni risposta, poi assegna **XP** e **Reputazione** in base al risultato e alla difficoltà scelta. L'esame può essere sostenuto **una volta ogni 7 giorni**, e l'applicazione consuma il tentativo nel momento in cui inizia, qualunque sia il punteggio e anche se lo si abbandona. Vale la pena prenderlo sul serio.

Schermata di configurazione

- **Materie** — le nove sono sempre incluse: ALW (diritto aeronautico), AGK (conoscenza generale dell'aeromobile), FPP (pianificazione e prestazioni), HPL (fattore umano), MET (meteorologia), NAV (navigazione), OPR (procedure operative), POF (principi del volo), COM (comunicazioni). Le domande sono caricate nella lingua della vostra guida.
- **Difficoltà** — il **Livello 1** propone 1 domanda per materia con 30 secondi ciascuna (9 domande), il **Livello 2** ne propone 2 con 20 secondi (18 domande, predefinito), il **Livello 3** ne propone 3 con 15 secondi (27 domande).
- **Disponibilità** — se avete già svolto il quiz negli ultimi 7 giorni, il pulsante di avvio resta disattivato e viene mostrata la data del prossimo tentativo. Se i 7 giorni sono trascorsi, un riquadro ricorda l'ultimo esame sostenuto e quando scatterebbe il prossimo blocco giocando ora. Prima del primo tentativo in assoluto, un riquadro avvisa che partirà il conto alla rovescia di 7 giorni.

Schermata del quiz

- Una sottile barra di avanzamento indica la domanda in corso sul totale.
- La **barra del timer** passa dal verde all'arancione sotto metà del tempo concesso e al rosso sotto un quarto, con i secondi rimasti a destra. Se scade, la domanda è contata errata e il quiz avanza da solo dopo tre secondi.

- Ogni domanda porta il badge colorato della sua materia, poi quattro risposte etichettate da A a D.
- Dopo la risposta l'opzione giusta diventa verde, una scelta sbagliata rossa, le altre si attenuano, e sotto la scheda compare una breve spiegazione. **Avanti** prosegue; all'ultima domanda diventa **Vedi risultati**.
- Tentare di uscire a metà chiede conferma: i progressi non si perdono mai per sbaglio.

Schermata dei risultati

- La vostra percentuale con barra colorata e un giudizio: **Eccellente!** dal 90 %, **Ottimo lavoro!** dal 75 %, **Continua a praticare** dal 50 %, sotto **Studia di più**.
- Il numero di risposte esatte, quante domande sono scadute, il livello usato e il **tempo totale** in minuti e secondi.
- Il pannello dei premi mostra l'XP guadagnato e la Reputazione concessa — oppure, sotto il 75 %, segnala che questa volta non è stata assegnata alcuna ricompensa e che il prossimo esame sarà disponibile tra 7 giorni.
- Una griglia con una scheda per materia (esatte sul totale, più una barretta) indica dove siete deboli.
- Una revisione scorrevole elenca ogni domanda con un segno verde o rosso, il codice della materia e una clessidra se è scaduta.
- Non c'è un pulsante di ripetizione: l'esame è concluso una volta terminato. Se il server non l'ha registrato, lo schermo lo dice — il tentativo resta speso, e lei sa perché non è arrivata alcuna ricompensa.

Reimpostare l'albero delle competenze

Quando avviate un reset dalla pagina delle competenze, il quiz si sblocca a prescindere dall'attesa di 7 giorni e non vengono riscossi né XP né Reputazione. Serve **almeno il 75 %**; in caso di successo l'app vi riporta alla pagina delle competenze ed esegue il reset, in caso di fallimento occorre attendere il tentativo successivo: questo esame ha un proprio contatore, un tentativo ogni 7 giorni per compagnia, consumato non appena inizia.

Suggerimenti

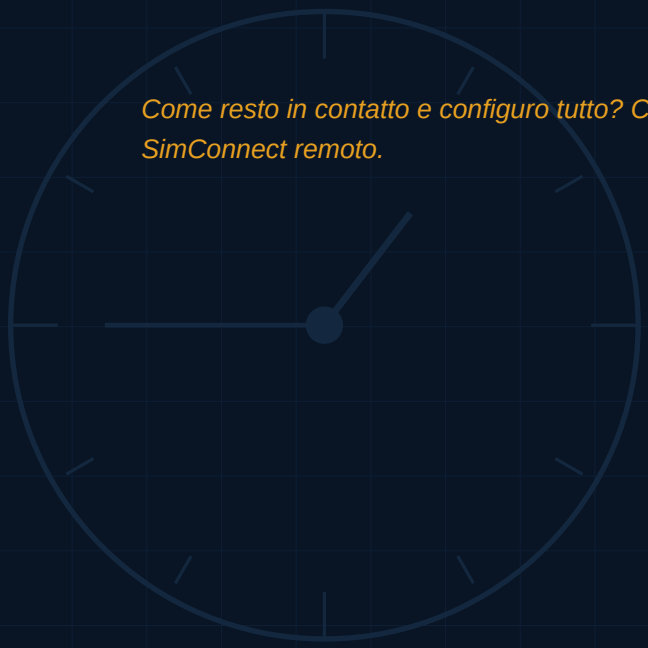
- Scelga il livello prima di iniziare: il tentativo settimanale si consuma nel momento in cui l'esame comincia, a qualunque livello, anche se lo abbandona. Non esiste un giro di ricognizione gratuito.
- Tenete d'occhio la barra del timer: appena diventa arancione, resta meno della metà del tempo.

11

CHAPTER 11 · SETUP

Comunicazioni e impostazioni

Come resto in contatto e configuro tutto? Casella di posta, chat, impostazioni e la guida a SimConnect remoto.



CH 11
SETUP
Comunicazioni e impostazioni

11.1 Casella di posta
11.2 Chat
11.3 Impostazioni
11.4 SimConnect remoto — guida alla configurazione

11.1 Casella di posta

Intestazione

- **Contatore non letti** — Il sottotitolo mostra quanti messaggi non letti ci sono nella posta in arrivo.
- **Cambio vista** — Alterna tra la vista Strips (righe con anteprima del corpo) e la vista elenco compatta.
- **New Message** — Apre il modulo di composizione.
- **Aggiorna** — Ricarica i messaggi. La casella si aggiorna anche automaticamente alla ricezione di una notifica Push (categoria Mail).

Pannello sinistro — Elenco messaggi

Il pannello sinistro mostra tutti i messaggi filtrabili:

- **Scheda Received** — Messaggi ricevuti ordinati per data decrescente. I non letti sono indicati da un punto blu.
- **Scheda Sent** — Messaggi inviati dalla vostra compagnia.
- **Ricerca** — Filtra i messaggi per parole chiave in oggetto o corpo.

Ogni messaggio mostra: codice compagnia mittente/destinatario, badge tipo, oggetto, anteprima corpo e tempo relativo.

Tipi di messaggio

- **Message** (blu) — Testo libero tra compagnie.
- **Hire Offer** (verde) — Proposta di assunzione.
- **Freelance** (viola) — Offerta di missione freelance.
- **Aircraft Sale** (arancione) — Proposta di vendita aeromobile.
- **Aircraft Rent** (ciano) — Proposta di noleggio aeromobile.
- **Money Transfer** (verde) — Trasferimento di denaro.

Pannello destro — Dettaglio e composizione

Il pannello destro mostra il contenuto completo del messaggio selezionato: oggetto, tipo, mittente, destinatario, data UTC e corpo. Un pulsante **Reply** è disponibile per i messaggi ricevuti.

Composizione di un messaggio

In modalità composizione:

- **Mondo** — Se avete accesso a più mondi, scegliete il mondo del destinatario. L'impostazione predefinita è il vostro mondo corrente. Cambiare mondo cancella il destinatario corrente.
- **To** — Inserite un codice compagnia (da 4 a 8 caratteri) o un nome di compagnia partner. Il menu a tendina combina due fonti: i vostri partner locali (corrispondenza per sottostringa su codice o nome) e una ricerca lato server per codice esatto (da 3 a 5 caratteri) che permette di raggiungere compagnie fuori dalla vostra lista partner. Questi risultati sono contrassegnati **NOT PARTNER**.
- **Subject** — Oggetto (obbligatorio).
- **Message** — Corpo (opzionale).

- **Send** — Invia e passa alla scheda Sent.

Suggerimenti

- I messaggi vengono contrassegnati come letti automaticamente al clic.
- Potete contattare una compagnia da altre pagine (Partnership, Dipendenti, mappa) — la composizione si apre con destinatario e mondo pre-compilati.
- Quando si punta a un altro mondo conta solo la ricerca lato server — la vostra lista partner locale appartiene al vostro mondo corrente.

11.2 Chat

La pagina **Chat** consente di parlare in tempo reale con altri giocatori del vostro mondo OnAir. I messaggi vengono consegnati in diretta e rimangono sul server, così potete leggere quanto è stato detto prima del vostro arrivo.

Disposizione

- **Pannello sinistro — Canali** — Elenca i canali disponibili: il canale del vostro mondo (con il nome del vostro mondo, es. #BlueSkies) e il canale tra mondi (#Global). Il canale attivo è evidenziato. Un piccolo punto verde in basso indica che la connessione in tempo reale è attiva.
- **Pannello destro — Conversazione** — Mostra la cronologia del canale attivo. L'intestazione ripete il nome del canale e il numero totale di messaggi caricati.

Leggere i messaggi

- **Separatori di data** — Oggi, Ieri o la data — dividono la conversazione per giorno.
- **Avatar** — Cerchio colorato con le prime due lettere del codice della compagnia. I vostri messaggi usano il colore blu accent.
- **Mittente** — Codice della compagnia (grassetto) seguito dal nome completo. Il timestamp HH:MM appare a destra.
- **Raggruppamento** — I messaggi consecutivi dello stesso mittente sono raggruppati sotto un unico avatar per mantenere la conversazione compatta. I messaggi anonimi non vengono mai raggruppati.

Inviare un messaggio

Digitate il vostro messaggio nel campo in basso e premete **Invio** (o cliccate **Send**). Il messaggio appare subito mentre viene trasmesso. Se la connessione in tempo reale è caduta, l'app si riconnette automaticamente e riprova una volta.

Canali

- **Canale mondo** — Visibile solo alle compagnie del vostro mondo. Ideale per coordinare voli, chiedere informazioni sul meteo locale o trovare giocatori nelle vicinanze.
- **#Global** — Visibile in tutti i mondi. Per le conversazioni generali su OnAir.

Indicatore di stato

In fondo all'elenco dei canali, **Live** con punto verde significa che il canale in tempo reale è connesso. **Connecting...** significa che l'app sta stabilendo o ripristinando la connessione.

Suggerimenti

- Cliccate **Aggiorna** nell'intestazione della pagina per ricaricare la cronologia dal server se pensate che manchi qualcosa.
- Il badge dei non letti nella barra del titolo si svuota all'apertura della pagina e resta a zero finché restate qui.
- Se l'indicatore rimane su **Connecting...**, controllate la rete e che i server OnAir siano raggiungibili.

11.3 Impostazioni

Impostazioni configura l'account, il simulatore, l'aspetto dell'app, l'audio e le regole della compagnia. Schede: Connection, Flight Sim, Sound & Voice, Controls, Preferences, Webhook Discord, Company Actions, Recovery, About e Release Notes, più un menu **Staff Tools** in fondo per gli strumenti dello staff. Cliccate **Save** in alto a destra — molti interruttori però si salvano subito.

Connection

- Account e disconnessione, identificativi in sola lettura, il **database aeroporti** locale e **chiavi dei livelli mappa** facoltative.
- **Quota API** — sotto la tua chiave API, il tempo server che quella chiave può usare. Gli strumenti che leggono l'API pubblica (script, OnAirTools) lo consumano: 1 CU (compute unit) equivale a 1 ms di tempo server OnAir, ricaricato a 1 CU al secondo fino a 15 000 CU. Quando si esaurisce, l'API rifiuta lo strumento con HTTP 429 finché non si ricarica, e la riga indica quanto attendere. **Refresh** lo rilegge; il dettaglio elenca le chiamate che costano di più dall'ultimo riavvio del server. Il Companion non usa questa API, quindi non consuma mai la tua quota.
- **Secure DNS** — facoltativo. L'app risolve gli indirizzi dei server OnAir con una connessione cifrata, invece di interrogare il server dei nomi del router o del provider. **Provatelo se l'app non raggiunge il server mentre il resto della macchina naviga benissimo**: un resolver locale guasto è una causa frequente. Lasciatelo disattivato se filtrate il DNS di proposito (Pi-hole, AdGuard, NextDNS…) — le risoluzioni cifrate li aggirano.
- Un abbonamento che scade **mentre giocate** ora viene rilevato in sessione, non solo alla lobby: invece di veder fallire ogni azione senza spiegazioni, compare il rifiuto, un pulsante **Check again** e un link per rinnovare.

Flight Sim

Sinistra — account e gioco: **Navigraph**, **SimBrief** (nome utente o Pilot ID più un codice compagnia di 3 lettere), **VATSIM**, **Hoppie ACARS**, **Gruppi equipaggio**, **emergenze in volo** e **penalità di sbrinamento** opzionali, e l'avvio automatico del tracciamento oltre 10 kt al suolo, disattivabile.

Destra — il simulatore: quale volate (MSFS 2020/2024, Prepar3D, FSX, X-Plane plugin o Web API), la cartella X-Plane e il suo plugin, il **simulatore remoto** con la guida dietro il punto interrogativo, **Test Simulator**, gli interruttori di comportamento della compagnia (su Cumulus anche **Non imporre l'ora nel simulatore**, per volare all'ora impostata nel simulatore, e la difficoltà del checkride), i pacchetti community, gli scenari 3D con autotest e la cache delle piante aeroportuali.

Pannello in gioco (MSFS). Viene installato per voi — non c'è nulla da attivare nel simulatore, e l'interruttore dell'Old Client per questo qui non ha equivalente. In MSFS cercate l'**icona OnAir con un piccolo punto** nella barra degli strumenti del simulatore; l'icona OnAir senza punto è quella del pannello dell'Old Client e non si collega al Companion. Riavviate MSFS una volta dopo la prima installazione. Per rimuoverlo, deselezionate **Installa il pannello in-game OnAir Minimap** tra i community packages.

ATC sulla rotta. Un'opzione, **Mostra l'ATC in linea sulla rotta**, disattivata per impostazione predefinita, mostra i controllori VATSIM in linea sul tuo volo: i badge degli aeroporti, i controllori più avanti in Panoramica, il prossimo nell'intestazione del volo e le fasce di spazio aereo (serve il pacchetto dati Navigraph) — vedi Gestione voli. Disattivata, non viene mostrato nulla di tutto ciò e non viene fatta alcuna richiesta.

Aeroporti presenti solo con Navigraph. Alcuni aeroporti esistono in MSFS solo grazie al pacchetto di dati Navigraph (`navigraph-nav-base`, nella tua cartella Community). Il Companion lo cerca: se è installato e attivo, questi aeroporti sono disponibili nelle liste di lavori e nei selettori; altrimenti vengono nascosti dalle liste di lavori, dalle mappe e dai selettori, come qualsiasi aeroporto che MSFS non ha (a meno che tu non abbia deselezionato **Only use Simulator vanilla airports** nelle Preferenze). Riguarda solo MSFS. In **Flight Sim**, sotto **Navigraph**, una frase indica cosa è stato trovato. Se la cartella Community non è reperibile, si usa invece un account Navigraph collegato.

Sound & Voice

Sintesi vocale locale con un interruttore per tipo di annuncio, così decidete cosa viene pronunciato.Anche qui: volume principale (0 % azzera l'audio), interruttori per suono, la **radio** del paese di destinazione all'atterraggio e un **allarme** ciclico facoltativo se il tracciamento si interrompe.

Il canale **ATC sulla rotta** porta gli avvisi vocali sui controllori VATSIM in linea più avanti, disattivati per impostazione predefinita; parlano solo se anche **Mostra l'ATC in linea sulla rotta** è attivo in Simulatore.

Controls

Assegnate un **pulsante** del simulatore a un'azione del Companion: avviare o riprendere il tracciamento, registrare il volo concluso, meteo e briefing parlati, radio. Premete **Listen**, poi il pulsante lato simulatore — tutti i simulatori si catturano, tranne il vecchio plugin X-Plane.

Preferences

Aspetto (giorno o notte, tema, carattere, zoom 60-150 %), unità e lingua dell'aiuto, il **nome e il codice** della compagnia (un nome da 4 a 25 caratteri e un codice di 4 lettere o cifre, 5 per una compagnia virtuale; un codice non disponibile viene rifiutato al salvataggio; in modalità VA rinomina la compagnia virtuale, con il ruolo di Manager o superiore), e le **regole sui lavori** della compagnia: dimensioni degli aeroporti, aeroporti nativi del simulatore, aeroporti noti a SimBrief, riposo dei dipendenti, aereo delle missioni di livello, bonus di paga e, su Cumulus, trasporto istantaneo del pilota e dei dipendenti, l'intero albero competenze sbloccato e il tempo minimo di noleggio aereo. I **Display & Connection Fixes** richiedono tutti un riavvio: sfarfallii o pagine sovrapposte, resa sfocata, scala di visualizzazione forzata e HTTP/1.1 forzato — attivo di default, contro antivirus e proxy.

Webhook Discord

Pubblicate i vostri voli in un canale Discord: il server OnAir invia un messaggio quando un volo inizia, viene registrato o viene annullato — voli IA compresi, con il pilota segnato «(AI)». In Discord create un webhook (Impostazioni server → Integrazioni → Webhook), incollatene l'URL nella scheda dell'evento voluto, spuntate **Active** e cliccate **Salva webhook** — questa scheda ha il proprio pulsante di salvataggio. **Prova** pubblica il messaggio una volta, salvato o no; le variabili provengono dal vostro ultimo volo registrato effettuato nel simulatore. Ogni scheda ha un elenco **Voli pubblicati**: tutti i voli, solo piloti umani o solo voli IA; con «Solo voli IA», **Prova** usa il vostro ultimo volo IA. I webhook appartengono alla compagnia per cui state lavorando: una compagnia virtuale ha i propri (ruolo Dispatcher o superiore per modificarli), e i voli effettuati per lei — con i suoi aerei o per i suoi lavori — vi sono pubblicati anch'essi.

Eventi in volo (inviati da questo Companion) — un secondo tipo di webhook, in fondo alla scheda, che questo Companion pubblica da sé mentre segue uno dei vostri voli: inizio del tracciamento, motori, decollo, fasi di volo, atterraggio e relativa valutazione, incidenti, eventi di missione, poi volo registrato o annullato. Ogni messaggio riporta il **Flight ID** e l'**Aircraft ID** completi, l'ora **Real UTC** e l'ora **Sim time**, in campi dal nome fisso su cui può contare uno strumento che legge il canale; spuntate **Allega event.json** per riceverli anche come file JSON, un evento per messaggio. **Procedure e penalità** e **Impostazioni dell'aereo** sono disattivate di default: pubblicano molti messaggi. L'impostazione si salva a ogni modifica, su questo computer, per la compagnia per cui state lavorando (una compagnia virtuale ha la propria). Vengono pubblicati solo i voli seguiti da questo Companion: i voli IA, l'Old Client e la versione web non inviano nulla, e chiunque abbia l'URL può pubblicare nel canale.

Company Actions, Recovery, About

- Modalità di gestione (Freelance o Advanced, 7 giorni di attesa in entrambi i sensi), **Pause Company** con la tariffa e ciò che si ferma, e il distruttivo **Close Company** — 7 giorni per recuperare tramite il supporto.
- **Trasferimento di mondo ed economia** (modalità Advanced) — sposta la compagnia in un mondo più facile: Thunder verso Stratus o Cumulus, Stratus verso Cumulus. Non puoi trasferirti in un mondo dove hai già una compagnia. Tutti gli aerei devono essere inattivi a terra, e gli aeroporti di proprietà vengono rilasciati, tranne i basecamp. Una compagnia in economia Challenging può anche passare a Classic, che elimina le tariffe settimanali di gestione di flotta e FBO e aumenta la paga dei job, tranne quelli freelance e le rotte regolari; cancella le sue voci nelle classifiche. Nessuno dei due passi si può annullare. In una VA può farlo solo il fondatore, quando tutti i membri hanno accettato nella pagina Virtual Airline.
- **Recovery** elenca i voli tracciati ma mai registrati; uno ancora aperto sul server propone **Riprendi**, e un server irraggiungibile lo dice invece di proporre di cancellare.
- **About** — versione, livello e una scheda di supporto: registro diagnostico, ricerca aggiornamenti, statistiche delle richieste.

App partner e riconnessione. Connection offre un flusso locale di dati di volo alle app partner su questo PC. È attivo per impostazione predefinita; leggine la descrizione per sapere cosa condivide e disattivalo lì se preferisci. Se cade la connessione al mondo, il pannello descrive il tentativo e l'azione disponibile; attendi l'accesso riuscito prima di ripetere operazioni. Il primo sblocco Advanced usa un preventivo proprio; i passaggi successivi hanno il normale intervallo.

11.4 SimConnect remoto — guida alla configurazione

Come far girare **MSFS, Prepar3D o FSX** su un PC e il Companion su un altro, sulla stessa rete locale. Lo stesso schema vale per tutti i simulatori che usano SimConnect.

Non per X-Plane. X-Plane ha la sua via remota, impostata nel selettore del simulatore sopra l'interruttore: un file di testo con l'indirizzo per il plugin classico, oppure la porta HTTP del simulatore in modalità Web API. Nessun file SimConnect è coinvolto.

A cosa serve

Con un PC dedicato al simulatore, il Companion può girare su un portatile, su un secondo schermo o ovunque sulla rete. La modalità remota interroga il simulatore a metà della cadenza locale; la scrittura di carburante e carico, il posizionamento e l'ora continuano a funzionare.

Compatibile con MSFS 2020 e 2024, Prepar3D v4 e v5, e FSX compresa la Steam Edition. Su **macOS e Linux** è l'unico modo: il server SimConnect gira solo su Windows, quindi il PC del simulatore deve essere una macchina Windows raggiungibile in rete. Lì la casella è forzata, con un avviso arancione.

Passo 1 — generare il file

SimConnect ascolta solo sulla macchina dove gira. Per accettare connessioni dalla rete serve un **SimConnect.xml** nella cartella di configurazione utente del simulatore. In Impostazioni, Flight Sim, cliccate **Generate SimConnect.xml** accanto a **Test connection**: si apre una finestra col file pronto per la porta scelta, e indica la cartella esatta di ogni simulatore — le installazioni Microsoft Store e Steam non usano la stessa. Copiate il file, salvatelo lì e fate prima una copia di quello esistente.

Passo 2 — aprire la porta sul PC del simulatore

La porta predefinita è **500**. Nel firewall di Windows Defender aggiungete una regola in entrata per la porta TCP 500, consentite la connessione e spuntate solo il profilo **Privato**. Non spuntate Pubblico: SimConnect non ha alcuna autenticazione.

Passo 3 — riavviare il simulatore

Il file viene letto solo all'avvio. Chiudete del tutto il simulatore — il processo deve davvero terminare — e riavviatelo.

Passo 4 — configurare il Companion

In Impostazioni, Flight Sim, spuntate **Simulator runs on a remote computer** — il punto interrogativo accanto riapre questa guida. Inserite l'indirizzo del PC del simulatore, lasciate la porta a 500 e cliccate **Test connection**: la risposta arriva in uno o due secondi. Salvate, poi collegatevi dalla barra del titolo.

Se non funziona

- **Timeout** — SimConnect non è in ascolto sulla rete. Controllate la cartella del file, riavviate il simulatore, verificate la regola del firewall.
- **Connessione rifiutata** — la macchina risponde ma su quella porta non c'è nulla: il simulatore non è avviato, o le porte non coincidono.
- **Il test passa, la connessione no** — un altro Companion è ancora collegato, ed è ammesso un solo client alla volta.

- **Aggiornamenti lenti** — è previsto: il remoto interroga a metà cadenza. Tutte le fasi di volo restano rilevate.
- **Wi-Fi** — meglio il cavo. SimConnect tollera la perdita di pacchetti, ma un jitter oltre 200 ms fa sobbalzare la posizione.

Sicurezza

SimConnect non ha **alcuna autenticazione**: chiunque sulla rete conosca indirizzo e porta può leggere e scrivere i dati del simulatore. Usatelo solo su una rete domestica fidata e tenete la regola del firewall sul profilo Privato.

11

— END OF CHAPTER —