ONAIR ACADEMY

Vom ersten Klick zum ersten Verdienst — ein Teilsystem nach dem anderen

VOLUME III / 26 + APPENDICES / DE

2026-11-03 08:51 UTC

OnAir Academy

Über diesen Band

— VOL III · ONAIR ACADEMY —

Folgen Sie den Kapiteln der Reihe nach: von Installation und Simulatorverbindung über Onboarding und Freelance-Flüge bis zur Unternehmensführung, wiederkehrenden Abläufen und Industrie. Jede Lektion erklärt, was in welcher Reihenfolge zu tun ist.

Screenshots zeigen tatsächliche Zustände des Companion. Ausdrückliche Screenshot-Platzhalter kennzeichnen Flug-, Liefer-, Bau- und Produktionsergebnisse, die noch nachgewiesen werden müssen. Datumsangaben, Preise und Unternehmenszahlen sind Beispiele, keine Zusagen. Kleine Oberflächenausschnitte bleiben kompakt, damit sie lesbar sind.

Lokalisierte Aufnahmen verwenden die in Companion gewählte Sprache. Gesellschaftsnamen, Serverprotokolle und von der Anwendung noch nicht übersetzte Beschriftungen bleiben so erhalten, wie sie angezeigt werden.

Einige Originalbilder bleiben erhalten, insbesondere Flug-, Warnungs- und Onboarding-Szenen sowie frühere Transaktionen. Bildunterschriften und Erläuterungen sind übersetzt; Texte innerhalb dieser Bilder können weiterhin auf Englisch sein. Diese Bilder zählen nicht als lokalisierte Aufnahmen.

Inhalt

Wählen Sie ein Kapitel oder einen Abschnitt, um direkt dorthin zu springen.

01 - OnAir und Companion einrichten

1.1 Companion installieren und starten
1.2 Ihren Simulator verbinden
1.3 Das Dashboard: Startseite und Wegweiser

02 - Im Onboarding-Modus beginnen

Schritt 1. Den Anfangsmodus Ihres Unternehmens erkennen
Schritt 2. Vor den laufenden Unternehmenskosten fliegen
Schritt 3. Genau verstehen, was verdoppelt wird
Schritt 4. Das Startkapital Ihrer Schwierigkeit prüfen
Schritt 5. Das Angebot unverbindlich öffnen
Schritt 6. Prüfen, ob der Airliner-Start zu Ihrem Plan passt
Schritt 7. Das Onboarding verlassen, wenn Sie bereit sind
Offizielle Lektüre und Überprüfung

03 - Ihren ersten Freelance-Charterflug abschließen

3.1 Den ersten Auftrag finden: der Freelance-Hub
3.2 Dispatch: den Flug vorbereiten
3.3 Fliegen und den Flug registrieren

04 - Eine regelmäßige Freelance-Route fliegen

Vor dem Start
Schritt 1. Die Freelance-Routensuche öffnen
Schritt 2. Airline und Flugzeug wählen
Schritt 3. Einen kleinen Vorschlag anfordern
Schritt 4. Den tatsächlichen Plan annehmen und prüfen
Schritt 5. Den aktuellen Abschnitt vorbereiten
Schritt 6. Den Abschnitt im Simulator fliegen
Schritt 7. Registrieren und Ergebnis prüfen
Schritt 8. Fortfahren oder einen blockierten Abschnitt prüfen
Sie können nun fortfahren

05 - Ihre Freelance-Routine aufbauen

Schritt 1. Mit bestehenden Verpflichtungen beginnen
Schritt 2. Den nächsten Abschnitt auf der Karte vorbereiten
Schritt 3. Den abgeschlossenen Flug prüfen
Schritt 4. Nachrichten und Fortschritt prüfen
Schritt 5. Die Oberfläche angenehm einstellen

Schritt 6. Eine optionale Aktivität ausprobieren
Schritt 7. Den nächsten Weg wählen

06 - Von Freelance zu Career / Advanced wechseln

Schritt 1. Die erste Gesellschaftsaktivität festlegen
Schritt 2. Weltregeln und Qualifikationen prüfen
Schritt 3. Finanzen vor dem Wechsel prüfen
Schritt 4. Die Modussteuerung öffnen
Schritt 5. Die zutreffende Bestätigung lesen
Schritt 6. Den resultierenden Modus prüfen
Die Advanced-Oberfläche erkennen
Schritt 7. Erste Entscheidungen in der richtigen Reihenfolge treffen
Schritt 8. Eine Pause verstehen

07 - Das erste Gesellschaftsflugzeug erwerben und vorbereiten

Schritt 1. Den Bedarf festlegen
Schritt 2. Flugzeugtypen vergleichen
Schritt 3. Am geplanten Einsatzort suchen
Schritt 4. Erwerbsarten vergleichen
Schritt 5. Den genauen Kauf bestätigen
Schritt 6. Lieferung in der Flotte prüfen
Schritt 7. Piloten positionieren und nächste Aktion vorbereiten
Bereit für den ersten Auftrag

08 - Den ersten Gesellschaftsauftrag abschließen

Schritt 1. Vom Flugzeug aus suchen
Schritt 2. Einen einfachen Auftrag wählen
Schritt 3. Annehmen und Vorbereitung öffnen
Schritt 4. Route und Ausweichziel prüfen
Schritt 5. Piloten zuweisen
Schritt 6. Ausgewählte Ladung prüfen
Schritt 7. Gesellschaftstreibstoff und Gesamtgewicht prüfen
Schritt 8. Fliegen und registrieren
Schritt 9. Vor Erweiterung auswerten
Weitere Ansichten: Aufträge suchen und vergleichen

09 - Die erste Besatzung einstellen und organisieren

Schritt 1. Den Bedarf des nächsten Flugs bestimmen
Schritt 2. Einen Kandidaten bewerten
Schritt 3. Heimatflughafen festlegen und unterschreiben
Schritt 4. Standort und Verfügbarkeit klären
Schritt 5. Eine wiederverwendbare Besatzungsgruppe speichern
Schritt 6. Den tatsächlichen Flug validieren
Schritt 7. Nach dem Einsatz prüfen

10 - Die Flotte flugbereit halten

Schritt 1. Vor der Planung prüfen

Schritt 2. Eine kompatible Werkstatt finden
Schritt 3. Nur notwendige Arbeiten wählen
Schritt 4. Angebot und Ausfallzeit lesen
Schritt 5. Erst bei tatsächlichem Bedarf bestätigen
Schritt 6. Kabinenänderungen als Betriebsänderungen behandeln
Schritt 7. Eine kurze Bereitschaftsroutine aufbauen

11 - Liquidität, Kosten und Kredite verstehen

Schritt 1. Den Kauf im Cashflow finden
Schritt 2. Geldbewegungen und Betriebsergebnis trennen
Schritt 3. Den nächsten Flug budgetieren
Schritt 4. Laufende Belastungen finden
Schritt 5. Einen Kredit vor Annahme lesen
Schritt 6. Nach einem abgeschlossenen Flug abstimmen
Schritt 7. Über die Erweiterung entscheiden

12 - Ihren ersten FBO einrichten

Schritt 1. Flughafen und Zweck wählen
Schritt 2. Eine neue Konfiguration öffnen
Schritt 3. Sinnvolle Kapazitäten festlegen
Schritt 4. Investition und Wochenkosten kalkulieren
Schritt 5. Die einzelnen Bauzeiten lesen
Schritt 6. Treibstoff nach Fertigstellung des Tanks bestellen
Schritt 7. Die betriebsbereite Anlage prüfen
Treibstoffversorgung vor der Flughafennutzung planen

13 - Wiederkehrende Aufträge aus Ihrem FBO erzeugen

Schritt 1. Die betriebsbereite Basis öffnen
Schritt 2. Ein überschaubares Einsatzgebiet festlegen
Schritt 3. Die Vorschau lesen und speichern
Schritt 4. Einmal erzeugen und die Wartezeit lesen
Schritt 5. Das erzeugte Angebot in Company Jobs prüfen
Schritt 6. Nur durchführbare Arbeit annehmen
Schritt 7. Neuerzeugung kontrollieren
Weitere Ansichten: FBO-Aufträge und Anlagen

14 - Ihren ersten Arbeitsauftrag erstellen

14.1 Was ein Arbeitsauftrag ist
14.2 Die Arbeitsauftragsseite
14.3 Status und Lebenszyklus
14.4 Einen Arbeitsauftrag erstellen
14.5 Die Etappenliste aufbauen
14.6 Fracht, Charter und Passagiere
14.7 Aktivieren und überwachen
14.8 Pausieren, einreihen und löschen
14.9 Fehlerbehebung

15 - Ihre erste regelmäßige Unternehmensroute erstellen

15.1 Ihre erste reguläre Unternehmenslinie erstellen
15.2 Kapazität, Treibstoff und Gewicht auf einer regelmäßigen Linie
15.3 Dienst und Ruhe der Besatzung auf einer regelmäßigen Linie

16 - Ein Netz mit mehreren Flugzeugen koordinieren

Schritt 1. Den ersten Betrieb überprüfen
Schritt 2. Jedem Flugzeug eine klare Aufgabe geben
Schritt 3. Jede Verbindung in UTC prüfen
Schritt 4. Die Infrastrukturabdeckung prüfen
Schritt 5. Jede Beladung einzeln validieren
Schritt 6. Das zweite Programm schrittweise einführen
Schritt 7. Störungen vor der nächsten Erweiterung lösen

17 - Ihre erste Industrieaktivität planen

Schritt 1. Ein Produkt zum Kennenlernen auswählen
Schritt 2. Aus dem Rezept einen Versorgungsplan erstellen
Schritt 3. Die Maschine hinter dem Rezept prüfen
Schritt 4. Den vollständigen Start finanzieren
Schritt 5. Den Standort für den gesamten Betrieb wählen
Schritt 6. Den Weg der Erzeugnisse festlegen

18 - Eine Produktionslinie anordnen und bauen

Schritt 1. Den richtigen Standort öffnen
Schritt 2. Die erste Maschine hinzufügen
Schritt 3. Vor der Versorgung die Einstellungen lesen
Schritt 4. Bauressourcen nach LFPT bringen
Schritt 5. Den Bau beginnen und den Zustand prüfen
Schritt 6. Den Materialfluss verbinden
Schritt 7. Einen tatsächlichen Zyklus prüfen

19 - Material beschaffen und Arbeiter versorgen

Schritt 1. Die Einkaufslisten trennen
Schritt 2. Vor dem Kauf den Marktstandort lesen
Schritt 3. Die Nutzbarkeit des Bestands bestätigen
Schritt 4. Die Betriebsarbeiter bereitstellen
Schritt 5. Nahrung vor Ort vorhalten
Schritt 6. Ablösung vor der Erschöpfung planen
Schritt 7. Die Maschine nach dem Nachschub prüfen

20 - Waren kaufen, Verträge annehmen und Bedarfe veröffentlichen

Schritt 1. Angebote prüfen
Schritt 2. Kundenbedarf und eigene Kapazität vergleichen
Schritt 3. Die Verpflichtung vor der Unterzeichnung lesen
Schritt 4. Die Lieferung unter Meine Verträge verfolgen
Schritt 5. Als Käufer einen Bedarf veröffentlichen

Schritt 6. Stornierung verstehen
Schritt 7. Waren und Geld abgleichen

21 - Industriegüter dorthin transportieren, wo sie gebraucht werden

Schritt 1. Bestand und Ziel bestimmen
Schritt 2. Bodentransport und Flug vergleichen
Schritt 3. Einen tatsächlichen Transfer bestätigen und verfolgen
Schritt 4. Eine Flugzeugsendung vorbereiten
Schritt 5. Normal fliegen und registrieren
Schritt 6. Waren nach der Ankunft verfügbar machen
Schritt 7. Nur einen bewährten Transport automatisieren

22 - Industrielle Abläufe überwachen und verbessern

Schritt 1. Das Industrie-Dashboard öffnen
Schritt 2. Die tatsächliche Blockierungsursache beheben
Schritt 3. Bestandswarnungen verstehen
Schritt 4. Ermüdung und Nahrung gemeinsam betrachten
Schritt 5. Theoretische und tatsächliche Produktion vergleichen
Schritt 6. Jeweils einen Engpass verbessern
Schritt 7. Den Standort aktiv halten

23 - Basecamps planen und eigene Flughäfen instand halten

Schritt 1. Die passende Funktion auswählen
Schritt 2. Basecamp-Voraussetzungen prüfen
Schritt 3. Den Bausatz vorbereiten und einfliegen
Schritt 4. Den erstellten Standort prüfen
Schritt 5. Einen bereits eigenen Flughafen prüfen
Schritt 6. Einnahmen richtig lesen
Schritt 7. Freigabe und Löschung bewusst behandeln

24 - Mit einer virtuellen Fluggesellschaft und Partnerunternehmen arbeiten

Schritt 1. Mitgliedschaft und Rollen prüfen
Schritt 2. Das ausführende Unternehmen identifizieren
Schritt 3. Berechtigung zur Nutzung von Vermögenswerten prüfen
Schritt 4. Zugewiesene Aufgaben ausführen
Schritt 5. Partnerschaften gesondert prüfen
Schritt 6. Einladungen nur bei entsprechender Absicht senden
Schritt 7. Gemeinsame Verpflichtungen prüfen

25 - Sondermissionen und Flugwerkzeuge kennenlernen

Schritt 1. Die Mission vor der Annahme lesen
Schritt 2. Eine Rettung als eigene Übung vorbereiten
Schritt 3. Den aktuellen Missionsstatus verfolgen
Schritt 4. Simulator-Szenerie und Ausrüstung prüfen
Schritt 5. Einen blockierten Start mit Tracking-Prüfungen untersuchen

Schritt 6. Unterstützung bewusst nutzen
Schritt 7. Wiederherstellen und registrieren

26 - Ihr Unternehmen prüfen, stabilisieren und ausbauen

Schritt 1. Kontext und dringende Aufgaben bestätigen
Schritt 2. Flugzeuge und Personal prüfen
Schritt 3. Einrichtungen und Vorräte prüfen
Schritt 4. Geldbewegungen abgleichen
Schritt 5. Tatsächliche Ergebnisse prüfen
Schritt 6. Eine nächste Verbesserung auswählen
Schritt 7. Eine klare Übergabe hinterlassen

27 - Betriebschecklisten und Lernwege

A. Vor der Auftragsannahme
A. Vor dem Abflug
A. Nach der Ankunft
A. Vor dem Verlassen der Gesellschaft
B. Fehlersuche nach Symptom
C. Arbeitsglossar
D. Den nächsten Lernweg wählen

01

KAPITEL 01 / SETUP

OnAir und Companion einrichten

Bevor Sie die erste Meile fliegen, muss OnAir Companion auf Ihrem PC laufen. Dieses Kapitel erklärt Download und Installation, Windows SmartScreen, die Anmeldung, die Auswahl Ihrer Gesellschaft in der Lobby und Updates beim Start.

CH 01
SETUP
OnAir und Companion einrichten

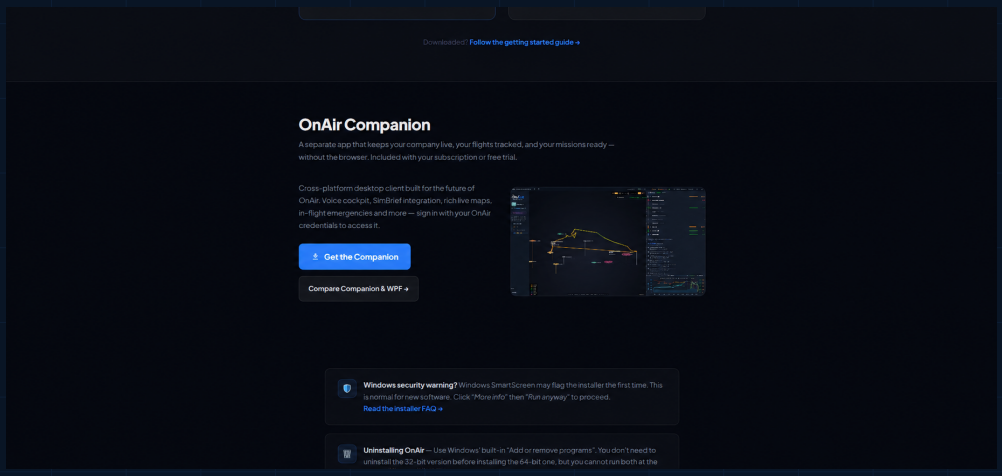
1.1 Companion installieren und starten
1.2 Ihren Simulator verbinden
1.3 Das Dashboard: Startseite und Wegweiser

1.1 Companion installieren und starten

Companion herunterladen

OnAir Companion ist eine Windows-Desktopanwendung. Sie läuft neben Ihrem Flugsimulator oder allein im Tycoon-Modus und enthält alles, was Sie für Missionen, die Unternehmensführung und Ihren Fortschritt in OnAir benötigen.

Laden Sie auf der offiziellen OnAir-Website im Bereich **Download** das aktuelle Installationsprogramm herunter. Es ist eine einzelne signierte `.exe`-Datei mit NSIS-Installer, etwa `OnAir-Companion-Setup-x.y.z.exe`.



Companion-Download auf der offiziellen Website; angezeigt ist die zum Aufnahmezeitpunkt verfügbare Version.

> ■ **Hinweis** — Für Freelance und Karriere gibt es keine getrennten Downloads. Companion unterstützt beide; die Moduswahl erfolgt später bei der Gesellschaftserstellung in der Lobby.

Installation: Windows SmartScreen

Doppelklicken Sie auf die heruntergeladene Datei. Je nach Windows-Konfiguration und Bekanntheit des Installers können eine oder beide folgenden Meldungen erscheinen. Ohne Meldung setzen Sie die Installation fort:

1. Die **Benutzerkontensteuerung** fordert erhöhte Rechte an: Klicken Sie auf **Ja**. 2. SmartScreen zeigt den blauen Hinweis **Der Computer wurde durch Windows geschützt**. Er erscheint nicht bei jeder Installation.

Falls SmartScreen erscheint:

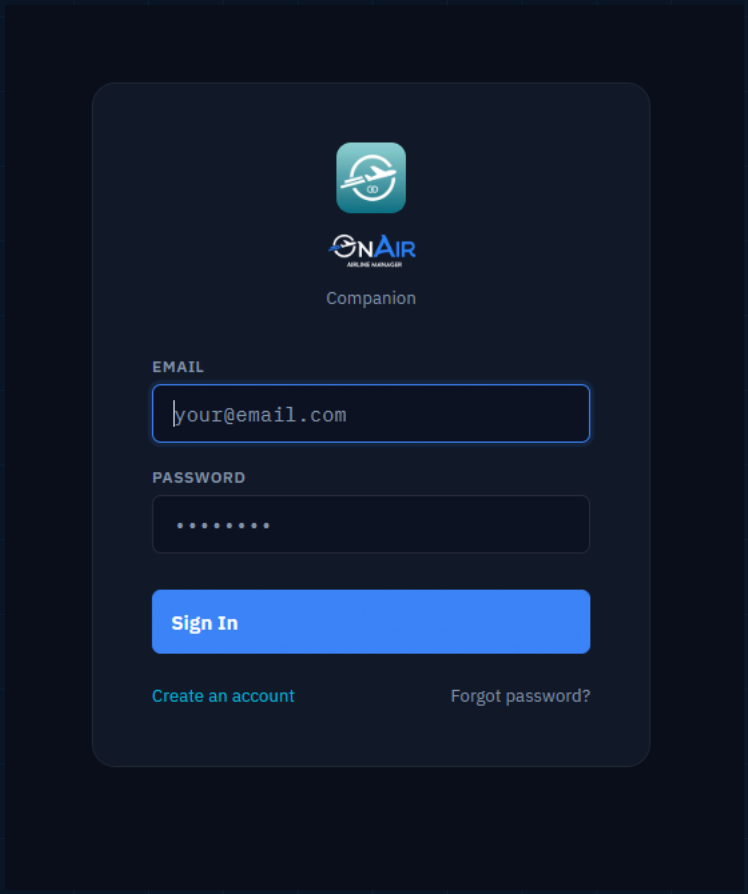
1. Klicken Sie auf **Weitere Informationen**. 2. Prüfen Sie, dass **OnAir Company** als Herausgeber genannt wird, um die offizielle Datei zu erkennen. 3. Klicken Sie auf **Trotzdem ausführen**.

> (!) **Warnung** — Fehlt der Herausgeber oder wird ein anderer genannt, brechen Sie ab und laden Sie die Datei erneut von der offiziellen Website herunter. Führen Sie keine Datei aus, deren Signaturherausgeber sich nicht feststellen lässt.

Der NSIS-Assistent führt durch die übliche Installation: Zielordner auswählen, der Standardordner genügt, kurz warten und eine Desktopverknüpfung erstellen lassen.

Bei OnAir anmelden

Starten Sie Companion. Nach einem Ladebildschirm erscheint die **Anmeldung**.



Anmeldeformular.

Geben Sie E-Mail-Adresse und Passwort Ihrer OnAir-Registrierung ein. Ohne Konto wählen Sie zunächst **Register** auf der OnAir-Website. Companion meldet Sie an, erstellt aber keine Benutzerkonten.

Nach **Anmelden** geschieht Folgendes:

1. Companion prüft die Serververfügbarkeit. Bei Wartung erscheint ein verständlicher Wartungsbildschirm mit **Erneut prüfen** statt einer unklaren Fehlermeldung. 2. Die Referenzdatenbanken für **Flughäfen** und **Fracht/Charter** werden parallel zur Anmeldung geladen. Für Flughäfen erscheint ein Fortschrittsbalken, für Fracht/Charter eine unbestimmte Ladeanzeige. 3. Sobald beide Datenbanken bereit sind und die Anmeldung erfolgreich ist, öffnet sich die Lobby.

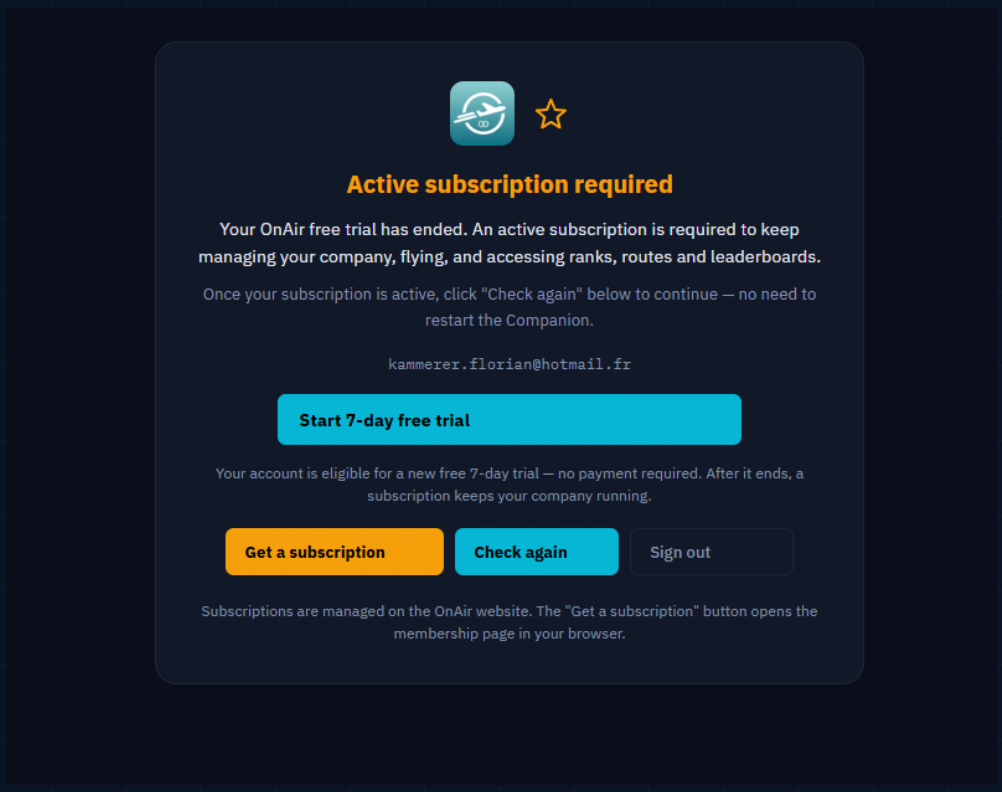
> ■ **Hinweis** — Der erste Start dauert am längsten: Beide Datenbanken werden vollständig geladen, je nach Umfang einige Hundert Megabyte. Spätere Starts sind nahezu sofort möglich, da nur Änderungen heruntergeladen werden.

Sind Ihre Zugangsdaten gespeichert, erfolgt die Anmeldung automatisch. Das Formular entfällt; Sie sehen nur den Ladebildschirm und anschließend die Lobby.

Erscheint **Aktives Abonnement erforderlich**, prüfen Sie die Test- und Abonnementangebote. Nach Aktualisierung Ihres Zugangs klicken Sie auf **Erneut prüfen**.

CH 01
SETUP
OnAir und Companion einrichten

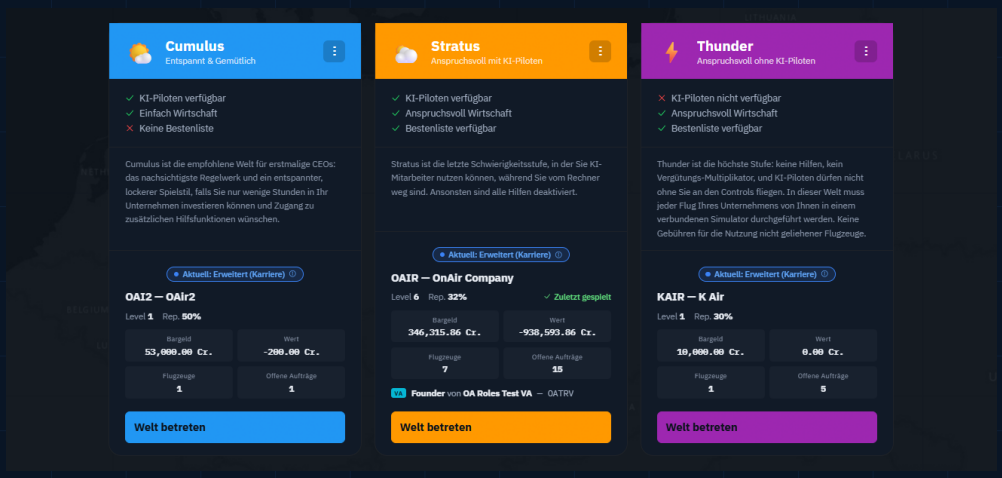
1.1 Companion installieren und starten
1.2 Ihren Simulator verbinden
1.3 Das Dashboard: Startseite und Wegweiser



Kontozugang — Abonnementbildschirm mit verfügbaren Aktionen.

Die Lobby: Gesellschaft auswählen

Nach der Anmeldung gelangen Sie in die **Lobby**.



Weltwahl in der Lobby: Cumulus, Stratus oder Thunder.

Hier entscheiden Sie, **für welche Gesellschaft Sie heute fliegen**. Drei Elemente bestimmen die Ansicht:

1. **Welten-Tabs am oberen Rand.** OnAir betreibt unabhängige Welten mit getrennten Wirtschaftssystemen, Flotten und Gesellschaften. Jede besitzt einen Tab. Dieser Erstellungsablauf erlaubt eine persönliche Gesellschaft pro Welt und prüft vor einer Neuanlage, ob bereits eine besteht. Wählen Sie Ihre Welt. 2. **Ihre Gesellschaftskarten.** Jede zeigt Name, verfügbares Geld, letzte Aktivität und eine große Schaltfläche. Ist die Gesellschaft nach längerer Inaktivität pausiert, öffnet **Fortsetzen** vor der Reaktivierung eine Bestätigung. Bei einer aktiven Gesellschaft öffnet **Fortsetzen** sie unmittelbar. 3. **Das Nachrichtenkarussell.** Bis zu fünf wechselnde Mitteilungen des OnAir-Teams informieren

CH 01
SETUP
OnAir und Companion einrichten

1.1 Companion installieren und starten
1.2 Ihren Simulator verbinden
1.3 Das Dashboard: Startseite und Wegweiser

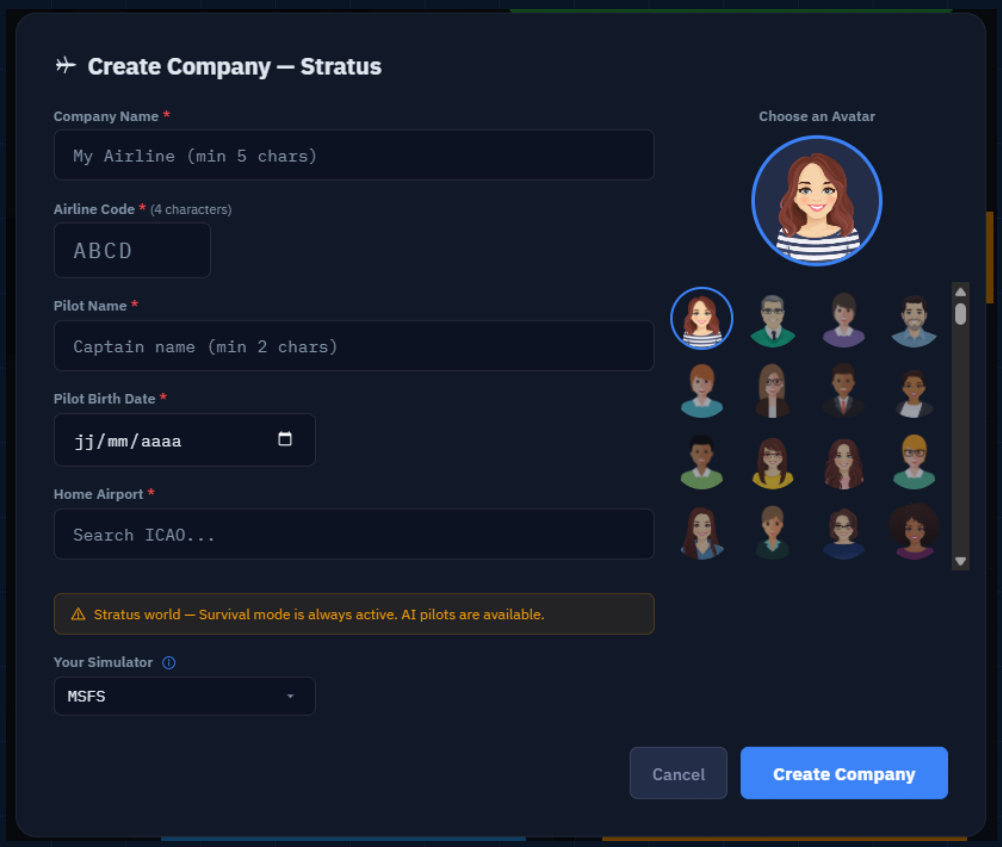
über Updates, Ereignisse und Serverstatus. Ein kurzer Blick lohnt sich.



Aktuelle OAIR-Karte mit Schaltfläche zum Betreten der Welt. Der Advanced-Modus steht über dem Firmennamen.

Ihre erste Gesellschaft erstellen

Wenn Sie neu registriert sind und noch keine Gesellschaft haben, erscheint im leeren Raster die Karte **Gesellschaft erstellen**. Klicken Sie darauf.



Gesellschaft erstellen: Gesellschaft und Pilot, Avatar, Heimatregion und Simulator.

Gefragt sind Unternehmens- und Pilotendaten, Heimatstandort und Simulationseinstellungen:

- **Gesellschaftsname und Airlinecode**, einschließlich Verfügbarkeitsprüfung des Codes.
- **Pilotenidentität und Avatar** sowie **Heimatflughafen**.
- Die angebotenen **Simulations- und Welteinstellungen**. Survival-Welten schränken den Schwierigkeitsgrad ein; Thunder erlaubt keine KI-Flüge.

Dieses Formular enthält keine Freelance/Advanced-Auswahl. Der spätere Wechsel zur Karriere ist ein eigener Vorgang.

Nach Ihrer Bestätigung erstellt Companion die Gesellschaft auf dem Server. Wenige Sekunden später erscheint ihre Karte in der aktualisierten Lobby, bereit für **Fortsetzen**.

> ■ **Hinweis** — **Fortsetzen** lädt den vollständigen Gesellschaftsstatus mit Flotte, Aufträgen, Postfach und Finanzen. Danach öffnet sich das **Dashboard**, das §1.3 vorstellt.

Automatische Updates beim Start

Companion sucht bei jedem Start und danach alle vier Stunden nach Updates. Ist in Ihrem Kanal eine neuere Version verfügbar, beginnt der Download im Hintergrund und ein kleines Banner erscheint.

Das Banner durchläuft drei Zustände:

1. **Update verfügbar** — Der Download beginnt sofort; das Banner zeigt den Prozentwert. 2. **Download abgeschlossen** — Der Installer ist bereit. Wählen Sie **Zum Aktualisieren neu starten**, oder fliegen Sie weiter: Beim nächsten Beenden von Companion wird das Update automatisch installiert. 3. **Neuigkeiten** — Beim ersten Start nach dem Update zeigt **Neuigkeiten** die Versionshinweise. Dieses Fenster erscheint nur einmal pro Version.

> ■ **Hinweis** — Die meisten Spieler verwenden den Kanal **public**. Eine kleine Testergruppe nutzt **staff** und erhält Versionen einige Tage früher. Ohne ausdrückliche Umstellung durch OnAir bleiben Sie im öffentlichen Kanal.

> (!) **Warnung** — Beenden Sie Companion während eines Downloads nicht gewaltsam. Sonst geht der Fortschritt verloren und der Download beginnt beim nächsten Start erneut. Warten Sie auf den Abschluss.

Sie können jetzt…

- Companion von der offiziellen Website herunterladen.
- Bei SmartScreen vor **Trotzdem ausführen** den Herausgeber prüfen.
- Sich anmelden und beim ersten Start die Flughafen- und Frachtdatenbanken laden lassen.
- Welten, Gesellschaften und Nachrichten der Lobby nutzen und eine Gesellschaft **fortsetzen** oder neu im Freelance-Modus **erstellen**.
- Das Updatebanner erkennen und den Neustart planen.

Sie sehen nun das **Dashboard** Ihrer neuen Freelance-Gesellschaft. Bevor Sie den ersten Auftrag suchen, richten Sie die Simulatorverbindung ein.

➡ §1.2 — Simulator verbinden

1.2 Ihren Simulator verbinden

Companion muss Ihren Simulator erkennen können. Erst die Verbindung ermöglicht Echtzeitverfolgung, automatische Kraftstoff- und Wettereinstellung, Erkennung des geladenen Flugzeugs und Add-ons sowie die abschließende Flugregistrierung.

Dies ist **Schritt 1 im Willkommensbanner**. Sobald die SIM-Anzeige grün wird, ist der Schritt automatisch erfüllt und Sie können den ersten Auftrag suchen.

Die SIM-Anzeige: Verbindungsstatus auf einen Blick

Oben rechts auf jedem Bildschirm, links neben **VATSIM LIVE**, zeigt die **SIM-Anzeige** ständig den Verbindungsstatus. Es gibt vier Zustände:

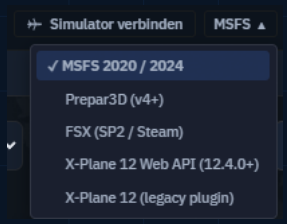
FARBE	BEISPIEL	BEDEUTUNG
Neutral	*Simulator nicht verbunden*	Noch kein Verbindungsversuch oder manuell getrennt.
Orange	*Verbindung wird hergestellt…*	Companion baut die Verbindung zur Schnittstelle auf.
Rot	*Simulator nicht erkannt*	Letzter Versuch fehlgeschlagen; Mauszeiger darüberhalten, um den Grund zu sehen.
Grün	*Reiseflug · A320neo V2*	Verbunden; die Anzeige nennt Flugphase und Flugzeug.

Ein kleiner **Pfeil** neben der grünen Anzeige öffnet das Live-Debugpanel für SimConnect. Ein benachbartes **Auswahlmenü** wechselt zwischen MSFS, MSFS 2024, P3D, FSX, X-Plane-Plugin und Web API, ohne die Einstellungen zu öffnen.



Simulatorverbindung in der Titelleiste vor dem Verbindungsaufbau.

> ■ **Die Anzeige jederzeit anklicken** — So versuchen Sie die Verbindung am schnellsten erneut. Ist der Simulator fertig geladen, genügt ein Klick, um die Anzeige grün werden zu lassen. Ein weiterer Klick trennt manuell.



Die fünf unterstützten Simulatoren; der aktive ist angehakt.

Simulator auswählen

Öffnen Sie beim **ersten Start** über **Einstellungen** unten in der Seitenleiste *Einstellungen → Flugsimulator*. **Ihr Simulator** bietet fünf Einträge:

- **MSFS 2020 / 2024** — Ein Eintrag für beide Versionen; Companion erkennt selbst, welche läuft.
- **Prepar3D (v4+)** — Version 4 und neuer.
- **FSX (SP2 / Steam)** — FSX-SE oder die Boxversion mit SP2.
- **X-Plane 12 (Plugin)** — Das klassische Companion-Plugin funktioniert auch mit X-Plane 11.

CH 01
SETUP
OnAir und Companion einrichten

1.1 Companion installieren und starten
1.2 Ihren Simulator verbinden
1.3 Das Dashboard: Startseite und Wegweiser

• **X-Plane 12 Web API (12.4.0+)** — Die mit X-Plane 12.4.0 eingeführte HTTP-Verbindung.

Zum Spielen ohne Simulator siehe **Ohne Simulator: Tycoon-Modus** weiter unten.



Dieselbe Auswahl im Flugsimulator-Tab; sie wird lokal gespeichert.

Die Auswahl wird **sofort** gespeichert; eine Speichern-Schaltfläche ist nicht nötig. Sie bleibt in beiden Richtungen mit dem Titelleistenmenü synchron.

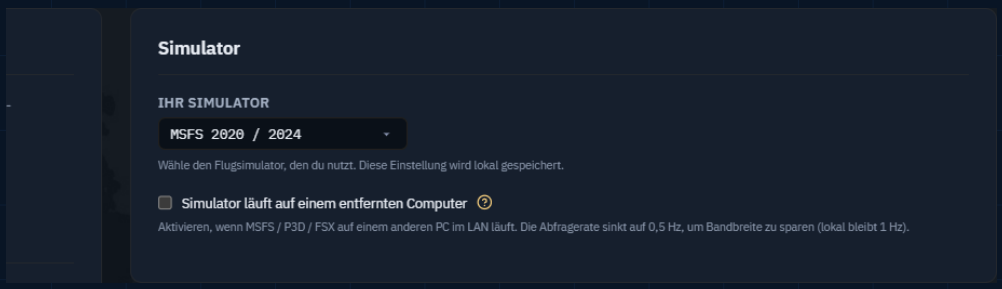
> ■ **Automatische Anpassung beim Verbinden** — Companion liest den Namen der verbundenen Anwendung und korrigiert eine abweichende Auswahl. War MSFS 2020 gewählt, Sie starten aber X-Plane und klicken auf SIM, wechselt die Auswahl zu X-Plane und wird gespeichert.

Microsoft Flight Simulator: MSFS 2020 / MSFS 2024

MSFS enthält **SimConnect** bereits. Auf demselben Rechner ist keine Zusatzinstallation nötig.

Auf demselben Rechner wie Companion

1. Starten Sie MSFS oder MSFS 2024. 2. Warten Sie mindestens bis zum Hauptmenü; idealerweise laden Sie ein Flugzeug auf einer Parkposition. 3. Klicken Sie in Companion auf SIM. 4. Die Anzeige wird nach wenigen Sekunden grün.



Flugsimulator-Einstellungen für MSFS auf demselben PC.

Auf einem anderen Netzwerk-PC: Remote-SimConnect

Läuft MSFS auf einem eigenen PC und Companion auf einem anderen:

1. Aktivieren Sie unter *Einstellungen* → *Flugsimulator* **Simulator läuft auf einem entfernten Computer**. 2. Wählen Sie **SimConnect.xml erzeugen**. Ein Assistent erstellt die MSFS-Konfiguration. 3. **Kopieren Sie die Datei** auf den Simulator-PC in den angezeigten Ordner, gewöhnlich `%APPDATA%\Microsoft Flight Simulator\` für MSFS 2020 oder `%APPDATA%\Microsoft Flight Simulator 2024\` für MSFS 2024. 4. **Öffnen Sie den TCP-Port**, standardmäßig `500`, in der Windows-Firewall des Simulator-PCs. 5. **Starten Sie MSFS neu**, damit es `SimConnect.xml` lädt. 6. Tragen Sie in Companion **Host/IP** des Simulator-PCs und den passenden **Port** ein. 7. Klicken Sie auf **Verbindung testen**. Eine

grüne Meldung bestätigt die Verbindung.



Die Remote-Option zeigt Host/IP, Verbindung testen und SimConnect.xml erzeugen.

> ■ **Einmal erzeugen genügt** — `SimConnect.xml` ist wiederverwendbar. Wenn Sie Companion neu installieren, aber denselben Simulator-PC behalten, bleibt die Datei gültig.

> (!) **macOS / Linux** — Auf Nicht-Windows-Systemen ist die Remote-Option erzwungen, da keine lokale SimConnect-Schnittstelle existiert. MSFS muss auf einem separaten Windows-PC laufen, dessen IP Sie eintragen.

X-Plane 12: Plugin oder Web API

X-Plane bietet zwei Verbindungswege mit derselben Aufgabe. **Wählen Sie einen**.

Option A: X-Plane-12-Plugin, auch für X-Plane 11

Die klassische Verbindung verwendet ein kleines Plugin, das Companion installieren und aktualisieren kann.

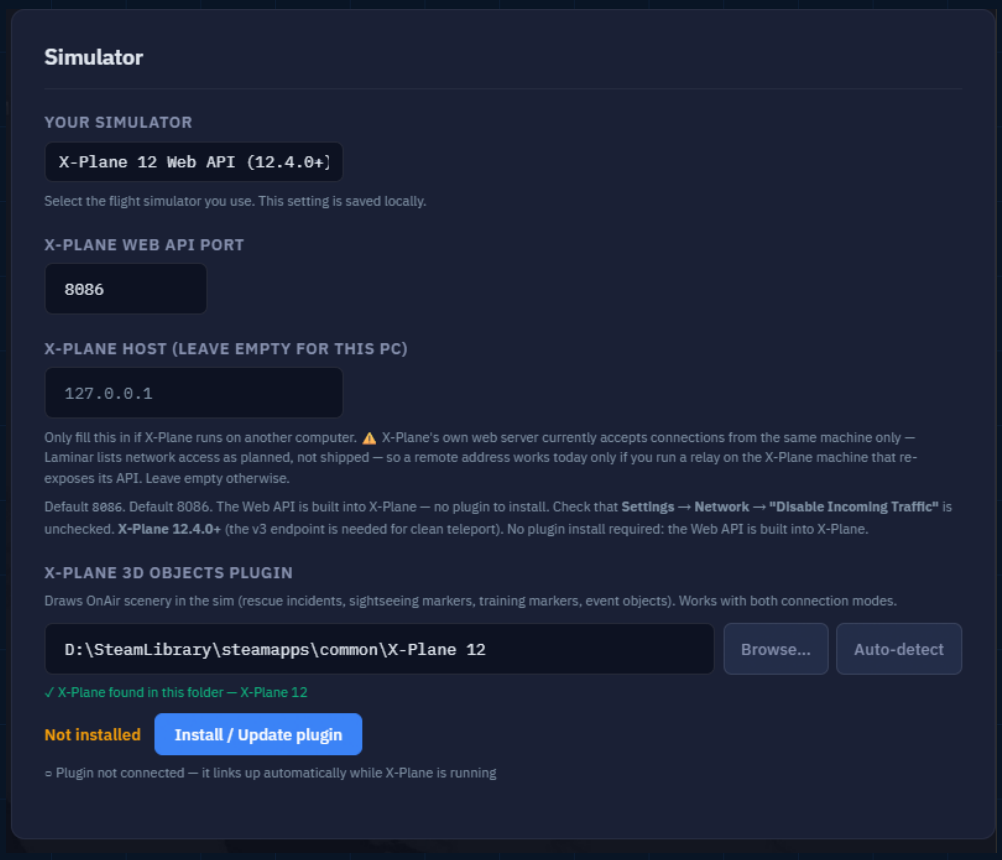
1. Wählen Sie unter *Einstellungen* → *Flugsimulator* **X-Plane 12 Plugin**. 2. Geben Sie über **X-Plane-Ordner** das Installationsverzeichnis an. 3. Klicken Sie auf **Plugin installieren / aktualisieren**. Companion kopiert es nach `<X-Plane>/Resources/plugins/`; der Status wird **Aktuell**. 4. **Starten Sie X-Plane neu**, falls es bereits lief. 5. Klicken Sie auf SIM; die Anzeige wird nach wenigen Sekunden grün.

Für Remote-Betrieb aktivieren Sie auf derselben Seite die Option und tragen den Rechnernamen ein. Das Plugin sendet Telemetrie über das Netzwerk; eine Datei müssen Sie nicht erzeugen.

Option B: X-Plane 12 Web API ab 12.4.0

Seit X-Plane 12.4.0 gibt es eine integrierte HTTP-API, die Companion ohne Plugin direkt nutzen kann.

1. Wählen Sie unter *Einstellungen* → *Flugsimulator* **X-Plane 12 Web API**. 2. Tragen Sie den von X-Plane verwendeten **Port** ein, standardmäßig `8086`. 3. In X-Plane unter *Settings* → *Network* muss **Disable incoming deaktiviert** sein, damit Companion den Simulator erreichen darf. 4. Klicken Sie auf SIM; die Anzeige wird nach wenigen Sekunden grün.



X-Plane Web API mit Verbindungseinstellungen und Plugininformationen.

> ■ **Plugin oder Web API?** — Beide funktionieren. Das Plugin ist der länger erprobte Weg; die Web API ist schlanker und benötigt keine Plugininstallation oder -updates. Für neue OnAir-Nutzer ist das Plugin die bewährte Standardwahl.

Prepar3D / FSX

Prepar3D v4, v5, v6 und FSX, einschließlich FSX-SE, verwenden wie MSFS **SimConnect**.

1. Wählen Sie unter *Einstellungen → Flugsimulator* **Prepar3D** oder **FSX**. 2. Starten Sie den Simulator und laden oder parken Sie ein Flugzeug. 3. Klicken Sie auf SIM.

Remote funktioniert es wie bei MSFS: Remote-Option aktivieren, `SimConnect.xml` erzeugen und auf den Simulator-PC kopieren, Port `500` öffnen, Simulator neu starten, Host/IP und Port eingeben und **Verbindung testen**.

> ■ **Wohin gehört SimConnect.xml?** — Für P3D nennt der Assistent den versionsabhängigen Ordner `%APPDATA%\Lockheed Martin\Prepar3D vN\`, für FSX `%APPDATA%\Microsoft\FSX\` beziehungsweise die FSX-SE-Entsprechung. Folgen Sie dem angezeigten Pfad.

Ohne Simulator: Tycoon-Modus

Sie können Ihre Gesellschaft ohne aktive Simulatorverbindung ansehen und verwalten. Dadurch ändert sich weder die **Ohne-Simulator-Einstellung NoSimulator** der Gesellschaft noch wird ein Freelance-Flug zum KI-Flug.

CH 01
SETUP
OnAir und Companion einrichten

1.1 Companion installieren und starten
1.2 Ihren Simulator verbinden
1.3 Das Dashboard: Startseite und Wegweiser

Wo die Welt KI-Flüge erlaubt, können geeignete Flugzeuge und Besatzungen serverseitig fliegen. Der Server führt diese Flüge fort und beendet sie. Eine Ankunft lässt sich nicht einfach manuell erklären und gutschreiben. Freelance-Leihflugzeuge können nicht per KI starten; Thunder verlangt menschlich geflogene Flüge.

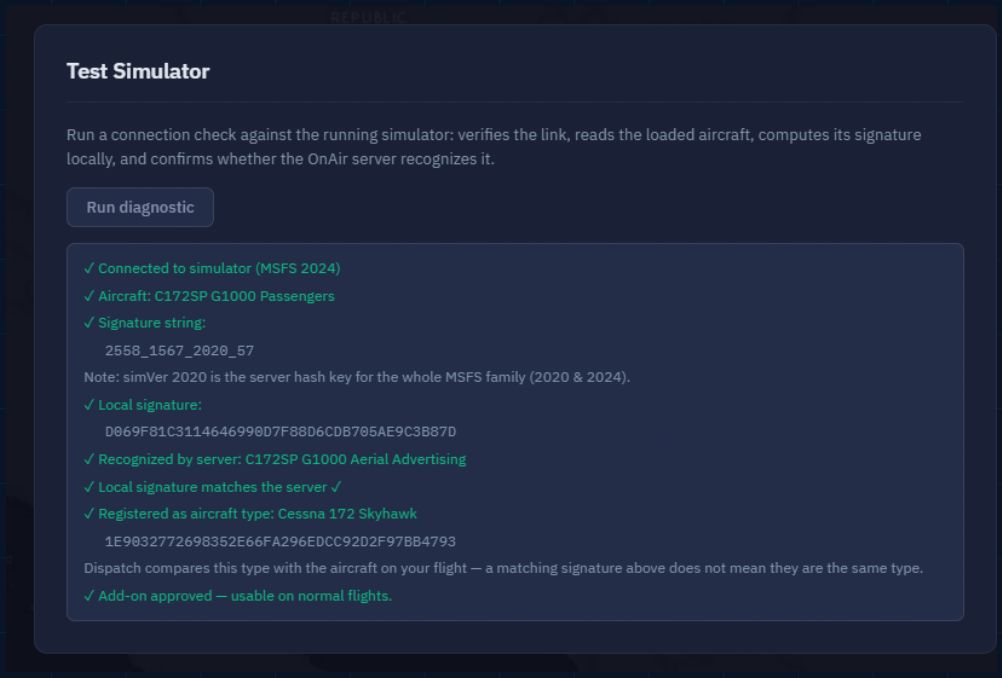
Für die Rückkehr zum Simulator prüfen Sie sowohl die Simulationseinstellung der Gesellschaft als auch die oben beschriebene Verbindung. Die Titelleistenauswahl wählt nur die Verbindung; sie überschreibt nicht den Betriebsmodus der Gesellschaft.

Simulator testen: Diagnose in fünf Schritten

Öffnen Sie **Einstellungen**, suchen Sie **Simulator testen** in den Simulatoreinstellungen und klicken Sie auf **Diagnose starten**. Geprüft werden fünf Ebenen:

1. **Verbindung** — Erreicht die Schnittstelle den Simulator? 2. **Flugzeug** — Ist ein Flugzeug geladen und sind seine grundlegenden SimVars lesbar? 3. **Systeme** — Melden Triebwerke, Kraftstoff, Elektrik und Fahrwerk plausible Werte? 4. **Lokale Signatur** — Lokaler Hash des geladenen Add-ons für das Moderationssystem. 5. **Serverabgleich** — Entspricht die Signatur dem serverseitigen Eintrag für dieses Add-on?

Jede Zeile wird grün oder rot. Rot zeigt die betroffene Ebene genauer als SIM allein, besonders bei hartnäckigen Netzwerkproblemen oder frisch installierten Add-ons.



Abgeschlossene Diagnose. Lesen Sie Flugzeugerkennung und Signaturmeldungen Ihrer eigenen Installation.

Fehler eingrenzen

SYMPTOM	WAHRSCHEINLICHE URSACHE	MASSNAHME
SIM **bleibt neutral**	Seit dem Simulatorstart nicht angeklickt.	Im Hauptmenü einmal auf SIM klicken.

SYMPTOM	WAHRSCHEINLICHE URSACHE	MASSNAHME
SIM **bleibt orange**, länger als etwa 15 s	Schnittstelle oder Port erreichbar, Verbindungsaufbau bleibt hängen.	Simulator vollständig laden lassen, nicht im schwarzen Ladebildschirm warten; trennen und neu versuchen.
SIM **rot**, lokales MSFS/P3D/FSX	SimConnect ausnahmsweise nicht verfügbar oder falsche Auswahl.	Simulator mit aktivem Fenster neu starten; Auswahl prüfen.
SIM **rot**, Remote-SimConnect	Firewall, falsche IP oder fehlende XML-Datei.	Vom Companion-PC die IP anpingen, Port `500` öffnen, `SimConnect.xml` neu erzeugen und kopieren.
SIM **rot**, X-Plane-Plugin	Fehlendes/veraltetes Plugin oder Neustart vor Installationsende.	**Plugin installieren / aktualisieren**, danach X-Plane neu starten.
SIM **rot**, X-Plane Web API	Falscher Port oder **Disable incoming** aktiviert.	Ports abgleichen und die Option unter *Settings* → *Network* deaktivieren.
SIM **grün**, Flugzeug/Flughafen falsch	Flugzeug gerade geladen, SimVars noch nicht bereit.	Flugzeug bewegen oder Triebwerk starten; Daten aktualisieren sich nach Sekunden.

■ **Zuerst Simulator testen** — Unter *Einstellungen* → *Flugsimulator* zeigt die Diagnose verständlich, welche der fünf Ebenen scheitert. Das ist meist schneller als Vermutungen anhand der SIM-Farbe.

(!) **Nur ein Simulator gleichzeitig** — Lassen Sie MSFS und X-Plane nicht gleichzeitig laufen, um mitten im Flug umzuschalten. Erst wählen, dann verbinden und fliegen. Das Menü erleichtert den Wechsel zwischen Sitzungen, nicht während eines Flugs.

Sie können jetzt…

- Den Verbindungsstatus an SIM erkennen.
- MSFS 2020/2024, Prepar3D, FSX, X-Plane-Plugin oder Web API einrichten oder Tycoon nutzen.
- Einen Simulator auf einem anderen PC verbinden.
- Die fünf Diagnoseschritte ausführen und auswerten.
- Eine rote Anzeige mit der Symptomtabelle untersuchen.

Schritt 1 im Willkommensbanner wird nach **mindestens einer** erfolgreichen Verbindung grün. Nun lernen Sie den Bildschirm kennen, zu dem Sie in jeder Sitzung zurückkehren.

➡ §1.3 — Dashboard: Startseite und Wegweiser

Noch Probleme? Auf Discord fragen oder Supportticket öffnen.

CH 01
SETUP
OnAir und Companion einrichten

1.1 Companion installieren und starten
1.2 Ihren Simulator verbinden
1.3 Das Dashboard: Startseite und Wegweiser

1.3 Das Dashboard: Startseite und Wegweiser

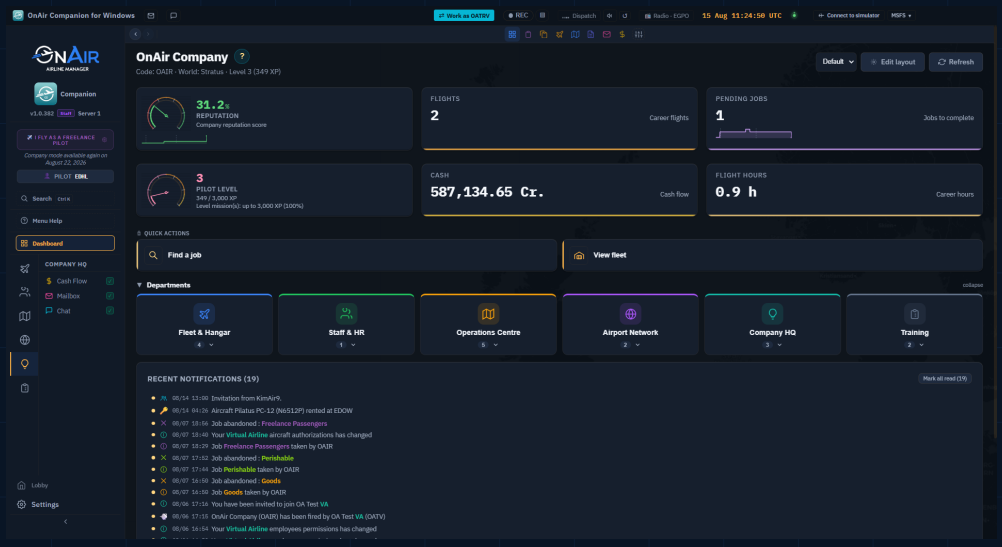
Das **Dashboard** ist die Startseite beim Fortsetzen Ihrer Gesellschaft. Seit der Überarbeitung *Operations Hub* besteht es aus **anpassbaren Widgets**: einer scrollbaren Spalte mit Abteilungen, Schnellaktionen, Statistiken, Benachrichtigungen und Gesellschaftsdetails. Sie können die Karten verschieben, ausblenden und einstellen. Zugleich ist es der **Wegweiser durch die Anwendung**: Seitenleiste und **Abteilungen**-Widget führen dieselben Menüs in derselben Ordnung auf.

Der Überblick

Die Widgets stehen untereinander. Für eine neue Freelance-Gesellschaft ist die Standardreihenfolge:

1. **Willkommensbanner**, bis die drei weiter unten beschriebenen Schritte erledigt sind. 2. **Statistikraster** mit sechs Kacheln zu Geld, Fortschritt und Arbeitsaufwand. 3. **Schnellaktionen** zum Starten einer Aufgabe mit einem Klick. 4. **Abteilungen** als große Entsprechung der Seitenleiste. 5. **Benachrichtigungen** mit aktuellen Ereignissen. 6. **Gesellschaftsdetails** mit Identität und Einstellungen.

Bis auf das Banner sind dies **Widgets**, die Sie über **Bearbeiten** im Seitenkopf ausblenden, verschieben und anpassen können. Bei einem laufenden Flug erscheint zusätzlich oben das blaue Banner **Flug fortsetzen**, das direkt zur Verfolgung führt.



Freelance-Dashboard mit Seitenkopf, Abteilungen und Schnellaktionen.

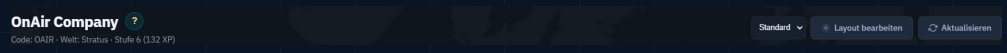
Seitenkopf und globale Anzeigen

Der **Seitenkopf** folgt einem anwendungsweiten Muster:

- **Titel** — Hier der **Gesellschaftsname**, darunter Code, Welt und Level; andernorts der Seitenname. ? öffnet die kontextbezogene Hilfe.
- **Gesellschaftsanzeige** — Airlinecode, Name und Welt. Mitglieder einer Virtual Airline können per Klick ihre Identität wechseln.
- **Layoutauswahl und Bearbeiten** — Nur im Dashboard: gespeichertes Layout auswählen oder den unten beschriebenen Editor öffnen.
- **Aktualisieren** — Seitendaten neu laden.

Zwei **globale Anzeigen** stehen auf allen Seiten in der Titelleiste:

- **SIM** — Simulatorverbindung: grau im Ruhezustand, rot bei Fehler, grün bei Verbindung. Siehe §1.2.
- **Tracking** — Nur während der Flugverfolgung sichtbar; zeigt die Phase und führt von überall zum Tracker. Siehe Fliegen und registrieren.



Gesellschaftsname und „?“, darunter Code, Welt und Level; rechts Layoutauswahl und Aktualisieren.

> ■ **Befehlspalette** — **Strg+K**, auf dem Mac Cmd+K, öffnet überall die Suche. Geben Sie einen Seitennamen ein und springen Sie direkt dorthin. Mit etwas Erfahrung schneller als die Seitenleiste.

Die Seitenleiste: alle Menüs

Die linke Leiste gliedert sich in **Abteilungen**, die in Freelance und Karriere gleich bleiben. Freelance zeigt lediglich die für einen einzelnen Piloten nötigen Seiten.

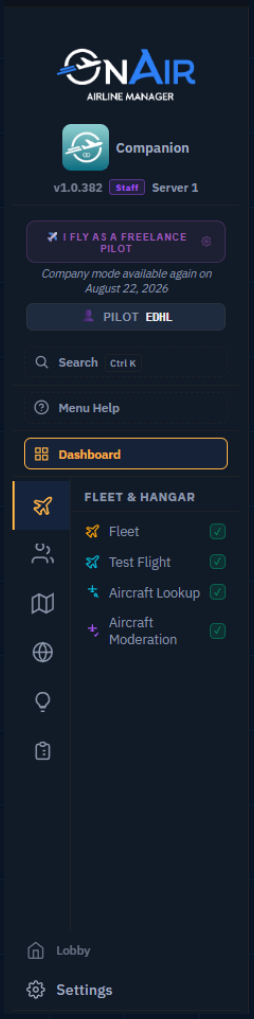
Oben führt **Dashboard** mit einem Klick nach Hause. Unten öffnet **Einstellungen** die in der Referenz Alltagswerkzeuge beschriebenen Optionen.

Im Freelance-Modus stehen folgende Menüs bereit:

ABTEILUNG	MENÜ	AUFGABE	ERLÄUTERT IN
Flotte und Hangar	Flotte	Ihr aktuelles Leihflugzeug.	Alltagswerkzeuge
Personal und HR	Ränge	Piloten- und Linienränge.	Alltagswerkzeuge
Einsatzzentrale	Freelance-Auftrag	Charter, Linien, Touren und VA.	Ersten Auftrag finden
Flughafennetz	Flughafensuche	Startbahnen, METAR und Aufträge jedes Platzes.	Alltagswerkzeuge
Unternehmenszentrale	Geldfluss	Einnahmen und Ausgaben je Buchung.	Alltagswerkzeuge
Ausbildung	Flugtraining	Manöver außerhalb bezahlter Flüge üben.	Alltagswerkzeuge

Zwei Seiten fehlen **absichtlich**:

- **Flugdispatch** — Öffnet über **Dispatch** bei einem Flugzeug, **Jetzt fliegen** bei einem Auftrag oder **Fortsetzen** bei einem laufenden Flug. Da ein ausgewähltes Flugzeug nötig ist, lässt sich die Seite nicht allein öffnen. Siehe Dispatch.
- **Touren** — Über die **Touren-Karte** auf der Freelance-Auftragsseite. Siehe Ersten Auftrag finden.



Hinweis „Ich fliege als Freelance-Pilot“ und vier Seiten unter Flotte und Hangar.

> ■ **Hinweis** — In Karriere kommen Einträge wie Flugzeugmarkt, Arbeitsaufträge, Mitarbeiter, FBOs und Industrie hinzu. Struktur und gewohnte Navigation bleiben gleich. Siehe Kapitel 6, Wechsel in den Karrieremodus.

Das Willkommensbanner: drei Schritte

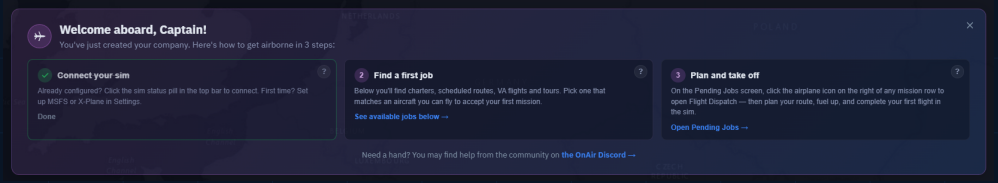
Bis zum ersten abgeschlossenen Flug verfolgt das obere **Banner** drei Meilensteine:

1. **Simulator verbinden** — Grün nach mindestens einer erfolgreichen Verbindung. 2. **Ersten Auftrag finden** — Grün bei mindestens einem offenen Auftrag oder einer laufenden Tour. 3. **Fliegen und registrieren** — Grün, sobald der erste Flug nach der Landung registriert ist.

Jeder Schritt ist anklickbar und besitzt ein eigenes ?. Die Bestätigung erfolgt automatisch, sobald die Bedingung erfüllt ist. Nach drei grünen Schritten verschwindet das Banner. Manuelles Schließen verlangt eine Bestätigung und ist endgültig. Ein Link zum **OnAir-Discord** führt zu persönlicher Hilfe.

Die Schritte entsprechen diesem Leitfaden:

- **Schritt 1: Simulator verbinden** → §1.2.
- **Schritt 2: Ersten Auftrag finden** → Ersten Auftrag finden.
- **Schritt 3: Fliegen und registrieren** → Fliegen und registrieren.

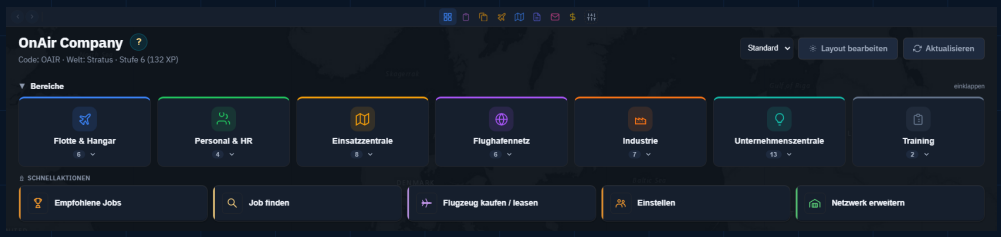


Willkommensbanner mit den drei Startschritten.

Abteilungen und Schnellaktionen

Sichtbarkeit und Position dieser Navigationshilfen hängen vom Layout ab. Fehlen **Abteilungen**, öffnen Sie **Layout bearbeiten** und aktivieren das Widget:

- **Abteilungen** — Eine große Kachel pro Abteilung. Ein Klick öffnet ein **Untermenü** mit Schaltflächen zu den Seiten. Es ist die visuelle Entsprechung der Seitenleiste. Eine Option klappt die Leiste im Dashboard automatisch ein, um die volle Breite zu nutzen.
- **Schnellaktionen** — Aufgabenbezogene Schaltflächen. In Freelance: **Auftrag finden** zur Freelance-Auftragsseite und **Flotte anzeigen**.

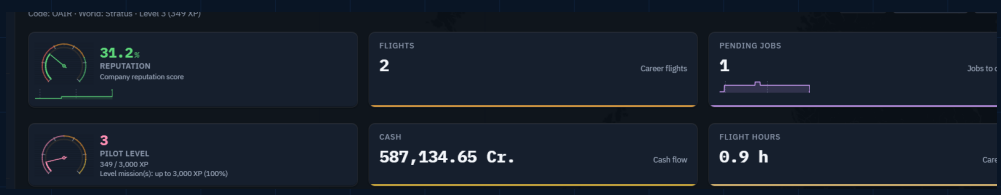


Schnellaktionen und Abteilungen in einem angepassten Layout.

Das Statistikraster

Sechs Kacheln in zwei Reihen zeigen Ihre Karriere. Jede öffnet die passende Seite.

KACHEL	TYP	INHALT
Ruf	Anzeige	0–100 %; rot unter 40 %, orange 40–75 %, grün über 75 %.
Flüge	Zähler	Alle registrierten Karriereflüge.
Offene Aufträge	Zähler	Angenommene, noch nicht geflogene Aufträge.
Pilotenlevel	XP-Anzeige	Fortschritt im Level; von Rosa über Orange zu Gold nahe dem nächsten Level.
Geld	Zähler	Verfügbare Mittel.
Flugstunden	Zähler	Gesamte Karriereflugzeit.

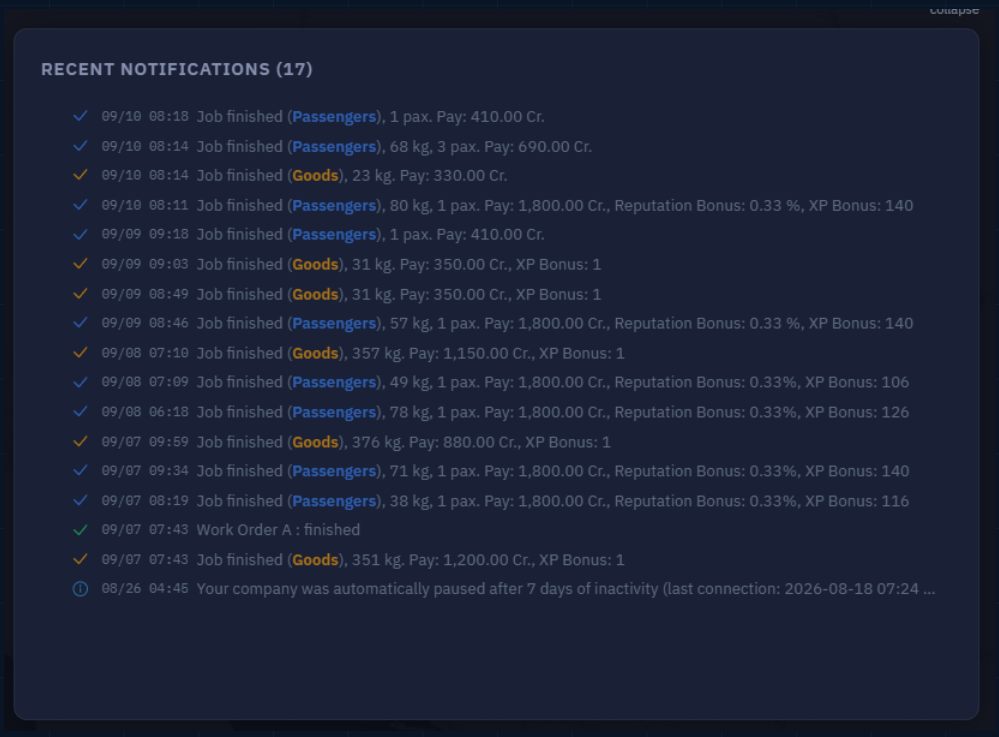


Ruf, Flüge, offene Aufträge, Level, Geld und Karriereflugstunden.

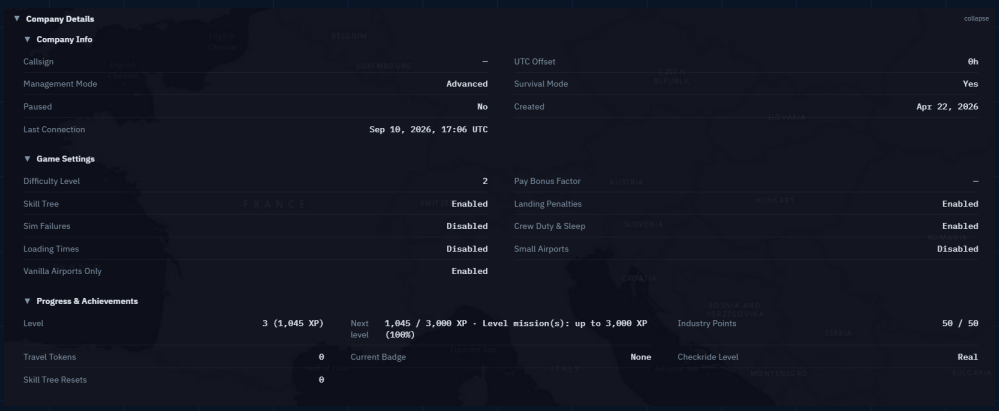
Benachrichtigungen und Gesellschaftsdetails

Zwei weitere Widgets vervollständigen das Standardlayout:

- **Letzte Benachrichtigungen** — Serverereignisse wie Auftragsabschluss, Levelaufstieg, Kraftstoff, Post oder Weltereignisse. Jede Zeile enthält Symbol, Zeit und Kurztext; ungelesene Einträge einen Punkt. **Alle als gelesen markieren** steht im Kopf. Anklicken öffnet die betreffende Seite. Die Karte scrollt und enthält den vollständigen Feed.
- **Gesellschaftsdetails** — Standardmäßig eingeklappte Karte mit **Info**: Rufzeichen, UTC-Abweichung, Modus, Erstellung, letzte Verbindung; **Einstellungen**: Schwierigkeit, Vergütungsbonus, Strafen; **Fortschritt**: Level und XP, Reisetoken, Abzeichen. Zum Nachschlagen von Einstellungen öffnen; im Alltag selten nötig.



Letzte Benachrichtigungen einer Beispielgesellschaft.



Details einer Advanced-Gesellschaft; verfügbare Angaben hängen vom Modus ab.

Layout anpassen

Öffnen Sie mit **Layout bearbeiten** den **Editor**:

- Widgets **anzeigen oder ausblenden**; manche bevorzugen etwa die Seitenleiste statt Abteilungen.

- Widgets per Ziehen nach oben oder unten **umsortieren**.
- **Widgetoptionen** einstellen, etwa das **automatische Einklappen der Seitenleiste** durch Abteilungen.
- **Layoutvorlagen** benennen, speichern und im Seitenkopf wechseln, beispielsweise eine minimale Flugansicht und eine vollständige Verwaltungsansicht.

Layouts werden **pro Gesellschaft und Modus** gespeichert. Freelance- und spätere Karriereansicht bleiben getrennt.



Anhaken zum Anzeigen, Griff ziehen zum Umsortieren. Ausblenden ändert nicht die Reihenfolge der anderen Widgets. Beispiel im Advanced-Modus; die verfügbaren Widgets hängen vom Modus ab.

Sie können jetzt…

- **Seitenkopf**, **SIM** und **Tracking** lesen.
- Über **Abteilungen**, **Widgets** oder **Strg+K** navigieren und die zugehörigen Referenzen finden.
- Das **Willkommensbanner** als Einstiegsliste nutzen.
- Häufige Aufgaben über **Schnellaktionen** starten.
- Ruf, Level, Geld, Flüge, Stunden und offene Arbeit ablesen.
- **Benachrichtigungen** und **Gesellschaftsdetails** prüfen.
- Widgets **anpassen** und Layouts speichern.

Das Dashboard zeigt den aktuellen Stand. Für neue Aktivitäten und Schritt 2 öffnen Sie **Freelance-Auftrag**.

Lesen Sie zunächst **Kapitel 2 — Im Onboarding-Modus starten** zu Startkapital und Moduswahl, anschließend **Kapitel 3 — Den ersten Freelance-Charter abschließen**.

01

— END OF CHAPTER —

02

KAPITEL 02 / ONBOARDING

Im Onboarding-Modus beginnen

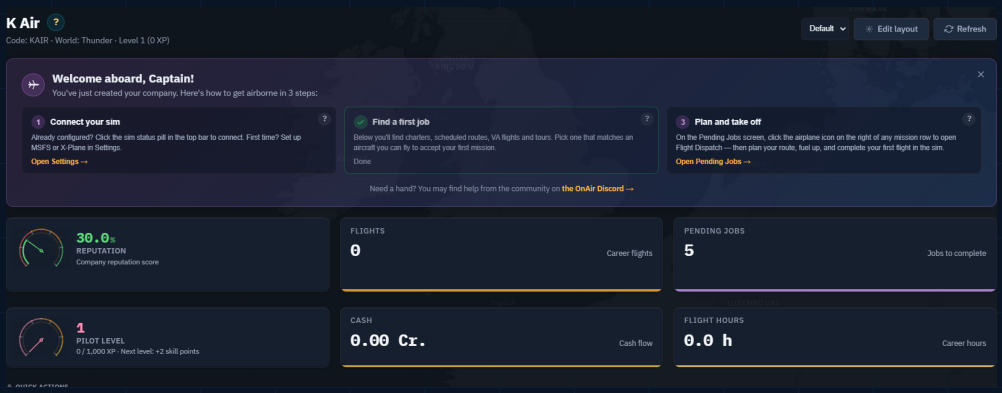
Im Onboarding lernen Sie, OnAir-Missionen zu fliegen, und bauen eine Geldreserve auf, bevor Sie ein Unternehmen führen. Nach der Installation von Companion und der Verbindung mit dem Simulator erklärt dieses Kapitel die Anfangsphase, die einmalige finanzielle Belohnung beim Freischalten von Advanced und die vorher zu prüfenden Entscheidungen. Sie können es jetzt lesen und während der ersten Freelance-Lektionen im Onboarding bleiben.

CH 02
ONBOARDING
Im Onboarding-Modus beginnen

Schritt 1. Den Anfangsmodus Ihres Unternehmens erkennen
Schritt 2. Vor den laufenden Unternehmenskosten fliegen
Schritt 3. Genau verstehen, was verdoppelt wird
Schritt 4. Das Startkapital Ihrer Schwierigkeit prüfen
Schritt 5. Das Angebot unverbindlich öffnen
Schritt 6. Prüfen, ob der Airliner-Start zu Ihrem Plan passt
Schritt 7. Das Onboarding verlassen, wenn Sie bereit sind
Offizielle Lektüre und Überprüfung

Schritt 1. Den Anfangsmodus Ihres Unternehmens erkennen

Betreten Sie Ihr Unternehmen über die Lobby und prüfen Sie das Abzeichen in der Seitenleiste. **Onboarding Mode** bedeutet, dass dieses Unternehmen die Advanced-Verwaltung noch nicht freigeschaltet hat. Es verwendet das Freelance-Flugerlebnis; die Unternehmensverwaltung pausiert. Onboarding gilt für das einzelne Unternehmen: Ein anderes Unternehmen Ihres Kontos kann bereits Advanced nutzen.



OB01 — KAIR auf Thunder, aufgenommen am 10. September 2026 vor der ersten Advanced-Freischaltung. Die Begrüßung führt durch Simulatorverbindung, Auftragssuche und Flugvorbereitung. Der Kassenbestand ist noch null. Mitarbeiterkonten können zusätzliche Werkzeuge anzeigen; diese gehören nicht zum Lernpfad.

Die Begrüßung ist eine Anleitung, kein Nachweis eines absolvierten Flugs. Prüfen Sie die Verbindung in Kapitel 1 und beginnen Sie Ihren ersten Charter in Kapitel 3. Das Öffnen einer Seite oder Schließen einer Begrüßungskarte erzeugt keine Flugerlöse.

Schritt 2. Vor den laufenden Unternehmenskosten fliegen

Beginnen Sie mit einem Freelance-Charter für ein Flugzeug, das Sie tatsächlich fliegen können. Der Auftrag stellt das Betriebspaket bereit; Sie müssen vorher weder ein Unternehmensflugzeug kaufen noch eine Besatzung einstellen. Freelance-Linienflüge bieten einen weiteren Lernpfad mit eigenen Rang- und Abschlussregeln. Auch Touren und geeignete VA-Aufträge können im Freelance-Bereich erscheinen.

Die Anfangsphase hält regelmäßige Unternehmenskosten aus dieser ersten Übung heraus: Sie verwalten keine Gehaltsabrechnung, planen keine Flottenwartung und finanzieren kein eigenes FBO-Netz. Beenden Sie die Mission, registrieren Sie den Flug und prüfen Sie die tatsächliche Zahlung. Der ausgeschriebene Lohn eines angenommenen Auftrags ist noch kein Geld auf Ihrem Konto.

> **AUFNAHME ZU ERGÄNZEN — OB02, echter Flug erforderlich.** Nehmen Sie bei einem Unternehmen im Onboarding den angenommenen Charter samt Vergütung und nach dem tatsächlichen Flug den registrierten Flug mit zugehörigem Cashflow-Eintrag auf. Erfassen Sie Anfangs- und Endbestand. Verwenden Sie keine Zahlung eines Advanced-Unternehmens als Onboarding-Verdienst.

Die kleinen Cessna-Übungen halten den ersten Betrieb bewusst überschaubar. Sie zeigen eine Methode, nicht die größte von OnAir unterstützte Flugzeug- oder Streckengröße. Das spätere Kapitel über Unternehmenslinien enthält ein A380-Beispiel.

Schritt 3. Genau verstehen, was verdoppelt wird

Die Standardberechnung der ersten Freischaltung im geprüften Servercode lautet:

Geldbestand nach Freischaltung = aktueller Geldbestand + gleich hoher Geldbonus + Startkapital.

Der Bonus entspricht dem aktuellen Bestand. Somit gilt auch **2 × aktueller Geldbestand + Startkapital**. Ihr vorhandenes Guthaben bleibt bestehen; der Server schreibt einmal denselben Betrag und zusätzlich das separate Kapital gut. Er addiert nicht das Doppelte zum bereits vorhandenen Guthaben.

BESTANDTEIL	BEISPIEL AUF REALISTISCH IN EINER SURVIVAL-WELT
Geldbestand vor Freischaltung	25.000 Cr.
Einmaliger entsprechender Geldbonus	25.000 Cr.
Startkapital	10.000 Cr.
Geldbestand nach Standardfreischaltung	60.000 Cr.

Dies ist ein Rechenbeispiel, keine aufgezeichnete Zahlung. Verdienen Sie vor der Freischaltung weitere 5.000 Cr. und bleibt sonst alles gleich, steigt der Standardstartbetrag um 10.000 Cr. Die Belohnung wird beim Übergang berechnet; es gibt keinen dauerhaften separaten ×2-Faktor für alle späteren Advanced-Aufträge.

Verwenden Sie den **aktuellen Geldbestand**, nicht den lebenslangen Umsatz, Unternehmens- oder Flugzeugwert oder die Summe unerledigter Auftragsvergütungen. Das geprüfte Angebot der ersten Freischaltung testet keinen Mindestbestand: Null Guthaben ergibt null entsprechenden Bonus, das Startkapital wird dennoch hinzugefügt.

Schritt 4. Das Startkapital Ihrer Schwierigkeit prüfen

Die geprüfte Startgeldfunktion liefert folgende Beträge. Schwierigkeit und Survival-Einstellung der Welt sind getrennte Eingaben; lesen Sie Ihre Unternehmenseinstellungen und das aktuelle Angebot.

SCHWIERIGKEIT	SURVIVAL-EINSTELLUNG DER WELT	STARTKAPITAL
Einfach	Beliebig	470.000 Cr.
Klassisch	Beliebig	170.000 Cr.
Realistisch	Aus	70.000 Cr.
Realistisch	Ein	10.000 Cr.

CH 02
ONBOARDING
Im Onboarding-Modus beginnen

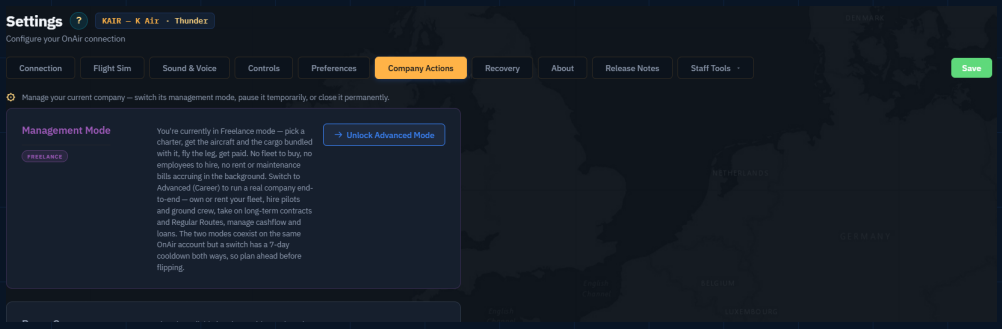
Schritt 1. Den Anfangsmodus Ihres Unternehmens erkennen
Schritt 2. Vor den laufenden Unternehmenskosten fliegen
Schritt 3. Genau verstehen, was verdoppelt wird
Schritt 4. Das Startkapital Ihrer Schwierigkeit prüfen
Schritt 5. Das Angebot unverbindlich öffnen
Schritt 6. Prüfen, ob der Airliner-Start zu Ihrem Plan passt
Schritt 7. Das Onboarding verlassen, wenn Sie bereit sind
Offizielle Lektüre und Überprüfung

Die Schwierigkeit legt außerdem den Startruf (70 % / 50 % / 30 %, der sich danach mit Ihren Flügen verändert) und einen Multiplikator der Kreditkapazität (×1,5 / ×1 / ×0,7) fest, der für die gesamte Lebensdauer der Firma gilt. Firmen auf Stratus und Thunder werden als Realistisch angelegt. Über KI-Piloten entscheidet sie nicht: KI-Flüge hängen von der Welt ab, und Thunder verbietet sie.

Diese Regeln wurden am 10. September 2026 im Quellcode geprüft. Maßgeblich für Ihre Bestätigung ist weiterhin das aktuelle Serverangebot. Onboarding-Bonus, schwierigkeitsabhängiges Kapital, einzelne Auftragsboni und optionale Airliner-Finanzierung sind unterschiedliche Bestandteile. Fassen Sie sie nicht zu einem vermeintlich universellen Multiplikator zusammen. Die geprüfte Implementierung gewährt keine zusätzlichen pauschalen 100.000 Cr. für die Nutzung von Companion.

Schritt 5. Das Angebot unverbindlich öffnen

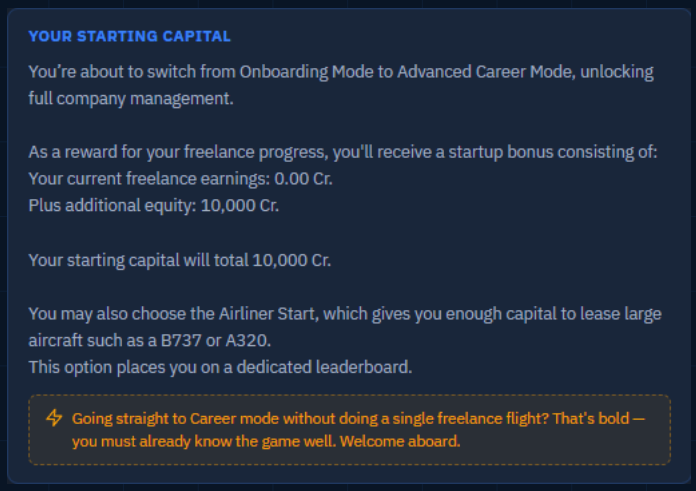
1. Öffnen Sie **Einstellungen**, dann **Unternehmensaktionen**. 2. Suchen Sie **Verwaltungsmodus**. Dort kann **Freelance** stehen, während die Seitenleiste **Onboarding Mode** zeigt: Ersteres bezeichnet den zugrunde liegenden Modus, Letzteres seinen erstmaligen Zustand. 3. Wählen Sie **Advanced-Modus freischalten**. 4. Lesen Sie **Ihr Startkapital**, einschließlich aktueller Einnahmen, zusätzlichen Kapitals und Gesamtsumme. 5. Wählen Sie **Vielleicht später**, wenn Sie noch üben oder nur das Angebot prüfen.



OB03 — Die tatsächliche Unternehmensaktionsseite bietet die Advanced-Freischaltung an. Das Schließen des Unternehmens ist eine andere Aktion und zum Verlassen des Onboardings nicht erforderlich.

CH 02
ONBOARDING
Im Onboarding-Modus beginnen

Schritt 1. Den Anfangsmodus Ihres Unternehmens erkennen
Schritt 2. Vor den laufenden Unternehmenskosten fliegen
Schritt 3. Genau verstehen, was verdoppelt wird
Schritt 4. Das Startkapital Ihrer Schwierigkeit prüfen
Schritt 5. Das Angebot unverbindlich öffnen
Schritt 6. Prüfen, ob der Airliner-Start zu Ihrem Plan passt
Schritt 7. Das Onboarding verlassen, wenn Sie bereit sind
Offizielle Lektüre und Überprüfung

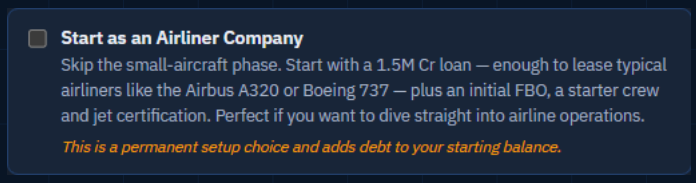


OB04 — KAIRs echtes Serverangebot: 0 Cr. aktuelle Einnahmen, 10.000 Cr. Kapital und 10.000 Cr. insgesamt. Es bestätigt den Nullsaldo-Fall auf Thunder mit Schwierigkeit Realistisch. Nach der Aufzeichnung erlaubte der Eigentümer die Standardfreischaltung. Das resultierende Buchungsjournal folgt unten.

Dies ist ein echtes Angebot zur ersten Freischaltung. Die Bestätigung für ein zurückkehrendes Unternehmen in Kapitel 6 hat einen anderen Zweck und bietet den Onboarding-Bonus nicht erneut an.

Schritt 6. Prüfen, ob der Airliner-Start zu Ihrem Plan passt

Die optionale Auswahl **Als Fluggesellschaft starten** ergänzt ein anderes Startpaket. Die geprüfte Servereinrichtung nimmt einen **Kredit über 1.500.000 Cr.** auf, richtet am Heimatflughafen ein FBO ein, stellt einen Piloten und zwei Flugbegleiter ein, verleiht Spieler und Startbesatzung Jet-Zertifizierungen, hebt ein Unternehmen unter Stufe 3 auf Stufe 3 und gewährt anfängliche Fähigkeiten für Finanzen, FBO, Passagiere und Personal. Die Oberfläche nennt außerdem eine eigene Rangliste.



OB05 — Die echte, nicht ausgewählte Airliner-Option nennt ausdrücklich den Kredit und die dauerhafte Startentscheidung. Sie blieb bei der bestätigten Standardfreischaltung deaktiviert; es wurde kein Kredit aufgenommen.

Krediterlöse erhöhen Guthaben und Schulden. Sie gehören nicht zum entsprechenden Onboarding-Bonus und zählen nicht als erwirtschafteter Gewinn. Das Paket hilft bei der Finanzierung eines geleasten Verkehrsflugzeugs; es schenkt Ihnen kein Eigentum an einem A320 oder B737. Prüfen Sie vor dem Fortfahren tatsächlichen Tilgungsplan, Flottenbedingungen, Personal und Betriebsreserve.

Lassen Sie die Option für die Kleinunternehmensübung dieses Bandes deaktiviert. Reguläre Advanced-Flüge verlangen die passende Flugzeugklassen-Zertifizierung; Freelance-Flüge allein erwerben diese Berechtigungen nicht. Die ausdrückliche Vergabe von Jet-Zertifizierungen im Airliner-Paket ist eine separate Regelung.

CH 02
ONBOARDING
Im Onboarding-Modus beginnen

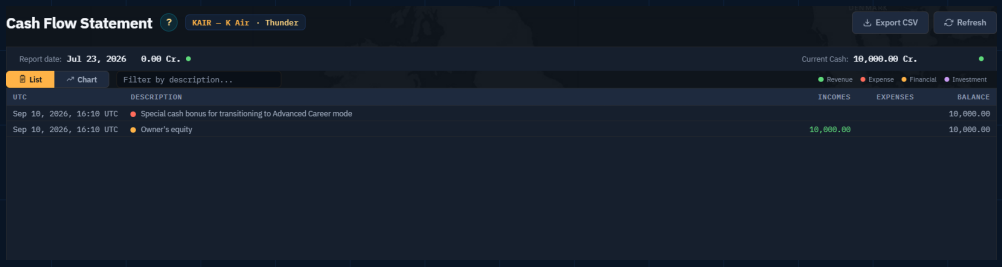
Schritt 1. Den Anfangsmodus Ihres Unternehmens erkennen
Schritt 2. Vor den laufenden Unternehmenskosten fliegen
Schritt 3. Genau verstehen, was verdoppelt wird
Schritt 4. Das Startkapital Ihrer Schwierigkeit prüfen
Schritt 5. Das Angebot unverbindlich öffnen
Schritt 6. Prüfen, ob der Airliner-Start zu Ihrem Plan passt
Schritt 7. Das Onboarding verlassen, wenn Sie bereit sind
Offizielle Lektüre und Überprüfung

Schritt 7. Das Onboarding verlassen, wenn Sie bereit sind

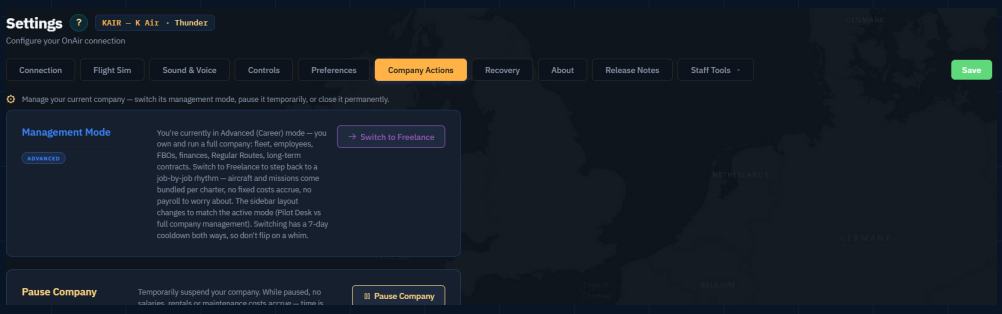
Sie müssen Advanced nicht freischalten, um dieses Buch fortzusetzen. Üben Sie zuerst Verbindung, Flugvorbereitung, Tracking und Flugregistrierung, bilden Sie dann eine Reserve und wählen Sie einen realistischen ersten Unternehmensbetrieb. Kapitel 6 begleitet diese Entscheidung.

Öffnen Sie das Angebot erneut, sobald Sie bereit sind, prüfen Sie die aktuellen Beträge und bestätigen Sie die erste Freischaltung. Kontrollieren Sie danach das Advanced-Abzeichen und den Cashflow. Gleichen Sie beim Standardstart ursprüngliches Guthaben, Eigentümereinlage und besondere Übergangsbonus-Buchung ab. Prüfen Sie beim Airliner-Start Krediterlöse und Einrichtungsbuchungen zusätzlich getrennt.

Am 10. September 2026 um 16:10 UTC bestätigten wir KAIRs erste Standardfreischaltung mit Zustimmung des Eigentümers. Der Cashflow zeigte danach **10.000 Cr. Geldbestand**, eine **Eigentümereinlage** von **10.000 Cr.** und die besondere Übergangsbonus-Zeile ohne Einnahmenbetrag, weil der Anfangsbestand null war.



OB06 — Tatsächliche Einnahmen nach der Freischaltung. Der entsprechende Bonus beträgt hier null; der gesamte Anstieg um 10.000 Cr. stammt aus der Eigentümereinlage. Für diesen Übergang waren weder Flug noch Flugzeugkauf oder Airliner-Kredit nötig.



OB07 — KAIR zeigt unter Unternehmensaktionen jetzt Advanced. Nach dieser ersten Freischaltung war die Schaltfläche zum Wechsel zu Freelance verfügbar, ohne datierte Sperrmeldung. Wir wechselten nicht erneut.

> **AUFNAHME ZU ERGÄNZEN — OB08, positiver Onboarding-Bestand erforderlich.** Führen Sie mit einem anderen autorisierten Unternehmen im Onboarding echte Freelance-Flüge durch. Dokumentieren Sie danach den positiven Bestand, das Freischaltungsangebot und den tatsächlich gutgeschriebenen Bonus nach einem autorisierten ersten Wechsel. KAIR bestätigt den Nullsaldo-Fall; die vorherige 25.000-Cr.-Berechnung ist ein quellcodegeprüftes Beispiel, kein zweiter Live-Test.

Der Bonus ist für dieses Unternehmen einmalig. Nach der Advanced-Freischaltung wiederholen gewöhnliche Wechsel zwischen Advanced und Freelance ihn nicht und stellen Onboarding nicht wieder her. Die normale Produktionsregel für spätere Moduswechsel ist ein

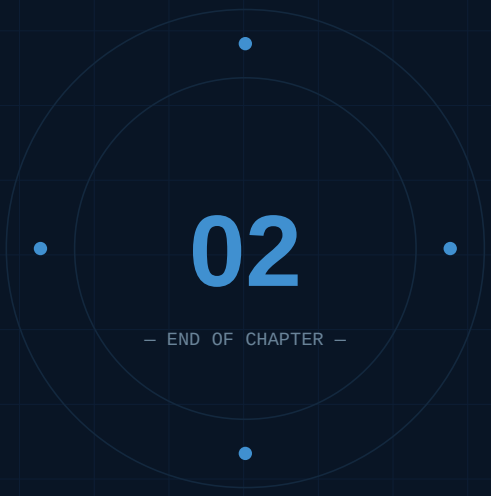
Abstand von sieben Tagen; lesen Sie das tatsächlich angezeigte Datum. Die erste Freischaltung verwendet einen eigenen Servervorgang. Leiten Sie deshalb kein genaues erstes Rückkehrdatum aus einer alten Aufnahme ab.

Prüfen Sie vor einem späteren Freelance-Wechsel Bestätigung und offene Verpflichtungen. Der geprüfte Moduswechselcode pausiert das Unternehmen, beendet Mieten von Flugzeugen anderer Unternehmen und entfernt angenommene, unbezahlte Nicht-Karrieremissionen. Eine Rückkehr zu Advanced garantiert daher nicht, dass alle Mieten oder offenen Aufträge erhalten bleiben.

Kontrollpunkt: Sie erkennen Onboarding, erklären 2 × aktueller Geldbestand + Kapital, unterscheiden optionalen Kredit und Bonus und prüfen das erste Freischaltungsangebot, ohne es anzunehmen. Weiter mit **Ihren ersten Freelance-Charter abschließen**.

Offizielle Lektüre und Überprüfung

Prüfen Sie die Beträge anhand des aktuellen Angebots für Ihr Unternehmen in der App, bevor Sie den Wechsel bestätigen.



03

KAPITEL 03 / FIRST FLIGHT

Ihren ersten Freelance-Charterflug abschließen

CH 03
FIRST FLIGHT
Ihren ersten Freelance-Charterflug abschließen

3.1 Den ersten Auftrag finden: der Freelance-Hub
3.2 Dispatch: den Flug vorbereiten
3.3 Fliegen und den Flug registrieren

3.1 Den ersten Auftrag finden: der Freelance-Hub

Einsatzzentrale → **Freelance-Auftrag** ist der Einstieg in bezahlte Flüge für selbstständige Piloten. Von hier erreichen Sie jedes Angebot mit zwei Klicks. Dieses Kapitel erklärt die vier Karten Charter, Linien, Virtual Airlines und Touren, ihre Suchseiten und die gemeinsame Liste aller angenommenen, noch offenen Aufträge.

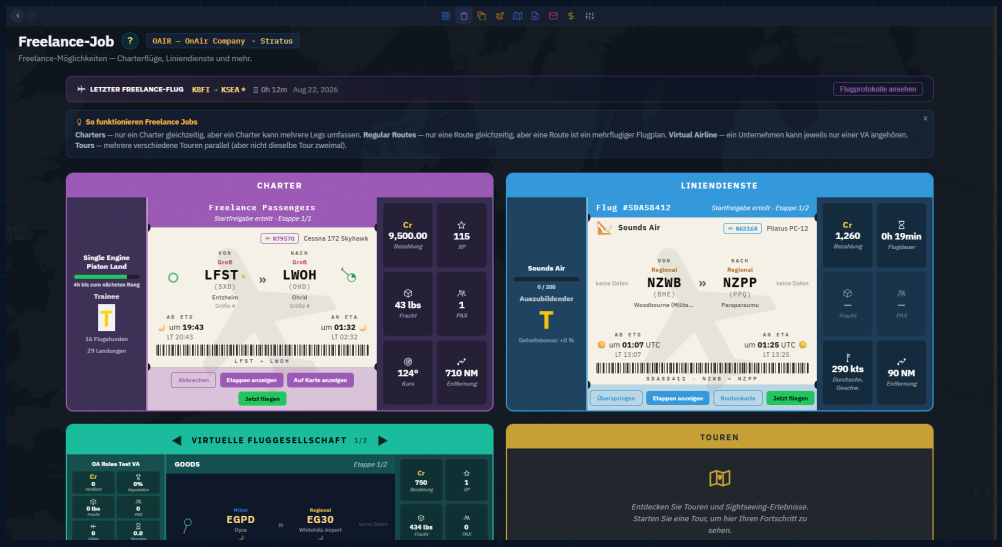
> ■ **Willkommensbanner: Schritt 2** Dieser Abschnitt erfüllt Schritt 2 im Dashboard. Er wird automatisch grün, sobald ein Auftrag in einer der vier Kategorien vorliegt.

Die vier Karten

Der Menüeintrag heißt **Freelance-Auftrag**, der Seitentitel **Offene Freelance-Aufträge**, mit dem Untertitel „Freelance-Möglichkeiten: Charterflüge, Linien und mehr“. Oben erinnert **Letzter Freelance-Flug** an Ziel, Dauer und Protokoll. Darunter folgen das einklappbare Feld **So funktionieren Freelance-Aufträge** und vier Karten in einem 2×2-Raster:

- **Charter** — Selbst gewählte einmalige Fracht- oder Passagieraufträge.
- **Reguläre Linien** — Flugpläne realer Airlines.
- **Virtual Airlines** — Zuweisungen einer VA, der Sie beigetreten sind.
- **Touren** — Thematische Etappenfolgen im eigenen Tempo.

Jede Karte besitzt einen **Leerzustand** mit Hauptaktion und einen **aktiven Zustand** mit Flugticket, Daten und Aktionen.



Letzter Flug, danach Charter, Linien, Virtual Airline und Touren.

Die leere Karte öffnet die ausführliche Suche aus 4.2 bis 4.5. Aktive Karten lassen Sie fliegen, aufgeben oder Etappen ansehen, ohne die Seite zu verlassen. Mehrere Elemente blättern Sie mit Pfeilen wie `<- 1/3 ->` durch.

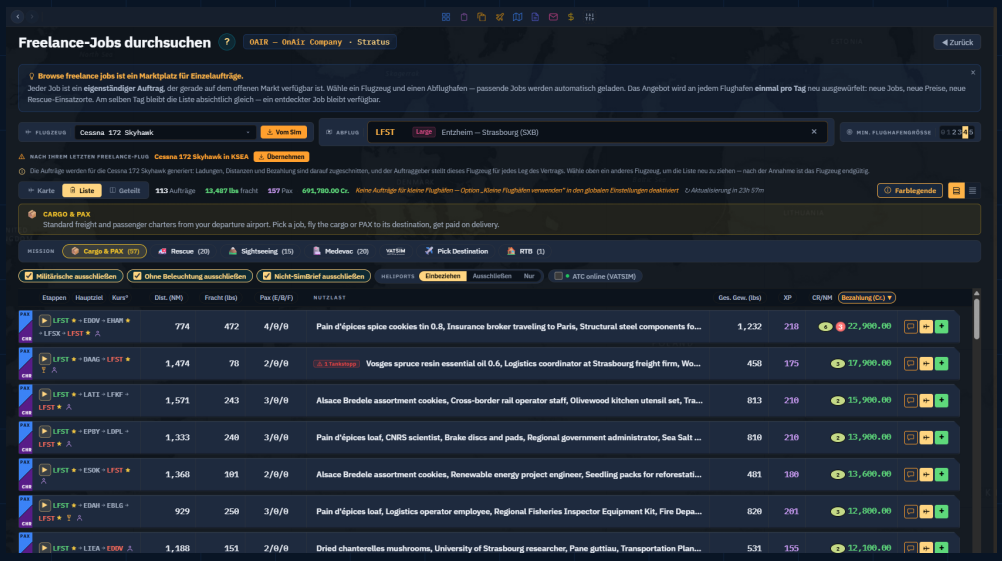
> ■ **Kombinieren erlaubt** — Ein Charter, eine Linie und zwei aktive Touren können gleichzeitig bestehen. Beginnen Sie einfach und erweitern Sie später.

CH 03
FIRST FLIGHT
Ihren ersten Freelance-Charterflug abschließen

3.1 Den ersten Auftrag finden: der Freelance-Hub
3.2 Dispatch: den Flug vorbereiten
3.3 Fliegen und den Flug registrieren

Charter: suchen, annehmen und fliegen oder vormerken

Auftragsmarkt durchsuchen auf der Charterkarte öffnet **Freelance-Aufträge suchen**. Die kompakte Seite enthält alle nötigen Startfunktionen ohne Scrollen.



Flughafen wählen und dessen Angebote durchsuchen.

Schritt A: Flugzeug wählen. Die Auswahl vereint vier Quellen, ohne doppelte Typen:

- **Ihre Flotte** — Ohne Zusatz; ein eigenes Flugzeug ist standardmäßig ausgewählt.
- **Frühere Flüge** — Bereits geflogene Typen mit `· Aus früheren Flügen`.
- **Simulator** — Geladener Typ mit `· Aus Simulator`.
- **Alle Flugzeugtypen durchsuchen** — Öffnet den **Gesamtkatalog**, mit Namens-/ICAO-Suche und Klassenfilter. Prüfen Sie beliebige Typen und ihre Aufträge, ohne sie zu besitzen, geflogen zu haben oder den Simulator zu starten. So sehen Sie vor einem Kauf, welche Flüge möglich wären. Der Typ wird mit `· Katalog` gespeichert.

Rechts importiert die **orange Sim-Schaltfläche** einmalig aus dem laufenden Simulator: Flugzeugerkennung über serverseitigen Hash aus Massen und Tankkapazität sowie den nächsten Flughafen zur GPS-Position. Ein Klick füllt beide Felder.

Schritt B: Abflug und Mindestgröße. Drei bis vier Buchstaben liefern Flughafenvorschläge. **Min. Größe** reicht von 0, Grasstreifen, bis 5, international. Größen unter dem Flugzeugminimum oder der Gesellschaftsregel *UseSmallAirports* sind grau und gesperrt. Siehe Einstellungen in Alltagswerkzeuge.

Schritt C: Kategorie. Sieben Schaltflächen; ungeeignete Kategorien sind grau:

KATEGORIE	FLUGZEUGBEDINGUNG	BESCHREIBUNG
■ **Fracht und Passagiere**	Keine	Standard; etwa 25 gemischte Etappen um den Abflugort.
■ **Rettung**	Höchstens 18 Sitze	Dringende medizinische Evakuierungen mit Such- und Rettungsanteil.
■ **Rundflug**	Höchstens 24 Sitze	POI-Rundkurse, Bonus für niedrige und langsame Überflüge.

KATEGORIE	FLUGZEUGBEDINGUNG	BESCHREIBUNG
■ **Medevac**	Höchstens 21 Sitze, unter 50 000 lb	Zeitkritischer Patiententransport; **50 % mehr Vergütung**, aber Verspätungsstrafe.
✈ **Ziel wählen**	Keine	Eine Etappe zum eingegebenen ICAO-Ziel, freier Flug.
■ **RTB**	Keine	Rückflug zum erklärten Heimatflughafen.
■ **VATSIM-Ereignisse**	Keine	Charter rund um aktuelle VATSIM-Events; Abflugauswahl wird zur VATSIM-Flughafensuche.

Schritt D: automatisches Laden. Eine Suchschaltfläche ist unnötig. Die Aufträge erscheinen beim Öffnen und aktualisieren sich bei Änderungen an Flugzeug, Abflug oder Kategorie.

Die Kategorien zeigen die **Angebotszahl**, etwa `Fracht und Passagiere (57)` oder `Rettung (25)`.

> ■ **Täglicher Wechsel pro Flughafen** — Derselbe Flughafen zeigt am selben Tag bewusst dieselben Angebote. Ein morgens entdeckter Auftrag ist abends noch da. Neue Aufträge, Preise und Rettungsorte erscheinen beim nächsten Wechsel; die Werkzeugleiste zeigt etwa `Aktualisierung in 23h 59m`. Wiederholtes Öffnen erzeugt nichts Besseres, und Angebote verschwinden nicht schon während einer kurzen Bedenkzeit.

Schritt E: Flugstreifen lesen. Links steht ein zweifarbiger Streifen: oben Güterart, etwa verderblich, gefährlich, Post oder allgemeine Fracht; unten Herkunft, hier Charter. Dieselbe Regel gilt bei offenen Aufträgen. Die **Farblegende** im Seitenkopf erklärt alle Farben.

Zwei Aktionen stehen pro Auftrag bereit:

SCHALTFLÄCHE	WIRKUNG
Annehmen und fliegen, cyanfarbenes Flugzeug	Auftrag annehmen und direkt den vorbereiteten Flugdispatch öffnen.
Zu offenen Aufträgen, grünes Plus	Annehmen und in der Suche bleiben; der Auftrag erscheint in der gemeinsamen Warteliste.

Karte / Liste / Geteilt wechselt zwischen Streifen, Weltkarte mit Verbindungsbögen oder beiden Ansichten. Flughafen anklicken filtert, Bogen anklicken zeigt Auftragsdetails.

Darunter grenzen **Militär ausschließen**, **Ohne Beleuchtung ausschließen**, **Ohne SimBrief ausschließen**, **Hubschrauberplätze** — einbeziehen, ausschließen, nur — und **ATC online, VATSIM** die vorhandene Liste ein. Sie erzeugen keine neuen Angebote.

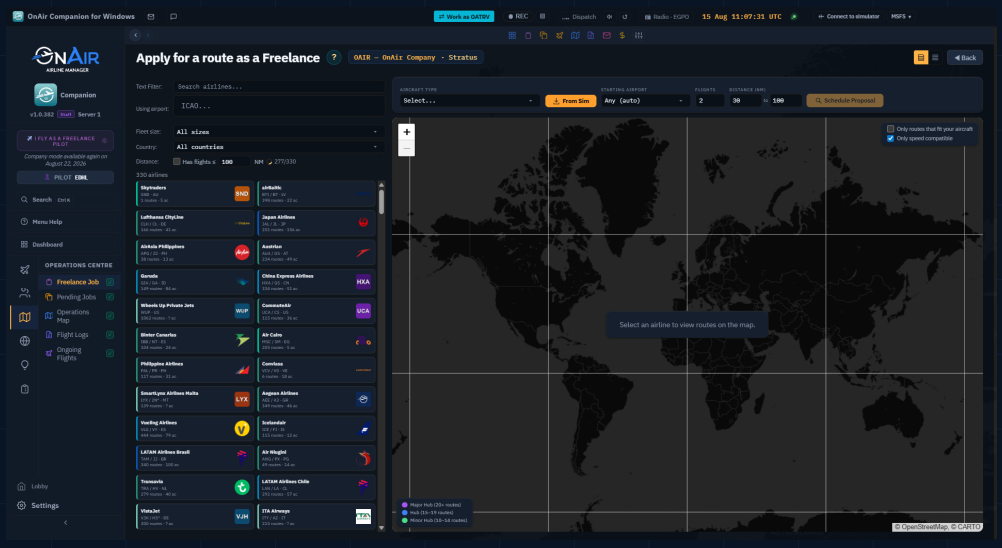
> (!) **Nur ein aktiver Charterauftrag** — Bei Annehmen und fliegen mit bereits aktivem Auftrag verlangt Companion zuerst dessen Abschluss oder Aufgabe.

CH 03
FIRST FLIGHT
Ihren ersten Freelance-Charterflug abschließen

3.1 Den ersten Auftrag finden: der Freelance-Hub
3.2 Dispatch: den Flug vorbereiten
3.3 Fliegen und den Flug registrieren

Reguläre Linien: Flugplan annehmen

Für eine Linie bewerben öffnet **Freelance-Linien**. Hier wählen Sie eine reale Airline und eine aus FlightRadar24-Daten erzeugte Flugfolge.



Erst Airline, danach Flugplan auswählen.

Schritt A: Airline. Die fünf zuletzt verwendeten Airlines sind oben angeheftet. Zwei Filter begrenzen das weltweite Verzeichnis:

- **Ausgangshub** — Heimat-ICAO für Airlines, die dort starten.
- **Entfernung ≤ N NM** — Obergrenze pro Etappe. Beim Öffnen läuft automatisch eine Suche mit dem lokal gespeicherten Wert, standardmäßig 100 NM, begleitet von einer Ladeanzeige. Ein neuer Wert startet sie erneut; IndexedDB beschleunigt spätere Sitzungen.

Schritt B: Flugplan. Eine Airline anklicken erzeugt Vorschläge, meist fünf bis zehn Flüge über ein bis sieben Tage. Angezeigt werden:

- Etappenzahl und Gesamtentfernung.
- Vorgeschlagener Flugzeugtyp.
- Ein mögliches **rotes Geschwindigkeitsdreieck**, wenn die Reisegeschwindigkeit den Zeitplan nicht erlaubt. Sie können dennoch fliegen, verlieren aber den Pünktlichkeitsbonus des Rangs.

Flugplan annehmen speichert ihn auf dem Server, erstellt das Freelance-Flugzeug und setzt den ersten Flug auf *InProgress*. Zurück im Hub zeigt die Linienkarte Airline, Logo und Rang, Ticket mit Flugnummer, Typ, Zeiten und METAR, Vergütung, Dauer, Durchschnittsgeschwindigkeit und Entfernung sowie **Überspringen**, **Etappen anzeigen**, **Linienkarte** und **Jetzt fliegen**.

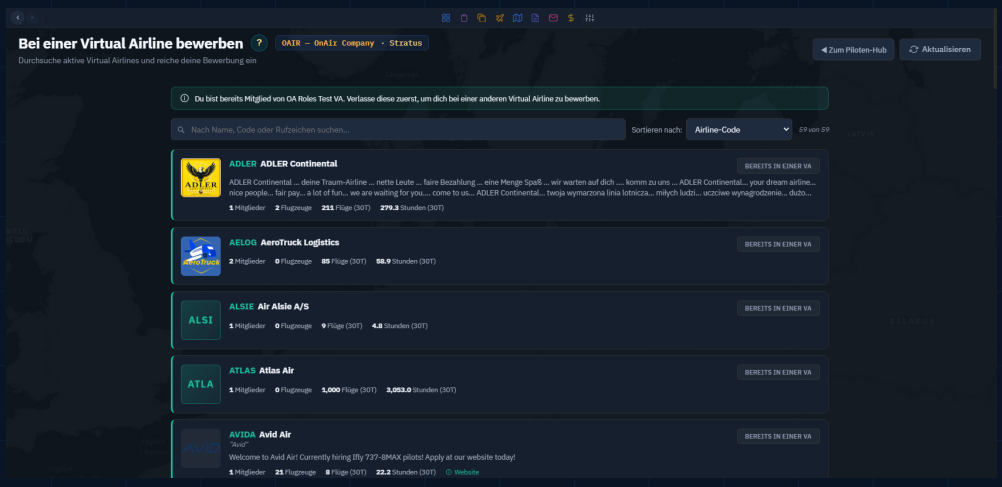
> ■ **Rangfortschritt je Etappe** — Pünktlich: +10, bei offiziellem Flugplan +12. Mehr als 20 Minuten spät: +5 oder +6. Übersprungen: kein Gewinn.

Virtual Airlines: bewerben und beitreten

VAs durchsuchen öffnet **Bei VA bewerben**, ein Verzeichnis virtueller Airlines, die Freelance-Piloten aufnehmen.

CH 03
FIRST FLIGHT
Ihren ersten Freelance-Charterflug abschließen

3.1 Den ersten Auftrag finden: der Freelance-Hub
3.2 Dispatch: den Flug vorbereiten
3.3 Fliegen und den Flug registrieren



Seite für den Antrag auf VA-Mitgliedschaft.

> In diesem Beispiel gehört die Gesellschaft bereits einer VA an. Das Verzeichnis bleibt einsehbar, eine weitere Bewerbung ist jedoch gesperrt.

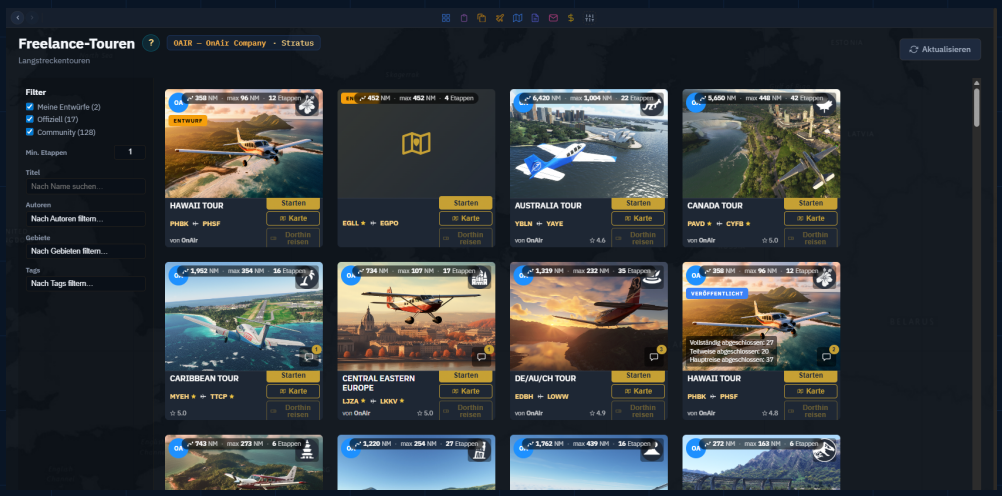
Airline auswählen, Beschreibung lesen und **bewerben**. Der Besitzer erhält den Antrag und nimmt ihn an oder lehnt ihn ab.

Nach Annahme **wählen Sie die Flüge nicht mehr selbst**: Die VA teilt Aufträge nach ihrem Plan zu. Die Karte zeigt den nächsten Auftrag mit **Jetzt fliegen** und gegebenenfalls **Überführung**, wenn das Flugzeug am falschen Ort steht. Ein offener Antrag zeigt Status und **Zurückziehen**.

> (!) **Verbindlichere Zusammenarbeit** — Statt freier Charterwahl fliegen Sie VA-Zuweisungen. Gemeinsamer Dienstplan, Lackierung und interne Ränge machen es sozialer, aber weniger flexibel. Zwischen eigener Gesellschaft und VA wechseln Sie über die obere Gesellschaftsanzeige.

Touren: Abenteuer mit mehreren Etappen

Touren durchsuchen öffnet **Aktivitäten**. Touren besitzen keinen eigenen Seitenleisteneintrag.



Aktivitäten auf dem Touren-Tab.

Touren verbinden thematische POIs wie Vulkaninseln, Alpenpässe, ehemalige Militärbasen oder Leuchttürme. Die **Filterleiste** trennt **offizielle**, **Community-** und **VA-Touren**, ergänzt

durch Titelsuche und **Autoren / Regionen / Tags**. Karten zeigen Bewertungen, Kommentarzahlen und die Entfernung zum Start.

Tour starten setzt sie auf *InProgress* und führt zum Hub zurück. **Fliegen** startet die nächste vorgeschlagene Etappe, **Beschreibung** öffnet das Briefing, **Weitere durchsuchen** ermöglicht eine parallele Tour.

Sie fliegen **in beliebiger Reihenfolge und im eigenen Tempo**. Der Fortschritt wird pro Etappe gespeichert.

> ■ **Reisetoken** — Liegt der Start weit entfernt, versetzt **Zum Start transportieren** Sie sofort gegen einen Token. Diese begrenzte Ressource steht in den Gesellschaftsdetails, §1.3.

> ■ **Keine Verspätungsstrafe** — Eine Tour mit 30 Etappen darf auch sechs Monate dauern. Es geht ums Erkunden.

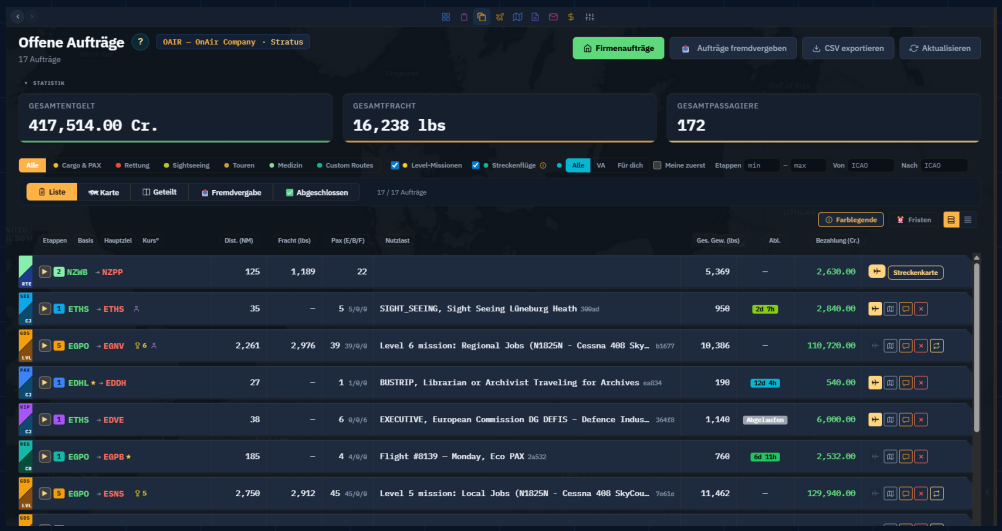
Später in Advanced-Karriere: ähnliche Aufträge

Ähnliche Aufträge finden ist in Freelance nicht verfügbar, weder in der Chartersuche noch bei offenen Aufträgen.

Öffnen Sie später in Advanced den Flugdispatch eines Flugzeugs. Ein kleines **Zielsymbol** im Charterfrachtbereich sucht Zusatzaufträge zum Ziel einer vorhandenen Ladung. Es erscheint nur bei ungelieferter Fracht mit bekanntem Ziel, das vom Abflugort abweicht. Ein Fenster über dem Dispatch durchsucht den Markt für dieselbe Verbindung. Mit **Zum Flug hinzufügen** nehmen Sie ein Angebot an. Danach aktualisiert sich die Flughafenliste Fracht / Passagiere, ohne den Dispatch zu verlassen. Annahme allein belädt das Flugzeug nicht: Auswahl, Kapazität, Einschränkungen und Ablauf prüfen. Im älteren Client öffnet das Symbol stattdessen die entsprechend gefilterte Auftragsseite.

Alle offenen Aufträge

Im Freelance-Hub wählen Sie aus; unter **Einsatzzentrale** → **Offene Aufträge** verwalten Sie alle Annahmen. Charter, Linien- und Tourenetappen warten gemeinsam in einer sortierbaren Liste.



Angenommene, noch nicht geflogene Aufgaben.

Filter nach Missionstyp. Die Schaltflächen filtern die Art, nicht die Herkunft: *Alle* / *Fracht und Passagiere* / *Rettung* / *Rundflug* / *Medizinisch* / *Touren* / *Eigene Linie*. **Levelmissionen** blendet vom Spiel angebotene Aufstiegsmissionen ein oder aus.

Herkunftskürzel. Links kennzeichnet ein Kürzel die Familie, ebenso wie die untere Hälfte des Farbstreifens:

KÜRZEL	HERKUNFT
CHR	Klassischer Freelance-Charter.
RTE	Etappe eines Linienflugplans.
TR	Tourenetappe.
LVL	Vom Spiel angebotene Levelmission.

In Karriere kommen etwa Gesellschaftsaufträge **CJ**, FBO-Aufträge **FBO** und eigene Linien **CR** hinzu. Die **Farblegende** im Kopf enthält die vollständige Zuordnung.

Zeile lesen. Neben Strecke und Vergütung sehen Sie Ladungsbeschreibung, Gesamtgewicht, Ablaufanzeige und Einschränkungen: zerbrechlich, verderblich, medizinisch, Gefahrgut, zeitgebunden oder nur menschlicher Pilot. Prüfen Sie diese vor dem Dispatch; sie können einen Routineflug zeitkritisch machen.

Aktionen:

- **Fliegen**, Flugzeugsymbol — Öffnet den Dispatch. Ist das Flugzeug bereits unterwegs, führt es direkt zum Tracker, wie die obere Tracking-Anzeige.
- **Briefing**, ■ — Erzählerische Auftragsbeschreibung; siehe auch Briefings im Dispatch.
- **Karte** — Etappen auf der Karte.
- **Ablehnen**, rotes Kreuz — Auftrag ablehnen.

> (!) **RTE-Etappen** — Statt des Kreuzes erscheint **Linie**, das zum Flugplan führt. Einzelnes Ablehnen kann den Plan beschädigen und das Flugzeug vorzeitig löschen. Verwenden Sie auf der Linienkarte **Überspringen** für eine Etappe oder **Aufgeben** für die ganze Linie.

Etappengruppen. Linien und Touren lassen sich aufklappen; darunter stehen Einzelabschnitte mit eigenen Werten. Das Etappenabzeichen der Gruppe nennt die Gesamtzahl.

Farbstreifen. Wie in der Chartersuche zeigt oben die Güterart und unten die Herkunft. So erkennen Sie beides ohne Aufklappen.

Sie können jetzt…

- Die vier Karten und ihre leeren, aktiven und laufenden Zustände nutzen.
- **Charter** mit Flugzeugauswahl, orangem Sim-Import und Kategorien finden und annehmen.
- Zweifarbige Streifen und die **Farblegende** lesen.
- Einen **Linienflugplan** einer realen Airline annehmen.
- Einer **Virtual Airline** beitreten und die Verpflichtung verstehen.
- Eine **Tour** im eigenen Tempo fliegen.

- **Ähnliche Aufträge** dem Advanced-Dispatch zuordnen.
- Offene Aufträge mit **CHR / RTE / TR / LVL** verwalten und RTE-Etappen nicht einzeln ablehnen.

Jetzt machen Sie aus dem angenommenen Auftrag einen Simulatorflug.

➡ Dispatch: den Flug vorbereiten

3.2 Dispatch: den Flug vorbereiten

Ein Auftrag ist angenommen. Im **Flugdispatch** prüfen Sie das Flugzeug, legen Strecke und Kraftstoff fest und lesen die Ladungsinformationen. Danach folgen die **Tracking-Bedingungen**, die vor Aktivierung der Verfolgung erfüllt sein müssen. Der Dispatch verbindet Auftragsannahme und tatsächlich verfolgten Flug.

> ■ **Willkommen: Schritt 3** Dies ist die erste Hälfte von Schritt 3 im Dashboard. Flug und Registrierung folgen im nächsten Abschnitt. Nach gestarteter Verfolgung und erfolgreichem Flug wird der Schritt automatisch grün.

> Die lokalisierten Bilder zeigen den bereits angenommenen Charter N7957G von LFST nach LWOH mit LWSK als Ausweichflughafen, einem Passagier und 43 lb Fracht. Sie ersetzen die früheren Vorbereitungsansichten und zeigen nicht den historischen Flug LFST–EDTL. Die angezeigte Reichweite mit Reserve beträgt 428 NM, benötigt werden 771 NM bis zum Ziel und Ausweichflughafen: Ein Zwischenstopp oder eine angepasste Planung ist erforderlich. Es wurde weder Betankung noch Beladung noch ein Flugstart beauftragt.

Dispatch öffnen

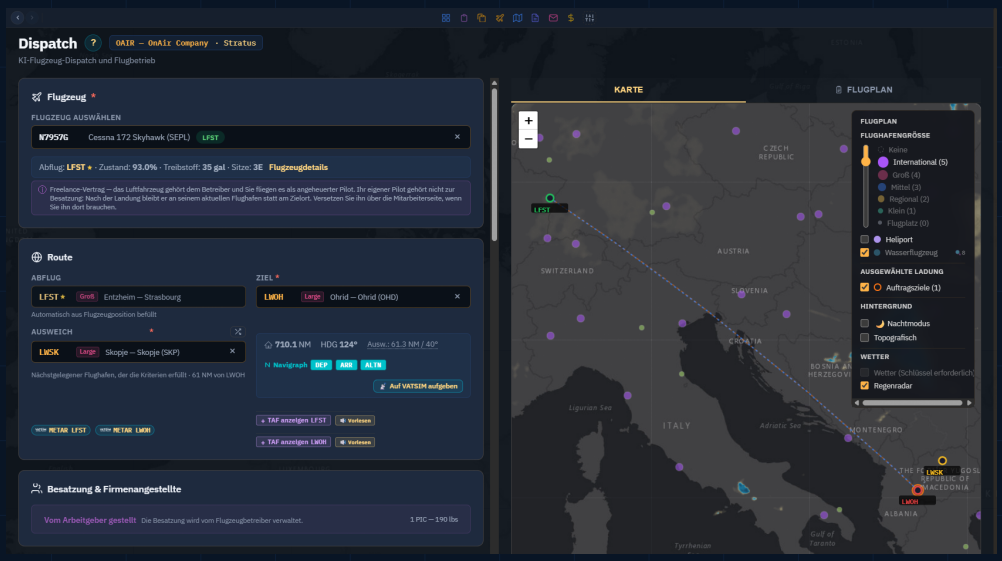
Die Seite steht **nicht in der Seitenleiste**, da sie ein bestimmtes Flugzeug benötigt. Sie erreichen sie über:

- **Annehmen und fliegen / Jetzt fliegen** auf einer Auftragskarte oder offenen Aufgabe. Flugzeug und Strecke sind bereits eingetragen.
- **Dispatch** in einer Flottenzeile, etwa `Dispatch N1825N`. Während eines laufenden Flugs steht dort **Fortsetzen**.

Nach Annehmen und fliegen müssen Sie meist nur prüfen, anpassen und starten.

CH 03
FIRST FLIGHT
Ihren ersten Freelance-Charterflug abschließen

3.1 Den ersten Auftrag finden: der Freelance-Hub
3.2 Dispatch: den Flug vorbereiten
3.3 Fliegen und den Flug registrieren



Vorbereitung des bestehenden Charters: vom Arbeitgeber gestelltes Flugzeug, Route und Karte.

> ■ **Fliegende Flugzeuge öffnen direkt den Tracker** — Fliegen, Verfolgen oder Fortsetzen führt bei einem Flugzeug in der Luft zur Verfolgung, auch wenn der Flug an anderer Stelle gestartet wurde.

Die Dispatch-Karte

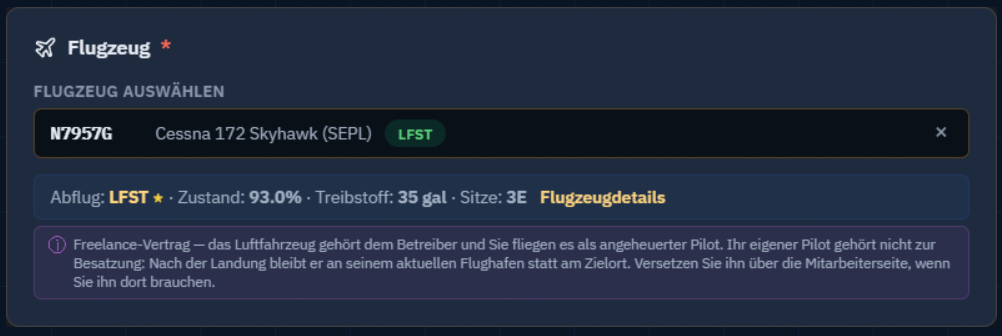
Rechts zeigt die **Live-Flugplankarte** Abflug, Ziel und Ausweichplatz mit Großkreisverbindungen. Nach einem SimBrief-OFP-Import ersetzen die **Navlog-Wegpunkte** den direkten Abschnitt. Wie die Weltkarte bietet sie Tag-Nacht-Grenze, Topografie, Regen, Wolken und einen Flughafengrößenfilter.

Prüfen Sie Richtung, Entfernung und die sinnvolle Lage des Ausweichplatzes: Ein Blick bestätigt, dass Sie den beabsichtigten Flug vorbereiten.

Flugzeug auswählen

Die **Flugzeugauswahl** enthält nur Maschinen der Flotte, die **ruhen und nicht verfolgt werden**. In anderen Sitzungen fliegende Maschinen fehlen, damit kein zweiter Flug über eine laufende Verfolgung gestartet wird.

In Freelance gibt es meist nur das für den Auftrag bereitgestellte Leihflugzeug.



Das für den Freelance-Vertrag gestellte Flugzeug N7957G mit aktuellem Standort und Zustand.

CH 03
FIRST FLIGHT
Ihren ersten Freelance-Charterflug abschließen

3.1 Den ersten Auftrag finden: der Freelance-Hub
3.2 Dispatch: den Flug vorbereiten
3.3 Fliegen und den Flug registrieren

Abflug, Ziel und Ausweichplatz

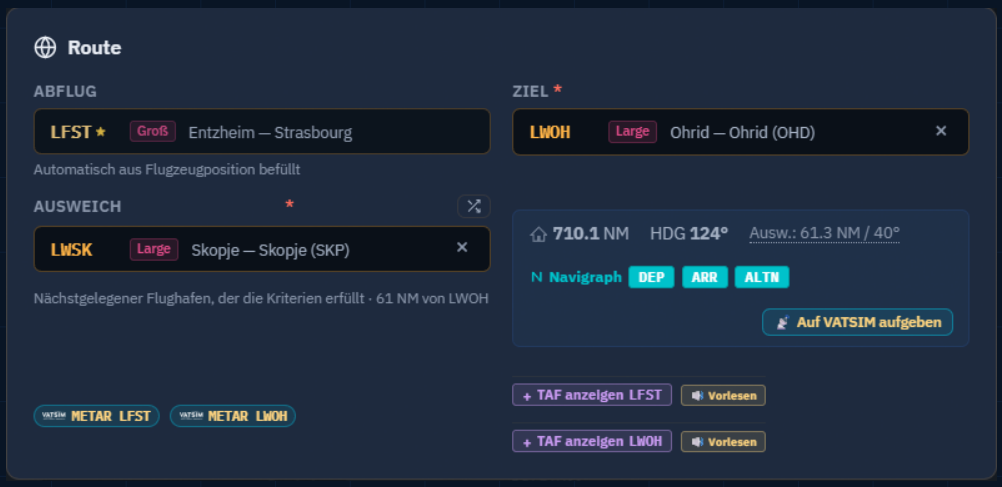
Drei ICAO-Felder bestimmen die Strecke:

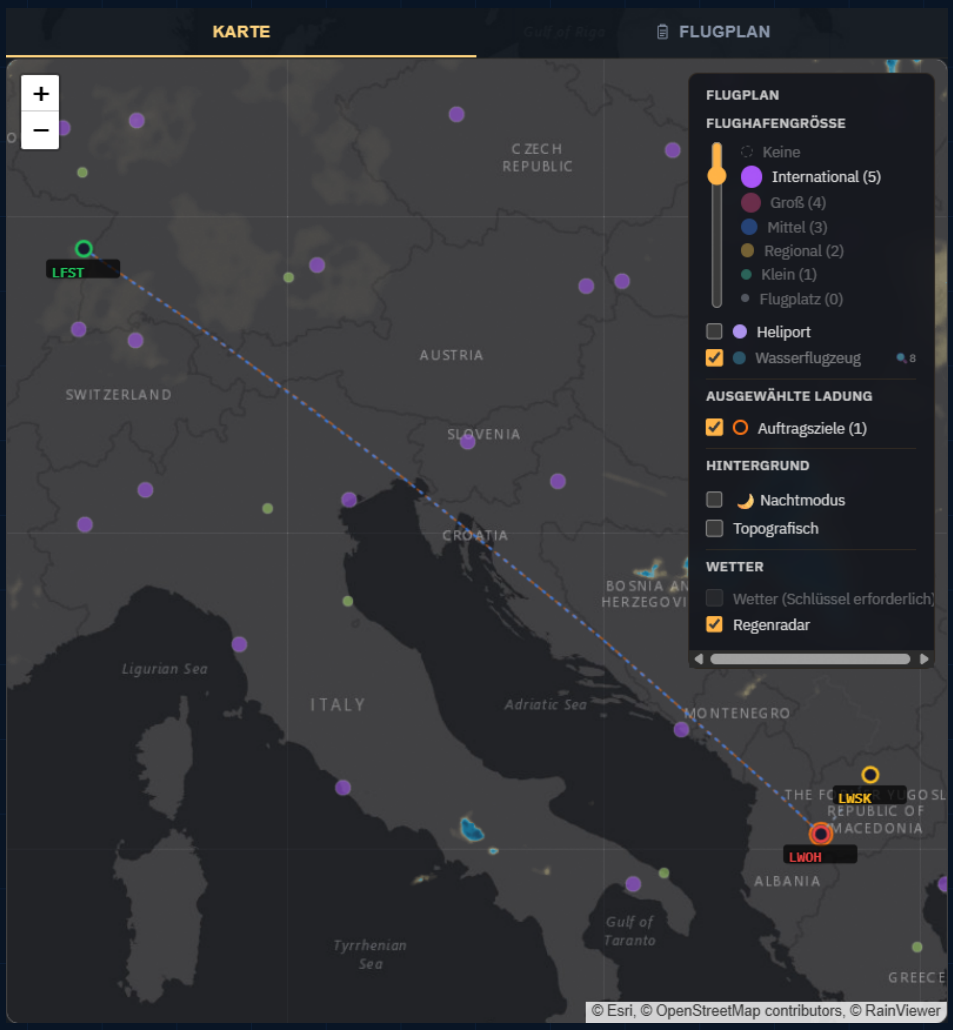
- **Abflug** — Aus der aktuellen Parkposition vorausgefüllt.
- **Ziel** — Aus dem Auftrag. Bei mehrteiligen Chartern die **nächste Etappe**; für Tankstopp oder wetterbedingtes Ausweichen können Sie es ändern.
- **Ausweichplatz** — **Pflichtfeld**, beim Setzen des Ziels vorgeschlagen. Eine **Zufallsauswahl** bietet einen anderen geeigneten Platz in der Nähe. Er muss vom Ziel abweichen; ohne gültigen Ausweichplatz entsteht kein Flug.

Auswahlregel. Bevorzugt wird ein **ziviler Flughafen mindestens 50 NM entfernt**, danach ein näherer ziviler und zuletzt ein militärischer, wenn innerhalb von 500 NM nichts Besseres existiert. Solange ein ziviler verfügbar ist, wird kein militärischer gewählt. Unter 50 NM erscheint ein **Hinweis**. Die angewandte Regel wird angezeigt, um überraschende Vorschläge zu erklären.

> ■ **Reguläre Linie** — Dispatch übernimmt **den im Linienplan festgelegten Ausweichplatz**. Der Server verwendete ihn schon für den KI-Flug und dessen Kraftstoffbedarf. Beide Varianten derselben Route bleiben dadurch einheitlich.

Alle Felder werden während der Eingabe gegen die Flughafendatenbank geprüft.





Karte des aktuellen Charters LFST–LWOH mit LWSK als Ausweichflughafen.

Vorausgefüllter Abflug, Ziel und Ausweichplatz sowie METAR und TAF des Abflugorts.

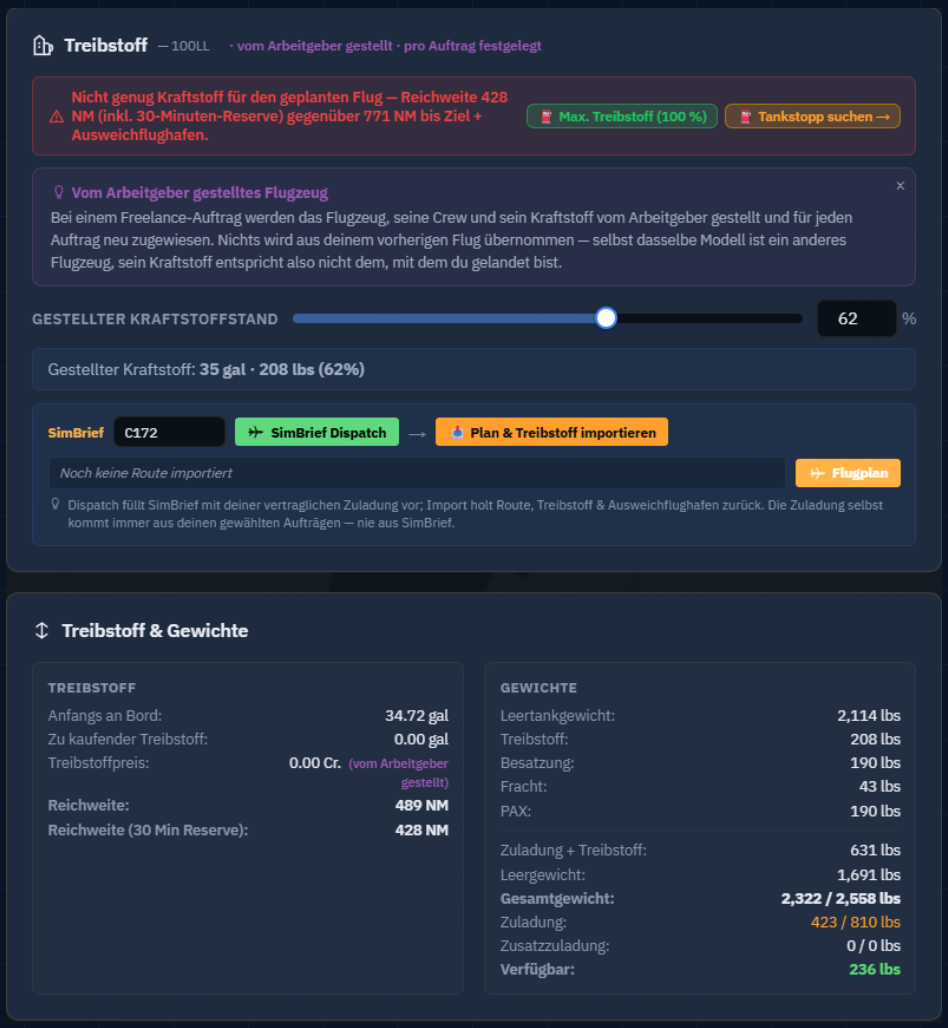
Kraftstoff, Gewicht und Schwerpunkt

Das Panel berechnet:

- **Kraftstoffbedarf** — Streckenentfernung, Verbrauch und Reserven. ■ **Für Strecke tanken** setzt den Regler auf den berechneten Wert und nennt den Anteil, etwa `20 %`. Für entfernten Ausweichplatz, Warteschleifen oder Überführung können Sie manuell mehr einplanen.

Liefernder FBO. Gewählt wird ein FBO, der **die bestellte Menge tatsächlich liefern kann**, nicht bloß der billigste ohne Rücksicht auf Vorräte. Jeder Bestand steht neben dem Preis. Ist **Betankung und Beladung bestellen** grau, steht darunter der Grund: nichts zu bestellen, bezifferter Fehlbestand oder laufende Bestellung.

- **Gewichtsaufteilung** — Leergewicht, Nutzlast, Kraftstoff und Gesamtgewicht gegenüber MTOW, beim Verschieben live aktualisiert. Überschreitung wird rot; vor dem Start korrigieren.



Treibstoff und Gewichte des aktuellen Charters: Die Warnung vor unzureichender Reichweite muss noch behoben werden.

> ■ **Freelance-Kraftstoff vom Auftraggeber** — Der Kunde bezahlt. Jeder neue Vertrag **setzt den Tankzustand neu**, meist auf 20–40 % bei Übergabe; er wird nicht zwischen Aufträgen übernommen. Eine Vergleichszeile zeigt Simulator- und Vertragsfüllstand, damit Sie die automatische Änderung erkennen. Bei der Crew steht lediglich **vom Auftraggeber gestellt**, ohne Auswahl.

> (!) **Komplexe Add-ons** — PMDG, Fenix oder INI Builds können `DisableAutoSet` melden. Companion zeigt dann den gelben Hinweis **Kraftstoff und Nutzlast manuell einstellen**. Nutzen Sie das EFB/Tablet des Add-ons und **Manueller Kraftstoff und Schwerpunkt**, um die Werte abzugleichen. Die automatischen Kontrollkästchen sind gesperrt.

SimBrief und Flugplandatei

Der **SimBrief-Block** enthält Flugzeugtyp und zwei Aktionen:

- **Dispatch** — Öffnet SimBrief mit vorausgefüllter Strecke zur OFP-Erstellung.
- ■ **Plan und Kraftstoff importieren** — Lädt den **neuesten OFP**, stellt geplanten Kraftstoff ein, ergänzt Strecke und Ausweichplatz und übernimmt das Navlog in die Karte. Vorhandener Simulatorkraftstoff bleibt erhalten, außer er würde **Übergewicht** verursachen; dann wird knapp unter MTOW reduziert.

CH 03
FIRST FLIGHT
Ihren ersten Freelance-Charterflug abschließen

3.1 Den ersten Auftrag finden: der Freelance-Hub
3.2 Dispatch: den Flug vorbereiten
3.3 Fliegen und den Flug registrieren

> (!) **Nutzlast kommt nie aus SimBrief** — Dispatch sendet die Vertragsladung an SimBrief zur Planung und importiert Strecke, Kraftstoff und Ausweichplatz. Die tatsächliche Ladung stammt immer aus den ausgewählten Aufträgen.

Benötigt wird **entweder** ein SimBrief-Benutzername in den Einstellungen **oder** ein verknüpftes **Navigraph-Konto**. Über Navigraph ist kein separater Benutzername nötig.

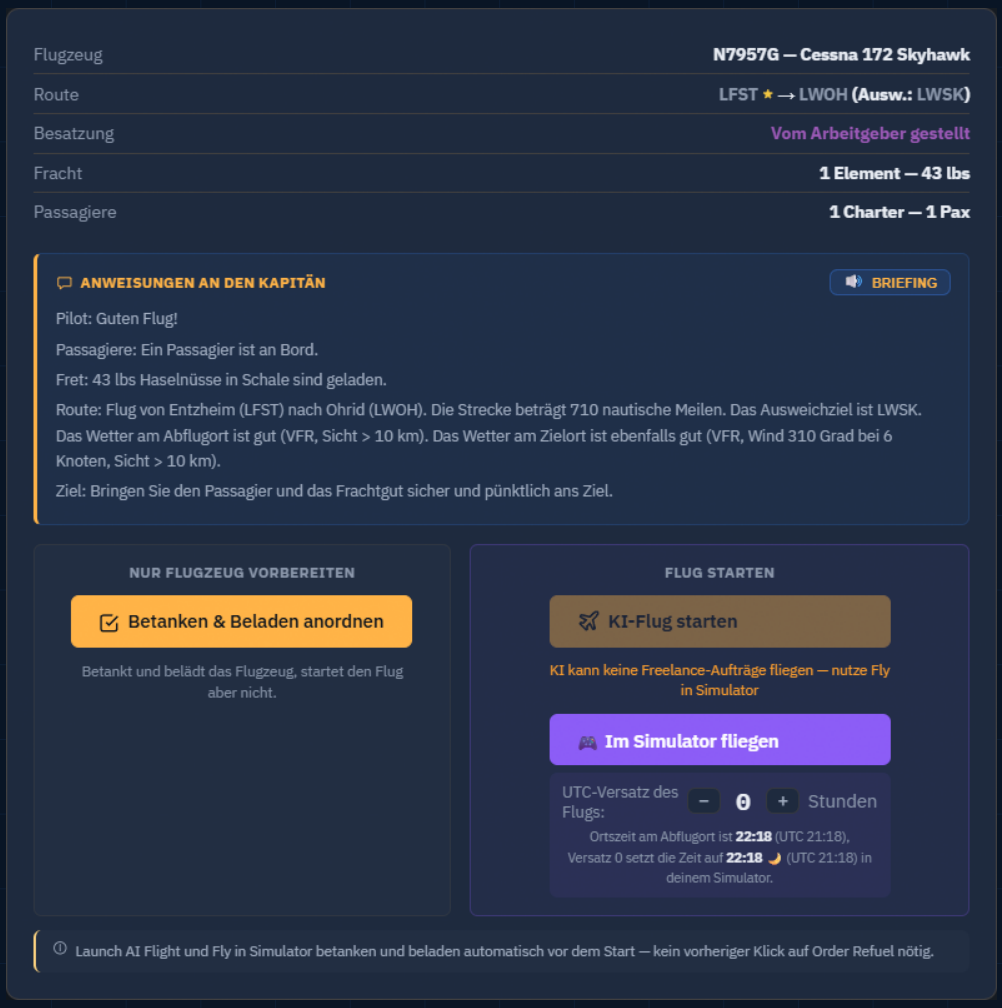
Für den Plan im **FMS/GPS** öffnen Sie neben SimBrief **Flugplan** und wählen **Im Simulator speichern**. Die Datei landet im erwarteten Verzeichnis, beispielsweise MSFS `fms_downloads`. Das Fenster bleibt im Tracking-Kopf erreichbar; der **vollständige OFP-Text** steht im Flug als Tab bereit.

Die Ladung kennen: Briefings

Zwei Ebenen erklären die Ladung:

- **Kapitänsanweisungen** — Zusammenfassung von Passagieren und Fracht je Ziel. ■ **Abspielen** liest sie mit der Funkstimme, nur auf Klick, nie automatisch.
- **Auftragsbriefing** — Fracht- und Charterzeilen öffnen eine Erzählung zu Reisenden, Ladung und Zweck. Ohne mechanische Wirkung, aber aus „350 lb, KSEA→KBOI“ wird eine Geschichte.

Im **Advanced-Dispatch** hilft **Ähnliche Aufträge finden**, freie Kapazität zu nutzen. Das gehört nicht zum Freelance-Charterablauf; siehe Ersten Auftrag finden.



Kapitänsanweisungen und Vorbereitungsschaltflächen des aktuellen Charters. Das Briefing erscheint unverändert wie vom Dienst geliefert.

Starten: Tracking-Bedingungen

Im Simulator fliegen unten erstellt den Flug serverseitig und öffnet sechs Bedingungen, die sekündlich geprüft werden. Die anwendbaren Prüfungen müssen bestanden sein:

NR.	BEDINGUNG	PRÜFUNG	AUTOMATISCH
1	**Datum**	Falls vorgeschrieben: Simulatorzeit innerhalb der erlaubten Abweichung.	✔ Kästchen
2	**Kraftstoff**	Geplante Menge innerhalb der Toleranz.	✔ Kästchen
3	**Nutzlast**	Simulatorladung deckt die erforderliche Last mit kleiner Marge.	✔ Kästchen
4	**Modell**	Geladenes Flugzeug entspricht dem ausgewählten.	✕ Richtiges Flugzeug laden

NR.	BEDINGUNG	PRÜFUNG	AUTOMATISCH
5	**Simulatoreinstellungen**	Kein Slew, kein unbegrenzter Kraftstoff; Unfallerkennung in Survival-Welten an.	✕ Optionen korrigieren
6	**Position**	Am Boden innerhalb von etwa 4 NM um den Abflugplatz.	✕ Am Platz sein

> **Datumausnahmen** — Außer bei einer Wiederaufnahme ist die Prüfung für Segelflugzeuge und Gesellschaften ohne vorgeschriebene Simulatorzeit deaktiviert. Dann müssen Sie die Uhr nicht ändern. Fortsetzen hat eigene Zeit- und Positionsbedingungen.

> ✔ **Start auf einer Landebahn ist nicht nötig.** Am Boden innerhalb der rund 4 NM genügt: Gate, Standplatz oder Vorfeld sind geeignet. **Ist Position grün, bewegen Sie das Flugzeug nicht mehr.**

So funktioniert das Panel:

- **Automatik-Kästchen** für Datum, Kraftstoff und Nutzlast setzen Werte **beim Klick auf Tracking starten**. Bei `DisableAutoSet` sind sie grau.
- **Modell** nennt das erkannte Flugzeug und bietet bei Abweichung **Diagnose**. Nach Laden des richtigen Modells wird die Zeile binnen Sekunden grün.
- **Geladene Fracht** fasst die Ladung zusammen und warnt gelb vor Resten eines früheren Flugs.
- **Im Simulator positionieren** ist **optional**, für einen falschen Flughafen oder eine unterbrochene Sitzung. Am richtigen Abflugplatz nicht nötig. Zur Wahl stehen reale Stände Ihrer Szenerie, Bahnenden mit markierter Gegenwindseite, aktuelle Flugzeugposition und Flughafenreferenzpunkt. Nach dem Versetzen wird Position grün. Bei Wiederaufnahme wird die **letzte bekannte Position** eingestellt.
- **Slew verlassen** — MSFS, Prepar3D und FSX positionieren im Slew-Modus, damit das Flugzeug während des Szenerieladens nicht beschädigt wird. Bis zum Ausschalten bleibt Simulatoreinstellungen rot: **Umschalt+Z in MSFS 2024**, **Y in MSFS 2020, Prepar3D und FSX**. Der Dialog nennt die passende Taste. X-Plane wird direkt ohne Slew versetzt.

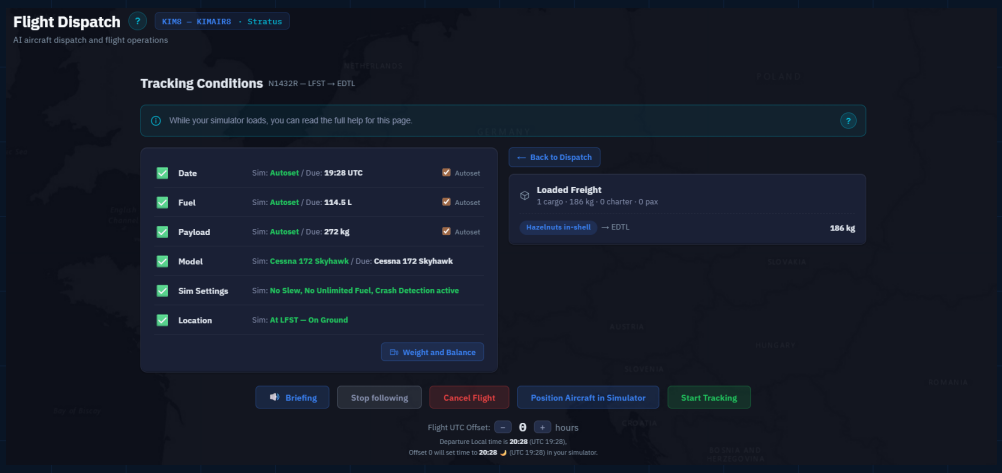
> (!) **Simulator pausiert oder im Menü** — Eine orange Anzeige erscheint oben rechts. **Tracking starten** bleibt trotz sechs grüner Zeilen gesperrt. Erst die Pause beenden.

Sind alle Bedingungen erfüllt und der Simulator aktiv, wird **Tracking starten** verfügbar. Companion setzt die angehakten Werte, wartet kurz auf Stabilisierung und wechselt zur **Verfolgung**. Der Flug läuft offiziell.

Flug abbrechen beendet ohne Strafe; der Auftrag bleibt für später offen.

CH 03
FIRST FLIGHT
Ihren ersten Freelance-Charterflug abschließen

3.1 Den ersten Auftrag finden: der Freelance-Hub
3.2 Dispatch: den Flug vorbereiten
3.3 Fliegen und den Flug registrieren



Bedingungen erfüllt und Tracking starten verfügbar.

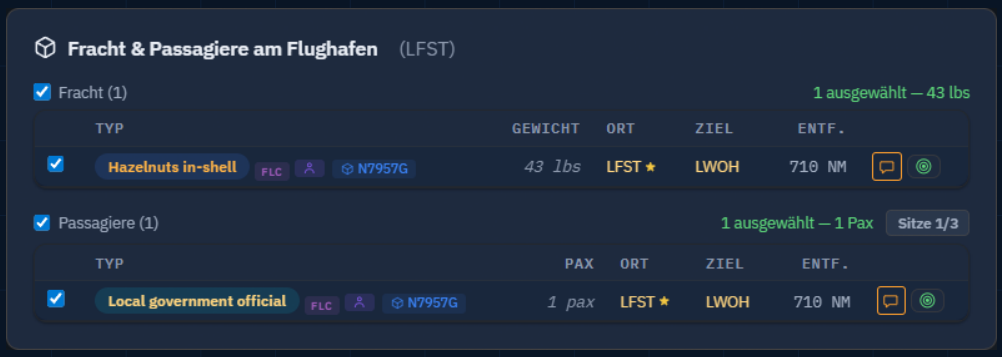
Sie können jetzt…

- Dispatch über Auftrag oder Flugzeug öffnen.
- **Karte**, Ausweichplatz und SimBrief-Navlog lesen.
- **Abflug, Ziel und verpflichtenden Ausweichplatz** festlegen.
- Kraftstoff und Reserven planen und Gewichte prüfen.
- OFP mit **Kraftstoff anpassen** importieren, über **Dispatch** erstellen und im Simulator speichern.
- **Kapitänsanweisungen** und **Auftragsbriefings** lesen.
- Die **sechs Bedingungen** erfüllen, Automatik nutzen und nur bei Bedarf versetzen.
- **Tracking starten** anklicken.

Sie sind startbereit.

➡ Fliegen und den Flug registrieren

Nutzlast in einem Advanced-Beispiel lesen



Aktuelle Charterladung: ein Passagier und 43 lb Fracht in LFST. Das Bild zeigt die Vorbereitung, nicht die Flugverfolgung.

CH 03
FIRST FLIGHT
Ihren ersten Freelance-Charterflug abschließen

3.1 Den ersten Auftrag finden: der Freelance-Hub
3.2 Dispatch: den Flug vorbereiten
3.3 Fliegen und den Flug registrieren

3.3 Fliegen und den Flug registrieren

Die Verfolgung läuft: Start frei. Dieses Kapitel erklärt den Flug, Ereignisse unterwegs, mögliche Unterbrechungen und die abschließende Registrierung auf dem Server, damit Vergütung, XP und Ruf gutgeschrieben werden.

> ■ **Willkommen: Schritt 3** Dieser Abschnitt schließt Schritt 3 im Dashboard ab. Danach wird er automatisch grün.

Die Tracking-Tabs

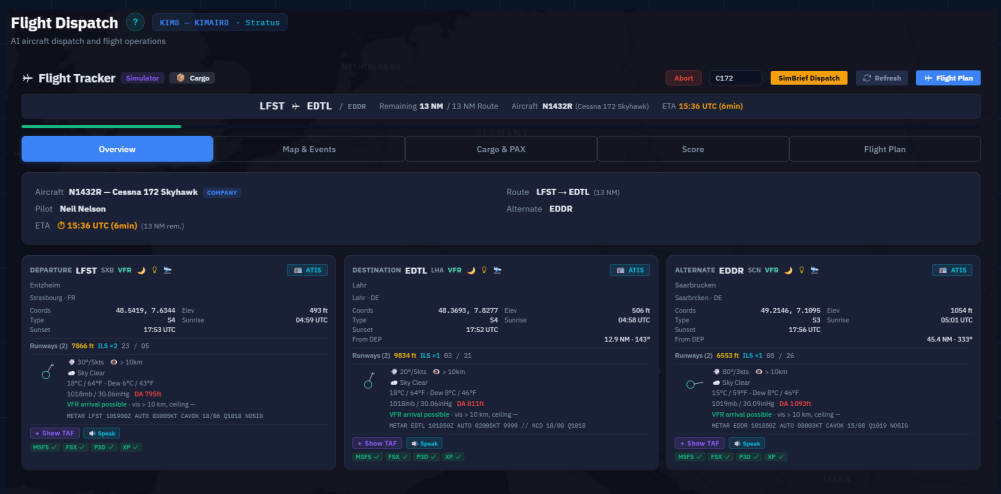
Nach dem Start zeigt **Flugverwaltung** die **Verfolgung**:

TAB	ZWECK
Übersicht	Große Phasenanzeige, Höhe, IAS, Bodengeschwindigkeit, Kraftstoff, Kurs und verstrichene Zeit.
Karte	Flugspur, Flugzeug, Auftragsflugplätze und Ereignischronik: Start, Fahrwerk, Lichter, Überschreitungen.
Bewertung	Livebewertung je Phase: gleichmäßiges Fliegen, Verfahren, Landung.
OFP	Vollständiger im Dispatch importierter SimBrief-Text.
Fracht und Passagiere	Ladung an Bord, sofern vorhanden.

Die Tracker-Tabs sind im Overview-Beispiel unten sichtbar.

A. Übersicht

Rollen, Steigen, Reiseflug, Sinken oder Anflug steht groß über den Livewerten. Jeder Phasenwechsel spielt einen kurzen Ton, abschaltbar unter *Einstellungen → Ton und Stimme*.



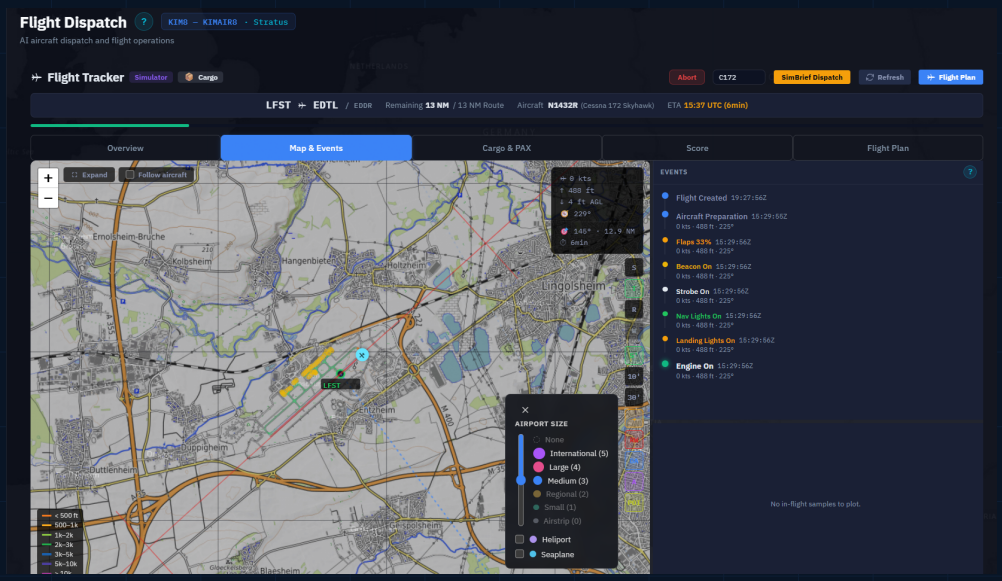
Übersicht vom Cessna-Beispiel LFST–EDTL.

CH 03
FIRST FLIGHT
Ihren ersten Freelance-Charterflug abschließen

3.1 Den ersten Auftrag finden: der Freelance-Hub
3.2 Dispatch: den Flug vorbereiten
3.3 Fliegen und den Flug registrieren

B. Karte

Die Karte zeigt das richtig ausgerichtete Flugzeugsymbol, seine Spur und die Auftragsflugplätze. Die **UTC-Ereignischronik** erfasst Triebwerke, Fahrwerk, Klappen, Lichter, Start, Landung und Überschreitungen wie Übergeschwindigkeit, Strömungsabriss oder übermäßige G. Genau diese Ereignisse werden bei der Registrierung gesendet.

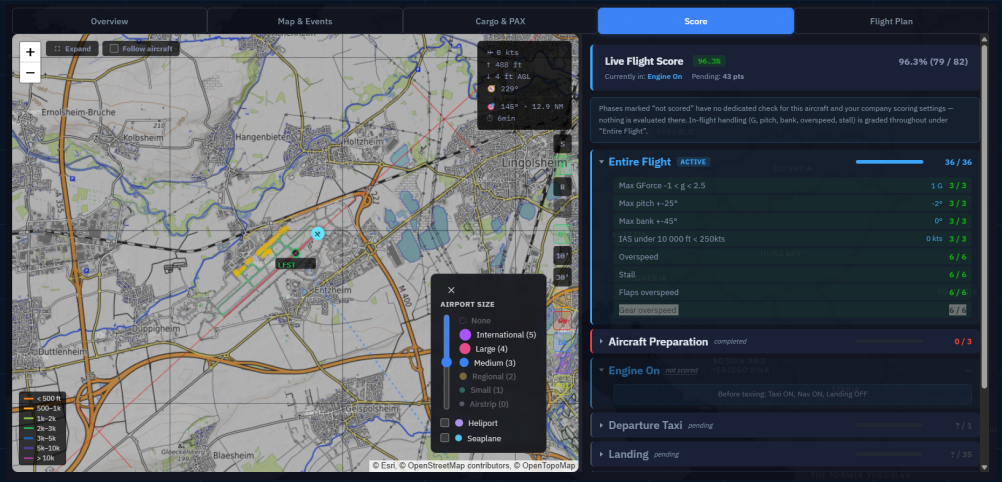


Karte und Ereignisse mit aufgezeichneter Spur.

> ■ **Die Spur übersteht Neustarts** — Ereignisse werden sekündlich gespeichert. Nach Beenden und Neustarten während des Flugs wird die Spur aus der Datei rekonstruiert.

C. Bewertung und OFP

- **Bewertung** — Livepunkte je Phase, wenn Sie sauber fliegen möchten. Die Endnote steht in Nachbesprechung und Flugprotokollen.
- **OFP** — Importierter SimBrief-Betriebsflugplan als Text, etwa zur Prüfung des Reiseflugniveaus ohne Fensterwechsel.

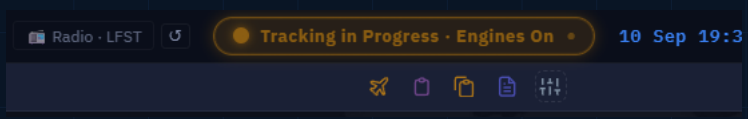


Livebewertung neben der Karte.

D. Von überall zum Tracker

Sie dürfen andere Seiten öffnen. Ab Tracking-Start erscheint überall eine **orange pulsierende Tracking-Anzeige**: offene Aufträge, Freelance, Einsatzkarte, Einstellungen und nach Neustart im Flug sogar Lobby.

- Sie lautet **TRACKING LÄUFT · <PHASE>**, in der Farbe der Flugphase.
- Ein Klick öffnet Flugverwaltung in Tracking-Ansicht; das Dispatchformular bleibt im Hintergrund erhalten.
- In der Tracking-Ansicht ist sie deaktiviert. Mit Registrierung, Stornierung oder Abbruch verschwindet sie.

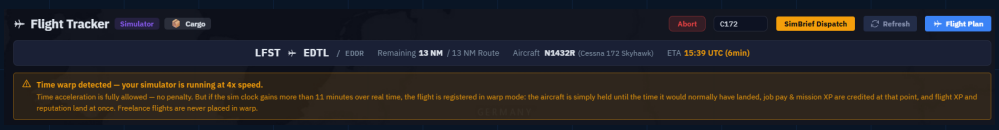


Tracking-Anzeige in der Titelleiste.

Hinweise und Zeitraffer

Drei Hilfen arbeiten im Hintergrund:

- **Zeitraffer** — MSFS, FSX und X-Plane erlauben Beschleunigung. Bei simRate > 1 zeigt ein **gelbes Banner** Rate und verbleibende reale Zeit. Freelance-Flüge sind von der verzögerten Gutschrift ausgenommen. Bei geeigneten anderen Flügen mit erzwungener Simulatorzeit kann übermäßige Beschleunigung das Flugzeug im Warp-Zustand halten und Geld/XP verzögern, bis die Echtzeitdifferenz ausgeglichen ist. Bei 1× verschwindet das Banner.
- **Wetterwache** — Verschlechtert sich das **Ziel-METAR** im Reiseflug, etwa VFR zu MVFR zu IFR, meldet die Funkstimme jede Verschlechterung einmal.
- **Fristenwache** — Die nächste Frist der Ladung löst Erinnerungen **30 und 10 Minuten** vorher aus.



Zeitrafferwarnung über dem Tracker.

Pause oder Menü: eingefroren, nicht unterbrochen

Bei Pause, aktiver Pause, Menü oder Ladebildschirm **friert** Companion Phasenerkennung, Maxima und Zeit ein. Ein tiefer Ton meldet die Pause, ein hoher ihr Ende; unter *Ton und Stimme* abschaltbar. Danach geht es ohne Phasenrücksetzung oder wiederholte Ereignisse weiter.

Am zuverlässigsten ist die Erkennung in MSFS. FSX nutzt ersatzweise eine eingefrorene Simulationsrate; X-Plane besitzt derzeit keine Pausenanzeige.

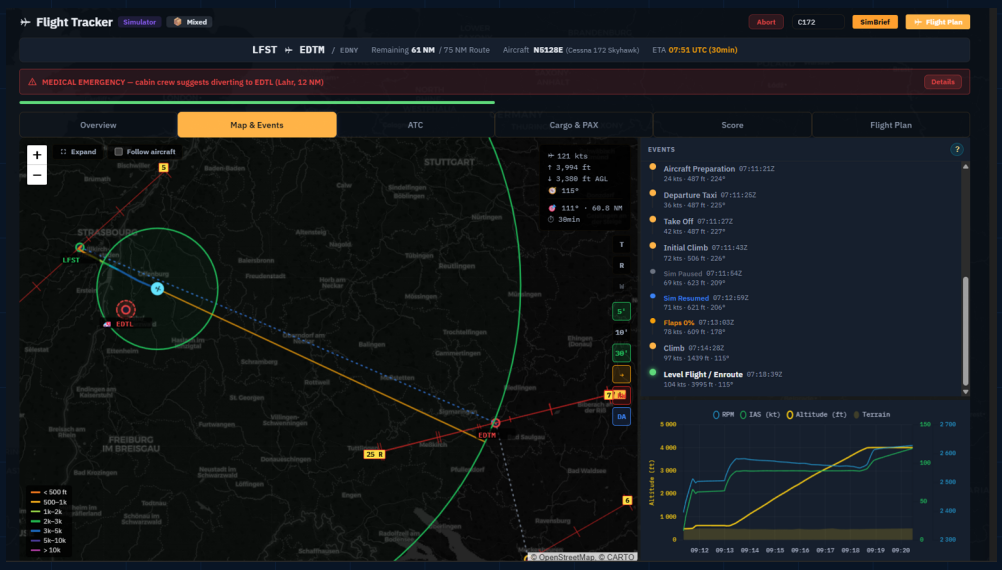
Notfälle: die Kabine meldet sich

Gelegentlich kann nach einiger Flugzeit, mit Passagieren und noch weit vor dem Ziel, ein medizinischer Zwischenfall auftreten:

1. Ein **Kabinensignal** ertönt, danach eine gesprochene Meldung. 2. Banner und Dialog beschreiben den Notfall und **empfehlen einen nahen Ausweichflughafen**. 3. Sie entscheiden: **ausweichen**, dorthin oder anderswohin, oder **weiterfliegen**.

Das Ergebnis steht in der Nachbesprechung. Weiterfliegen allein kostet weder direkt XP noch Geld. Eine geeignete medizinische Umleitung eines Standard- oder Freelance-Flugs kann einen separaten XP-Bonus bringen: tatsächliche Ankunft abweichend vom geplanten Ziel, mindestens 30 NM vom Meldepunkt entfernt und Reaktion innerhalb von 3 bis 180 Minuten. Der berechnete Betrag liegt zwischen **25 und 75 XP**; nicht jede Umleitung qualifiziert sich. Lieferungen und Fristen behalten ihre eigenen Regeln.

Notfälle sind **standardmäßig aus**. Aktivierung und Häufigkeit stehen unter *Einstellungen → Flugsimulator → Notfälle im Flug*, siehe Alltagswerkzeuge.



Notfall mit Warnung, Karte und Ereignissen.

Unterbrechungen

Companion prüft ungefähr sekündlich die Integrität des Flugs. Folgendes kann automatisch unterbrechen:

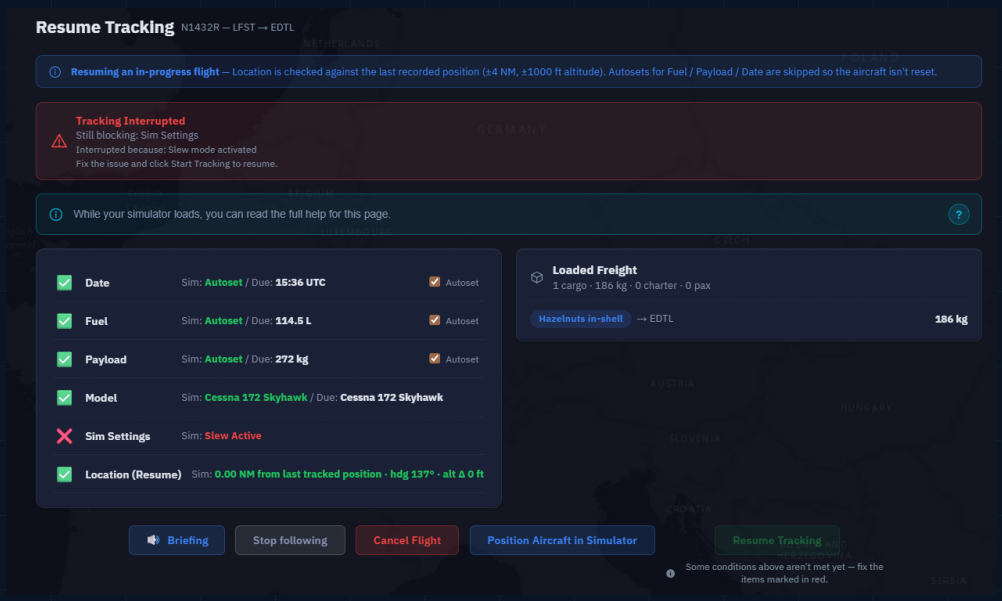
ERKENNUNG	REAKTION
Slew aktiviert	Sofortige Unterbrechung mit Slew-Meldung.
Unbegrenzter Kraftstoff	Sofortige Unterbrechung; in den Realismusoptionen ausschalten.
Modellwechsel	Sofortige Unterbrechung bei anderem geladenem Flugzeug.
Kraftstoffsprung außerhalb Toleranz	Schutz vor Betankung während des Flugs.
Nutzlastsprung	Schutz vor Ladungsänderungen im Flug.
Zeitsprung, über 30 min vorwärts oder über 1 min zurück	Drei automatische Synchronisierungsversuche, danach Unterbrechung bei weiterer Abweichung.

Dann geschieht Folgendes:

- Ein **rotes Banner** nennt den Grund.
- Das **Bedingungspanel** öffnet sich zur Fehlerkorrektur im Simulator.
- Die **letzte bekannte Position** wird für Fortsetzen gespeichert.

CH 03
FIRST FLIGHT
Ihren ersten Freelance-Charterflug abschließen

3.1 Den ersten Auftrag finden: der Freelance-Hub
3.2 Dispatch: den Flug vorbereiten
3.3 Fliegen und den Flug registrieren



Unterbrochene Verfolgung mit roter Simulatorprüfung.

> (!) **Ein Flugzeugunfall beendet den Flug** — In Welten mit Unfallerkennung wird er **automatisch storniert**, nicht bloß unterbrochen. Eine Wiederaufnahme ist unmöglich; der Auftrag wird wieder offen und muss neu vorbereitet werden.

Nach einer Unterbrechung fortsetzen

1. Ursache im Simulator korrigieren: Slew ausschalten, richtiges Modell laden, Betankung rückgängig machen usw. 2. Bedingungen werden wieder grün. 3. **Tracking fortsetzen** führt in derselben Phase weiter, **ohne Phasenrücksetzung**. 4. Waren Sie in der Luft, verwendet **Im Simulator positionieren** die letzte Position, nicht den Abflugort.

Nach Programmabsturz oder Neustart fortsetzen

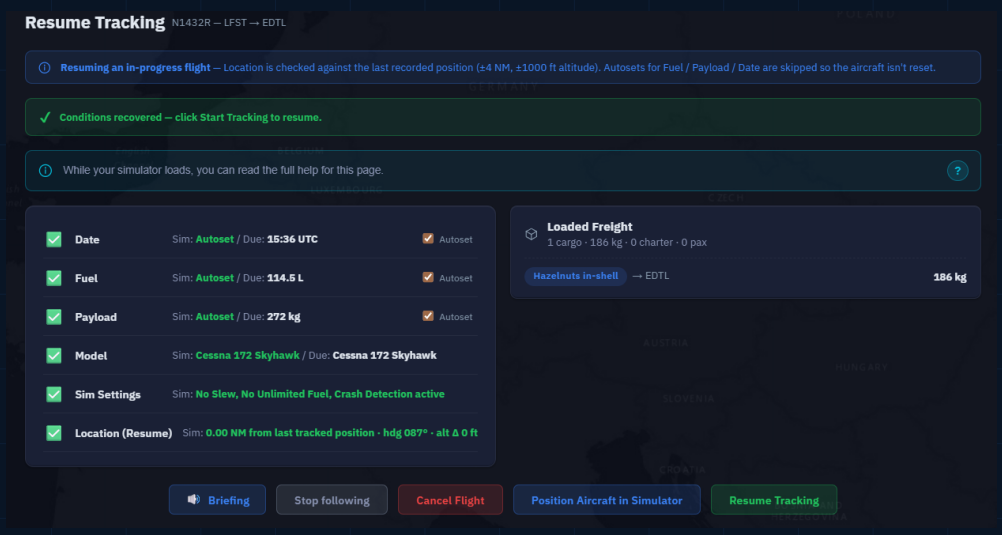
Anders als bei einer laufenden Unterbrechung geht nach Simulatorabsturz oder Companion-Neustart der Arbeitsspeicherzustand verloren. Die Ereignisse bleiben jedoch sekündlich gespeichert.

Beim nächsten Start erkennt Companion den offenen Flug und zeigt im Dashboard **Tracking fortsetzen**:

- **Fortsetzen** — Rekonstruiert Phase, Maxima, Kraftstoffzustand und Position aus den Ereignissen und öffnet Tracking. Auch die Kartenspur wird wiederhergestellt.
- **Verwerfen** — Entfernt den verwaisten Flug und gibt den Dispatchplatz frei.

CH 03
FIRST FLIGHT
Ihren ersten Freelance-Charterflug abschließen

3.1 Den ersten Auftrag finden: der Freelance-Hub
3.2 Dispatch: den Flug vorbereiten
3.3 Fliegen und den Flug registrieren



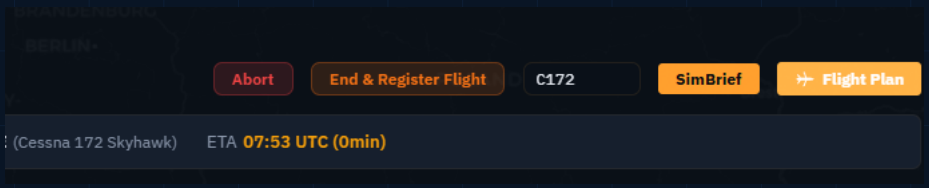
Wiederaufnahme mit erfüllten Bedingungen.

> ■ **Tipp** — Nach Simulatorabsturz erst den Simulator, dann Companion starten. Die Wiederaufnahme benötigt eine aktive Verbindung zum Zurücksetzen an die letzte Position.

Flug beenden und registrieren

Landen, Bahn verlassen, Triebwerke abstellen: Bei **EngineOff** ersetzt ein **grünes pulsierendes Registrierungsbanner** die Tracking-Aktionen. Ein Klick übermittelt den Flug.

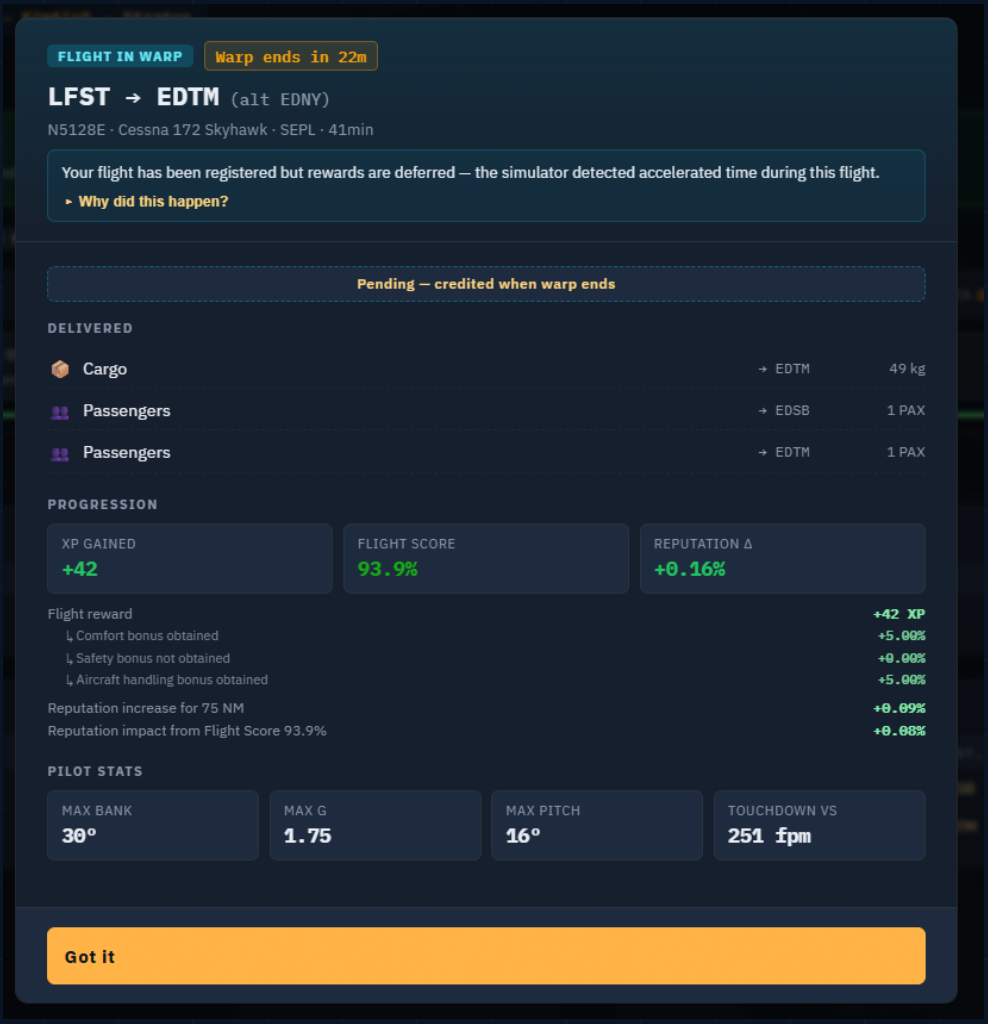
Schon beim langsamen Rollen nach der Landung erscheint **Flug beenden und registrieren**. Es fügt das Triebwerk-aus-Ereignis ein und **registriert unmittelbar danach automatisch**, ohne zweiten Klick.



Flug beenden und registrieren.

CH 03
FIRST FLIGHT
Ihren ersten Freelance-Charterflug abschließen

3.1 Den ersten Auftrag finden: der Freelance-Hub
3.2 Dispatch: den Flug vorbereiten
3.3 Fliegen und den Flug registrieren



Nachbesprechung des eingereichten Flugs. Tatsächliche Ergebnisse und Warnungen lesen; kein Nachweis für den Abschluss des getrennten EDHL–EDDH-Tutorials.

Companion erfasst Restkraftstoff, Zustand und Position, sammelt Leistungsdaten wie maximale Querneigung und G, Sinkrate bei Landung und Überschreitungen sowie den **Flugscore**, komprimiert die Ereignisse und überträgt alles. Der Server schreibt Vergütung und XP gut, entlädt Fracht und Passagiere und beendet vollständig gelieferte Aufträge.

Die **Nachbesprechung** zeigt:

- **Vergütung**, samt Pünktlichkeits-Rangbonus auf Linienetappen.
- **XP**, mit einzelnen Bonuszeilen für weiche Landung, IMC, kurze Bahn, Score, Flughafenbonus usw.
- **Rufwirkung**: vollständige pünktliche Lieferungen positiv, Verspätungen und Vorfälle negativ.
- **Endbewertung**.
- **Abgeschlossene Aufträge** und verbleibende Etappen.

> ■ **Das Freelance-Flugzeug verschwindet** — Nach Auftragsabschluss löscht der Server die Leihmaschine; beim Aktualisieren verlässt sie die Flotte. Auf mehrteiligen Linien bleibt sie zwischen den Etappen bis zum Ende des Flugplans.

Sonderfälle

SITUATION	MASSNAHME
Simulator stürzt ab	Simulator, dann Companion neu starten; Tracking fortsetzen stellt gespeicherte Ereignisse wieder her.
Companion geschlossen, Simulator läuft weiter	Companion neu starten; Verbindung und Spur werden wiederhergestellt.
Flugzeug verunglückt	In Welten mit Erkennung automatische Stornierung, Auftrag wieder offen. Neu vorbereiten.
Gewollte Umleitung	Geeigneten Platz anfliegen und registrieren. Nachbesprechung und offene Ladungen prüfen: Umleitung allein liefert nicht an andere Ziele. Weitertransport und Fristen planen. Medizinbonus folgt den genannten Bedingungen.
Versehentlich falscher Flughafen	Tatsächlichen Flug registrieren, Ergebnis prüfen und Restlieferungen planen. Nicht jede Umleitung hat dieselbe Strafe.
Falsches Flugzeug oder falscher Auftrag	Im Bedingungspanel **Flug abbrechen**, solange noch kein Schub gegeben wurde. In der Luft landen und registrieren, gegebenenfalls ausweichen.
Versehentlich Slew	Ausschalten, danach **Tracking fortsetzen**.

Sie können jetzt…

- **Übersicht, Karte, Bewertung und OFP** nutzen.
- Über die **globale Tracking-Anzeige** zurückkehren.
- Zeitraffer und gesprochene **Wetter-/Fristhinweise** verstehen.
- Über einen **Notfall** entscheiden und die Funktion einstellen.
- Pausieren, ohne Tracking-Zustand zu verlieren.
- Unterbrechungen korrigieren und nach Programmabsturz fortsetzen.
- Mit einem Klick registrieren, auch beim Rollen, und Geld, XP-Boni, Ruf und Bewertung lesen.

➡ Alltagswerkzeuge: Betrieb, Welt und Einstellungen

> Hilfe nötig? Discord oder Supportticket.

04

KAPITEL 04 / FREELANCE

Eine regelmäßige Freelance-Route fliegen

Ein Freelance-Plan liefert eine Folge selbst zu fliegender Airline-Flüge. Sie wählen Airline und Simulatorflugzeug, prüfen einen Vorschlag, nehmen den Plan an und bereiten den aktuellen Abschnitt vor. Sie erstellen oder verwalten dabei nicht die Unternehmensrouten dieser Airline.

CH 04
FREELANCE
Eine regelmäßige Freelance-Route fliegen

Vor dem Start
Schritt 1. Die Freelance-Routensuche öffnen
Schritt 2. Airline und Flugzeug wählen
Schritt 3. Einen kleinen Vorschlag anfordern
Schritt 4. Den tatsächlichen Plan annehmen und prüfen
Schritt 5. Den aktuellen Abschnitt vorbereiten
Schritt 6. Den Abschnitt im Simulator fliegen
Schritt 7. Registrieren und Ergebnis prüfen
Schritt 8. Fortfahren oder einen blockierten Abschnitt prüfen
Sie können nun fortfahren

Vor dem Start

Schließen Sie zuerst den ersten Charter ab. Sie sollten Simulatorverbindung, Flugvorbereitung und Registrierung beherrschen. Das geplante Add-on muss verfügbar sein; ein Eintrag im Auswahldialog beweist weder Installation noch Verbindung.

Wir nutzen **Sounds Air** und eine **Pilatus PC-12** für zwei vorgeschlagene Flüge um **NZWB** und **NZPP**. Der kurze Lernplan garantiert keine dauerhaft identischen Katalogflüge; wählen Sie gegebenenfalls ein aktuelles Äquivalent. Die spätere Cessna für eigene Unternehmensrouten gehört zu einer anderen Übung.

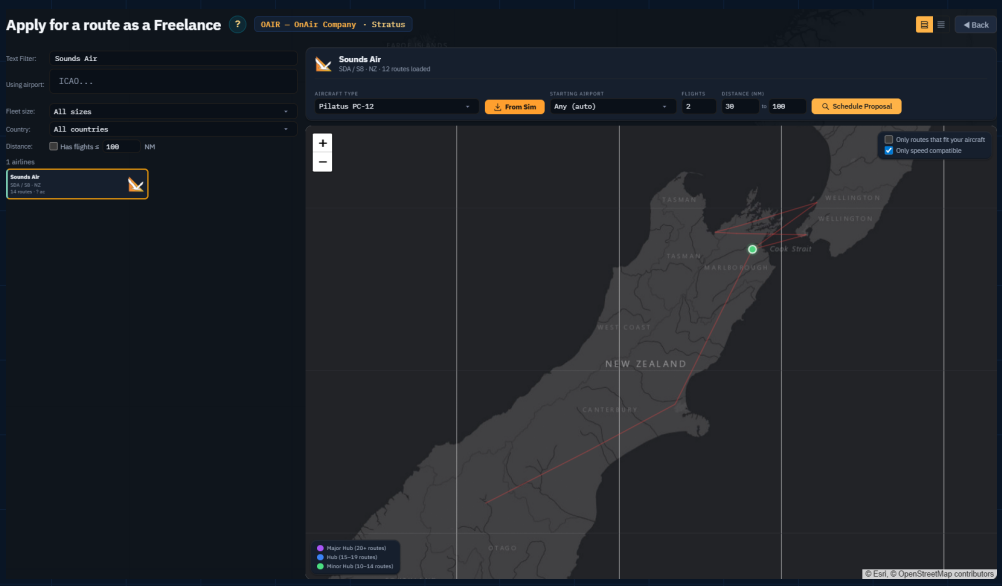
Schritt 1. Die Freelance-Routensuche öffnen

1. Öffnen Sie **Freelance Job** und die Karte **Regular Routes**.
2. Prüfen Sie einen bereits aktiven Plan zuerst mit **Show legs**. Nur ein Freelance-Routenplan kann gleichzeitig aktiv sein.
3. Öffnen Sie sonst die Suche **Apply for a route as a Freelance**.
4. Prüfen Sie vor Annahme die Gesellschaftsanzeige.

Charter und Routenplan sind getrennte Aktivitäten. Im Beispiel blieb der Cessna-Charter bestehen, während der PC-12-Plan angenommen wurde. Geben Sie keine andere Arbeit für das Tutorial auf.

Schritt 2. Airline und Flugzeug wählen

1. Geben Sie beispielsweise **Sounds Air** in **Text Filter** ein.
2. Wählen Sie die passende Airline.
3. Wählen Sie unter **Aircraft Type** Ihr Simulatorflugzeug, hier **Pilatus PC-12**.
4. Prüfen Sie Karte und **Starting Airport**.

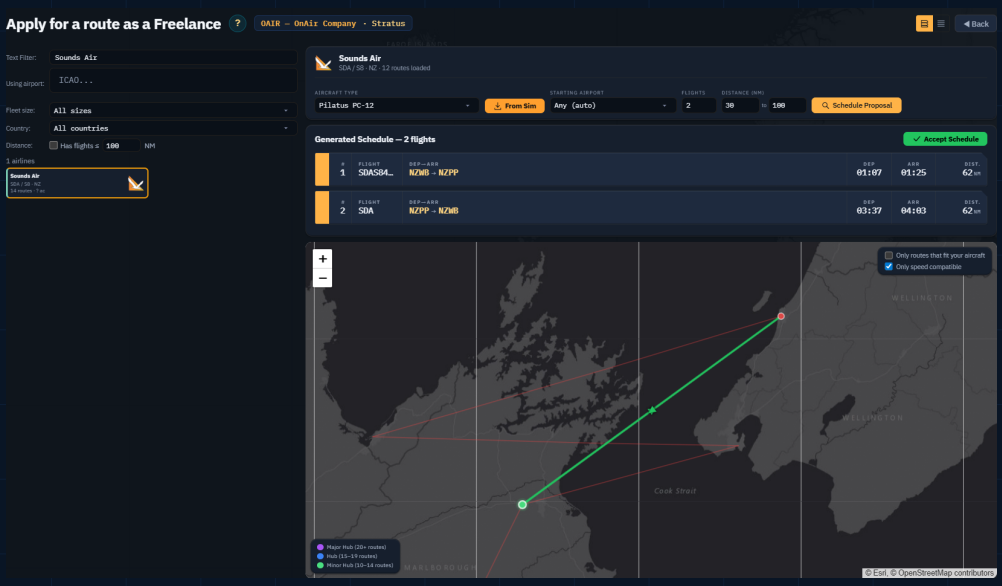


Das Netz steht neben Flugzeug- und Planeinstellungen. Filter begrenzen den Katalog und nehmen keinen Vertrag an.

Katalogzahl und geladene Routen können abweichen. Nutzen Sie tatsächlich angebotene Routen und Flughäfen. **From Sim** hilft bei verbundenem Simulator bei der Erkennung; wählen und prüfen Sie andernfalls bewusst vor der Verfolgung.

Schritt 3. Einen kleinen Vorschlag anfordern

1. Beginnen Sie mit **2 flights**.
2. Wählen Sie eine kurze passende Entfernung, hier **30–100 NM**.
3. Prüfen Sie **Only routes that fit your aircraft** und **Only speed compatible**. Eine kurze Strecke macht den Zeitplan nicht automatisch leicht.
4. Wählen Sie den Startort oder **Any (auto)** für die automatische Netzauswahl.
5. Klicken Sie auf **Schedule Proposal**.



Der Vorschlag enthält Hin- und Rückflug. Lesen Sie Flughäfen, UTC-Zeiten und Flugzeug vor Annahme.

Ein Vorschlag ist noch kein angenommener Plan. Überdenken Sie bei ungeeigneten Ergebnissen Airline, Flughafen, Flugzahl und Entfernungsfilter. Lockern Sie keine Einschränkung, ohne den ursprünglichen Fehlschlag zu verstehen.

Kontrollpunkt: Sie kennen ersten Abflugort, Flugzeug und Zeitbedarf zumindest des ersten Flugs.

Schritt 4. Den tatsächlichen Plan annehmen und prüfen

1. Klicken Sie bei passendem Vorschlag auf **Accept Schedule**.
2. Warten Sie auf den Plan unter **Regular Routes** im Hub.
3. Öffnen Sie **Show legs**.
4. Lesen Sie Status, UTC-Zeiten, Vergütung und **Weekly Bonus Limit** über der Liste.

CH 04
FREELANCE
Eine regelmäßige Freelance-Route fliegen

Vor dem Start
Schritt 1. Die Freelance-Routensuche öffnen
Schritt 2. Airline und Flugzeug wählen
Schritt 3. Einen kleinen Vorschlag anfordern
Schritt 4. Den tatsächlichen Plan annehmen und prüfen
Schritt 5. Den aktuellen Abschnitt vorbereiten
Schritt 6. Den Abschnitt im Simulator fliegen
Schritt 7. Registrieren und Ergebnis prüfen
Schritt 8. Fortfahren oder einen blockierten Abschnitt prüfen
Sie können nun fortfahren



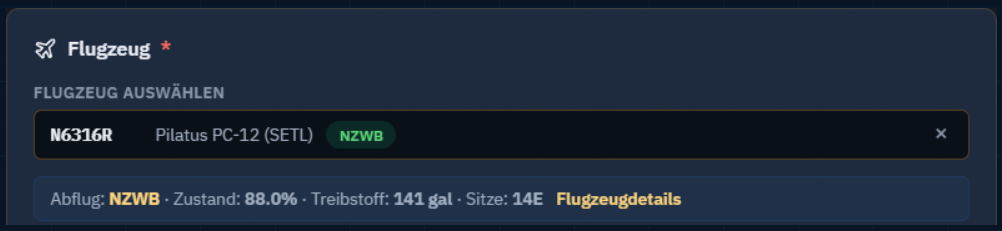
Unser Plan verwendet N6316R, eine Pilatus PC-12. Das angezeigte Wochenbonuslimit war der 17. September 2026 um 09:35 UTC. Verwenden Sie Ihr eigenes Datum.

Lesen Sie den angenommenen Vertrag erneut statt die Vorschau als endgültig anzusehen. Vorschlag und Annahme zeigten hier unterschiedliche Entfernungen; die Flugvorbereitung zeigte danach etwa 62 NM geografische Strecke. Keine einzelne Vorschaudistanz dient daher als Treibstoffberechnung. Nutzen Sie tatsächliche Route und geeigneten Betriebsflugplan.

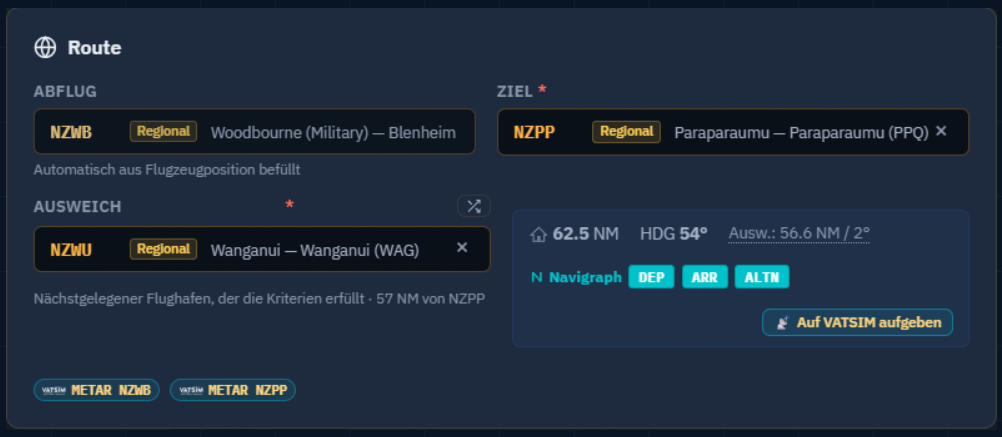
Ein Abschnitt kann **In progress** heißen, während das Flugzeug noch auf Vorbereitung wartet. Das allein belegt keinen im Simulator verfolgten Flug.

Schritt 5. Den aktuellen Abschnitt vorbereiten

1. Nutzen Sie **Fly** am Abschnitt oder **Fly Now** an der Hubkarte.
2. Prüfen Sie bereitgestelltes Flugzeug und Abflugort.
3. Prüfen Sie Ziel und passendes Ausweichziel.

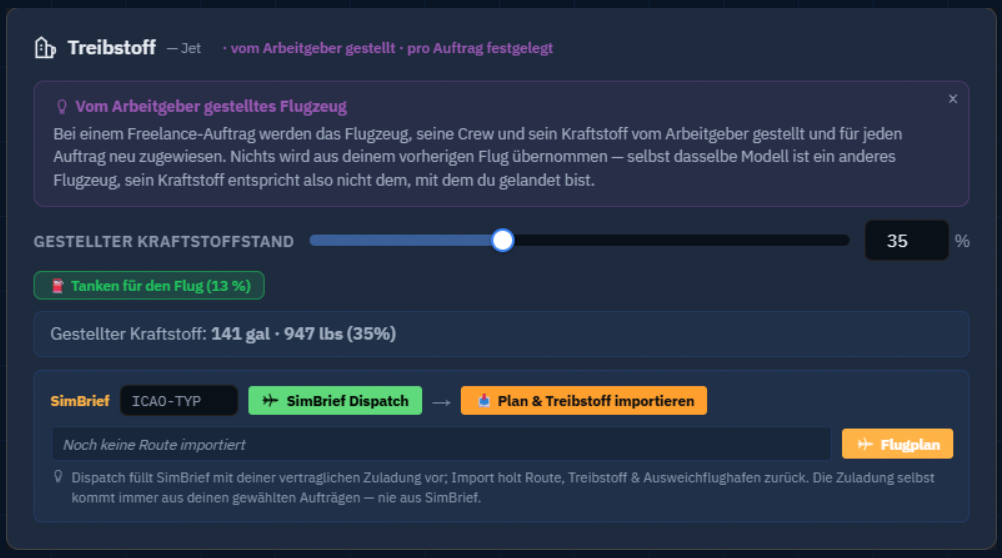


Das Freelance-Flugzeug wird für den Vertrag gestellt. Die Auswahl kauft es nicht für Ihre eigene Flotte.



Der gezeigte Flug geht von NZWB nach NZPP mit NZWU als Alternative. Prüfen Sie Eignung und Bedingungen vor dem tatsächlichen Flug neu.

4. Prüfen Sie ausgewählte Passagiere und Fracht als Vertragsladung.
5. Lesen Sie Besatzungs- und Treibstoffangaben des Arbeitgebers.



Das Panel erläutert das bereitgestellte Flugzeug. Setzen Sie dessen Treibstoff nicht mit dem Rest eines vorherigen Freelance-Flugzeugs gleich.

6. Prüfen Sie Gewichte und Treibstoff gemeinsam einschließlich passender Alternative und Reserve. Planimport verändert nicht automatisch die vertragliche Passagier- oder Frachtladung.



Das Beispiel hält die angezeigten Grenzen ein. Die Zahlen gelten für dieses Flugzeug und diesen Vertrag, nicht als PC-12-Betriebsanweisung.

Kontrollpunkt: Flugzeug, Orte, Alternative, ausgewählte Aufträge, Treibstoff und Gewicht passen zum beabsichtigten Flug.

Schritt 6. Den Abschnitt im Simulator fliegen

Freelance-Aufträge verlangen einen von Menschen geflogenen Simulatorflug. Der KI-Start ist für diese Ladung ausdrücklich deaktiviert. Lesen Sie **Use official Route Schedule** und die Erklärung der Simulatorzeit; lokale Computerzeit und veröffentlichte UTC-Zeit sind nicht austauschbar.

Folgen Sie dem erlernten Ablauf mit passendem Flugzeug am richtigen Flughafen. Lösen Sie tatsächliche Verbindungs- und Trackingbedingungen und verwenden Sie **Fly in Simulator**, sobald bereit.

Vor dem Start
Schritt 1. Die Freelance-Routensuche öffnen
Schritt 2. Airline und Flugzeug wählen
Schritt 3. Einen kleinen Vorschlag anfordern
Schritt 4. Den tatsächlichen Plan annehmen und prüfen
Schritt 5. Den aktuellen Abschnitt vorbereiten
Schritt 6. Den Abschnitt im Simulator fliegen
Schritt 7. Registrieren und Ergebnis prüfen
Schritt 8. Fortfahren oder einen blockierten Abschnitt prüfen
Sie können nun fortfahren

> **AUFNAHME AUSSTEHEND — Simulator erforderlich, FR-08.** Laden Sie das angenommene Flugzeug am ersten Abflugort, schließen Sie die Vorbereitung ab und starten Sie einen echten verfolgten Flug. Erfassen Sie Overview mit Route und Verbindung sowie eine Reiseflugansicht. Zeigen Sie vorher separat die Simulatorzeitwahl. Ein Planstatus ersetzt keinen Trackingnachweis. Dieser Flug wurde während der Manuskripterstellung nicht durchgeführt.

Schritt 7. Registrieren und Ergebnis prüfen

Beenden Sie Flug, Landung und Registrierung und kehren Sie zum Plan zurück. Prüfen Sie Serverergebnis, Zahlung und Fortschritt. Flugabschluss und Planbonus sind getrennt; lesen Sie Zeit- und Berechtigungsbedingungen vor der Zuordnung eines Bonus allein zur Landung.

> **AUFNAHME AUSSTEHEND — abgeschlossener Flug erforderlich, FR-09.** Erfassen Sie nach echter Landung und Registrierung Debriefing und aktualisierten Current Freelance Schedule mit abgeschlossenem ersten und verfügbarem nächsten Abschnitt. Dokumentieren Sie bei verlorenem Bonus oder Zeitwarnung die tatsächliche Erklärung statt einen Erfolg zu erfinden.

Schritt 8. Fortfahren oder einen blockierten Abschnitt prüfen

Kehren Sie zu **Show legs** zurück. **Resume** setzt einen aktiven Flug fort; **Fly** bereitet einen verfügbaren Abschnitt vor. Lesen Sie deaktivierte Tooltips bei beschäftigt, Warp oder Nichtverfügbarkeit. Aktualisieren Sie den Plan, wenn er dem gerade abgeschlossenen Betrieb noch nicht gefolgt ist.

Skip verwirft einen Abschnitt, **Abandon schedule** den restlichen Plan. Sie sind keine Aktualisierung und keine Voraussetzung zum Prüfen. Der angenommene Plan bleibt für echte Flugaufnahmen erhalten.

Sie können nun fortfahren

- Einen kurzen Freelance-Plan erzeugen und prüfen.
- Vorschlag, Annahme und verfolgten Flug unterscheiden.
- Bereitgestelltes Flugzeug und Vertragsladung vorbereiten.
- Noch erforderliche tatsächliche Flugnachweise benennen.

Fahren Sie mit der Freelance-Routine fort und entscheiden Sie danach zwischen Freelance und Gesellschaftsverwaltung.

05

KAPITEL 05 / ROUTINE

Ihre Freelance-Routine aufbauen

Der erste bezahlte Flug zeigt, dass Verbindung, Vorbereitung und Registrierung funktionieren. Wiederholen Sie den Ablauf entspannt und wählen Sie zeitlich passende Aktivitäten. Hier können Sie auch bleiben: Freelance-Piloten müssen keine Gesellschaft verwalten.

CH 05
ROUTINE
Ihre Freelance-Routine aufbauen

Schritt 1. Mit bestehenden Verpflichtungen beginnen
Schritt 2. Den nächsten Abschnitt auf der Karte vorbereiten
Schritt 3. Den abgeschlossenen Flug prüfen
Schritt 4. Nachrichten und Fortschritt prüfen
Schritt 5. Die Oberfläche angenehm einstellen
Schritt 6. Eine optionale Aktivität ausprobieren
Schritt 7. Den nächsten Weg wählen

> Lokalisierte Aufnahme einer bestehenden Gesellschaft: Die angezeigten Aktivitäten und Ergebnisse stammen aus früheren Vorgängen und belegen nicht den Abschluss dieser Übung.

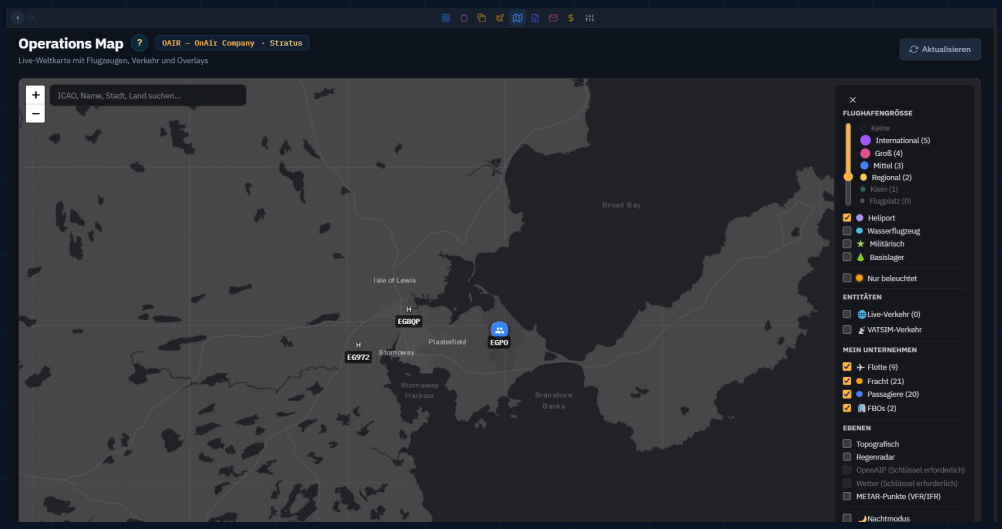
Schritt 1. Mit bestehenden Verpflichtungen beginnen

Öffnen Sie **Freelance Job**, bevor Sie neue Arbeit suchen. Prüfen Sie Charter-, Linien-, VA- und Tourkarten. Bestimmen Sie nächsten Abschnitt, Abflugort und Flugzeug. Setzen Sie gegebenenfalls einen verfolgten Flug fort; neue Arbeit anzunehmen stellt keinen unterbrochenen Flug wieder her.

Pending Jobs listet angenommene Arbeit. Unterscheiden Sie diese von Angeboten in der Suche und lesen Sie die tatsächliche Frist oder Programmbedingung jeder Aktivität.

Schritt 2. Den nächsten Abschnitt auf der Karte vorbereiten

Öffnen Sie **Operations Map**. Finden Sie Abflug, Ziel und aktuelle Aktivität. Prüfen Sie Flughafendetails, bevor Sie zur Flugvorbereitung zurückkehren. Filter bestimmen die Sichtbarkeit: Eine leere gefilterte Karte beweist keine Auftragslosigkeit.



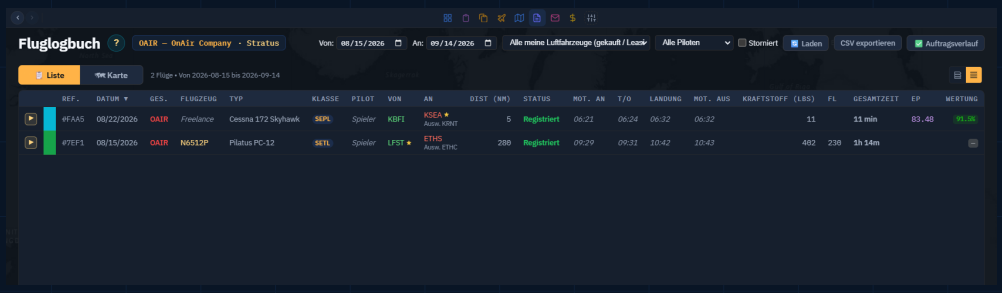
Nutzen Sie die Karte zur Orientierung und die Auftrags- und Vorbereitungsseiten zur Prüfung von Ladung und Startbereitschaft. Die lokalisierte Aufnahme zeigt eine bestehende Gesellschaft.

Schritt 3. Den abgeschlossenen Flug prüfen

Öffnen Sie **Flight Logs**, finden Sie Datum und Route und lesen Sie Details. Vergleichen Sie das Ergebnis mit dem tatsächlichen Flug. Bestätigen Sie die Registrierung, bevor Sie eine Belohnung annehmen.

CH 05
ROUTINE
Ihre Freelance-Routine aufbauen

Schritt 1. Mit bestehenden Verpflichtungen beginnen
Schritt 2. Den nächsten Abschnitt auf der Karte vorbereiten
Schritt 3. Den abgeschlossenen Flug prüfen
Schritt 4. Nachrichten und Fortschritt prüfen
Schritt 5. Die Oberfläche angenehm einstellen
Schritt 6. Eine optionale Aktivität ausprobieren
Schritt 7. Den nächsten Weg wählen



Wählen Sie einen tatsächlichen Flugdatensatz. Das gezeigte Protokoll stammt aus einer früheren Sitzung und belegt keinen Abschluss der vorherigen Routenübung.

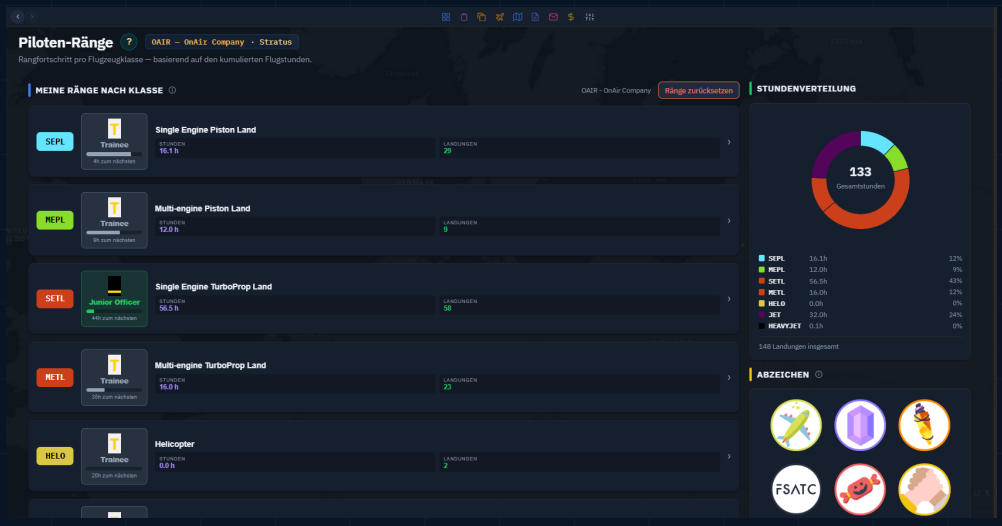
> **AUFNAHME AUSSTEHEND — echter Flug erforderlich, RT-03.** Erfassen Sie nach dem Charter aus Kapitel 3 oder der Route aus Kapitel 4 dessen Zeile in Flight Logs und das Detailergebnis. Zeigen Sie dieselbe Route und dasselbe Datum. Dokumentieren Sie tatsächlich erhaltene Warnungen oder Strafen.

Schritt 4. Nachrichten und Fortschritt prüfen

Lesen Sie **Mailbox** für Betriebsmeldungen und folgen Sie passenden Links. Eine Nachricht belegt ein bestimmtes Ereignis und ersetzt keine Prüfung des aktuellen Flugzeug- oder Auftragszustands.



Prüfen Sie den Rang Ihrer Aktivität. Trennen Sie Pilotenqualifikation, Freelance-Fortschritt und Unternehmenswachstum: Eine Freelance-Belohnung liefert nicht automatisch alle Klassenzertifikate für Advanced.



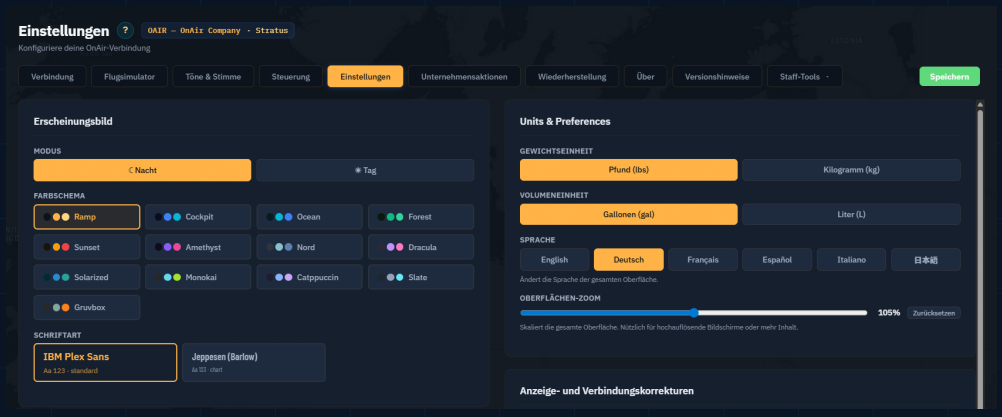
Kontrollpunkt: Sie finden das vorherige Flugergebnis und können eine sinnvolle nächste Aktivität wählen.

CH 05
ROUTINE
Ihre Freelance-Routine aufbauen

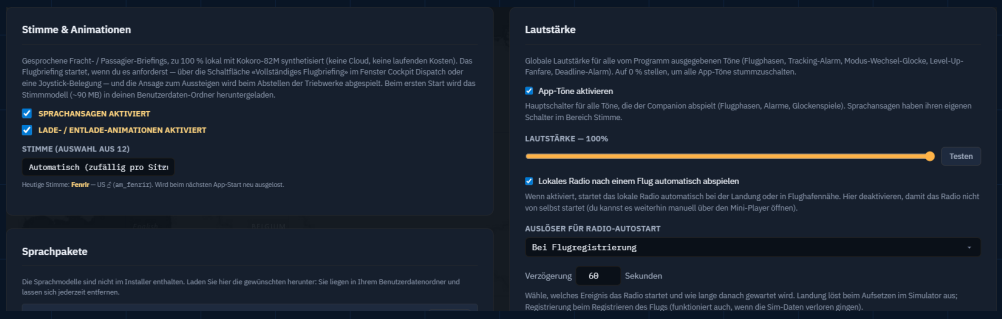
Schritt 1. Mit bestehenden Verpflichtungen beginnen
Schritt 2. Den nächsten Abschnitt auf der Karte vorbereiten
Schritt 3. Den abgeschlossenen Flug prüfen
Schritt 4. Nachrichten und Fortschritt prüfen
Schritt 5. Die Oberfläche angenehm einstellen
Schritt 6. Eine optionale Aktivität ausprobieren
Schritt 7. Den nächsten Weg wählen

Schritt 5. Die Oberfläche angenehm einstellen

Prüfen Sie in **Settings** → **Preferences** Sprache, Einheiten und Darstellung. Wählen Sie zum Flugzeug passende, durchgängig lesbare Einheiten und prüfen Sie Treibstoff- und Gewichtsangaben erneut. Kopieren Sie keine Bildzahl ohne ihre Einheit.



Prüfen Sie **Sound & Voice** für gewünschte Töne. Testen Sie vor dem Flug, damit wichtige Hinweise nicht erst während eines Ereignisses unhörbar sind. Bedienelemente können sich zwischen Versionen verschieben; verwenden Sie aktuelle Beschriftungen Ihrer Installation.



Lesen Sie bei unterbrochenen oder unregistrierten Flügen **Recovery** und wählen Sie den passenden Datensatz. Löschen ist nicht der normale Weg, die Verfolgung fortzusetzen.

Schritt 6. Eine optionale Aktivität ausprobieren

Wählen Sie jeweils einen Zweig:

- **Touren:** Öffnen Sie **Browse Tours** im Hub, lesen Sie Beschreibung und Startort und prüfen Sie Abschnitte vor Beginn. Planen Sie Positionierung und lesen Sie Kosten, bevor Sie einen Reise-Token ausgeben.
- **Virtuelle Fluggesellschaft:** Prüfen Sie eine VA und Mitgliedschaftsbedingungen. Als Pilot beizutreten unterscheidet sich von der Verwaltung einer gemeinsamen Gesellschaft, die später behandelt wird.
- **Training:** Nutzen Sie Lern- und Qualifikationswerkzeuge für eine Klasse oder unbekannte Verfahren. Befolgen Sie die angezeigten Voraussetzungen.

> **AUFNAHME AUSSTEHEND — geflogene Aktivität erforderlich, RT-06.** Erfassen Sie bei einer Tour Beschreibung und gewählten Abschnitt, fliegen und registrieren Sie ihn und zeigen Sie den Fortschritt. Verwenden Sie für eine VA autorisierte Mitgliedschaft und zugewiesenen Flug; zeigen Sie Zuweisung, Abschluss und Ergebnis ohne private Kommunikation. Diese Lernzweige sind optional und keine Voraussetzung für den Moduswechsel.

Schritt 7. Den nächsten Weg wählen

Bleiben Sie Freelance für bereitgestellte Flugzeuge und einzelne Flugverpflichtungen. Wechseln Sie zu Advanced, wenn Sie Flugzeuge erwerben, Personal einstellen und Betrieb organisieren möchten und dafür Zeit haben.

Notieren Sie vorher beherrschte Flugzeuge, eine bekannte Region, übliche Sitzungsdauer und verfügbare Mittel. Diese vier Angaben bilden den Ausgangsplan des nächsten Kapitels.



06

KAPITEL 06 / CAREER

Von Freelance zu Career / Advanced wechseln

Advanced macht aus dem Piloten bereitgestellter Flüge den Betreiber einer Gesellschaft. Flugzeuge, Menschen, laufende Kosten und Positionierung gehören zu Ihren Entscheidungen. Dieses Kapitel plant einen kleinen ersten Einsatz und prüft die Modussteuerung vor der Erweiterung.

Schritt 1. Die erste Gesellschaftsaktivität festlegen
Schritt 2. Weltregeln und Qualifikationen prüfen
Schritt 3. Finanzen vor dem Wechsel prüfen
Schritt 4. Die Modussteuerung öffnen
Schritt 5. Die zutreffende Bestätigung lesen
Schritt 6. Den resultierenden Modus prüfen
Die Advanced-Oberfläche erkennen
Schritt 7. Erste Entscheidungen in der richtigen Reihenfolge treffen
Schritt 8. Eine Pause verstehen

> Die lokalisierten Dashboard- und Firmenaktionsansichten zeigen den aktuellen Advanced-Modus von OAIR. Die im Beispiel beschriebene Wiederaufnahme liegt zurück; für diese Bilder wurde kein Modus gewechselt.

Schritt 1. Die erste Gesellschaftsaktivität festlegen

Schreiben Sie einen einfachen Plan:

- Eine Region mit bekannten Flughäfen.
- Ein passendes Flugzeug für einen kurzen selbst geflogenen Auftrag.
- Ihren eigenen Piloten für den ersten Gesellschaftsflug.
- Ausreichend Betriebsmittel nach dem Erwerb.
- Einen überschaubaren Auftrag vor Flotten-, FBO- oder Fabrikausbau.

Ergänzen Sie Personal und Automatisierung nach erfolgreichem ersten Betrieb. Ein Industrienetz ist ein späterer optionaler Zweig, keine Voraussetzung für Einnahmen.

Schritt 2. Weltregeln und Qualifikationen prüfen

Prüfen Sie Gesellschaft und Welt oben in der App. Lesen Sie Hilfen und KI-Einschränkungen. Wo KI-Piloten fehlen, passen Sie KI-Tutorials auf eigene Flüge an.

Prüfen Sie die Klassenqualifikationen. Die Wechselbestätigung warnt ausdrücklich, dass Advanced passende Zertifikate benötigt und Freelance-Flüge sie nicht automatisch erteilen. Beginnen Sie mit einer beherrschten Klasse oder bestehen Sie die nötige Prüfung vor größeren Flugzeugen.

> **AUFNAHME AUSSTEHEND — Prüfungsflug erforderlich, CA-02.** Erfassen Sie bei weiterer nötiger Zertifizierung Voraussetzung und tatsächliches Prüfungsbriefing. Bestehen Sie den Prüfungsflug und zeigen Sie danach die Qualifikation. Eine Marktauswahl beweist keinen Prüfungserfolg.

Schritt 3. Finanzen vor dem Wechsel prüfen

Lesen Sie das verfügbare Geld. Prüfen Sie beim ersten Freischalten das echte Serverangebot und die in Kapitel 2 erläuterte Bonus-/Eigenkapitalberechnung. Bereits freigeschaltete Gesellschaften erhalten möglicherweise eine Wiederaufnahmebestätigung.

Planen Sie Mittel nach Wechsel und Flugzeugerwerb. Berücksichtigen Sie Treibstoff, Wartung, Miete oder Kredite und geplantes Personal. Ein niedriger Kaufpreis hilft nicht bei entferntem, unbrauchbarem Flugzeug oder fehlender Reserve.

Schritt 4. Die Modussteuerung öffnen

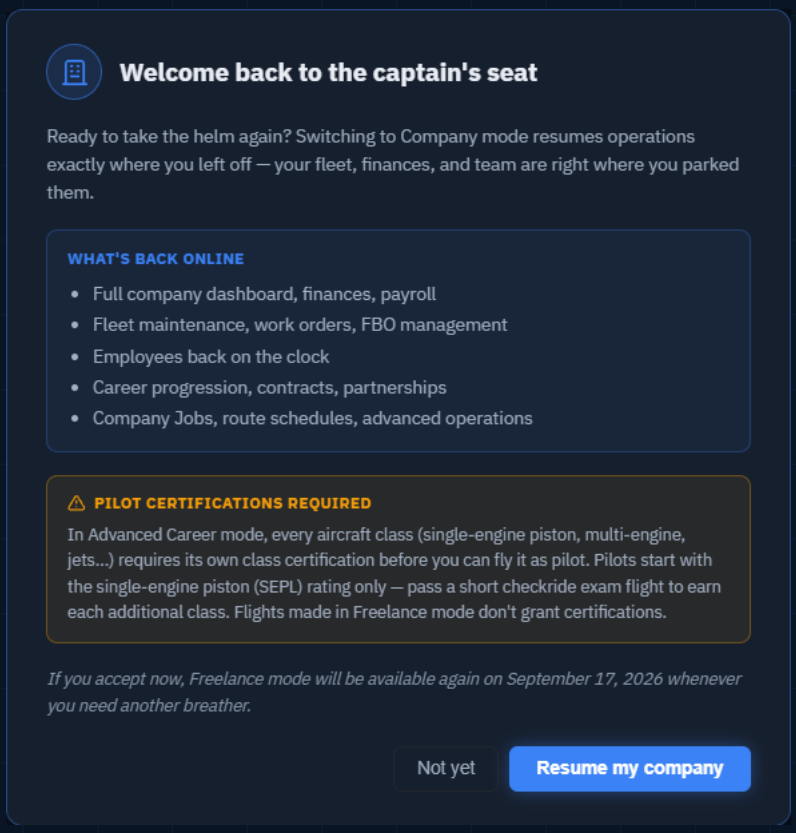
1. Öffnen Sie **Settings**.
2. Wählen Sie **Company Actions**.
3. Finden Sie **Management Mode** und prüfen Sie **Freelance**.
4. Lesen Sie die Wartezeit vor **Switch to Advanced**.

Schritt 1. Die erste Gesellschaftsaktivität festlegen
Schritt 2. Weltregeln und Qualifikationen prüfen
Schritt 3. Finanzen vor dem Wechsel prüfen
Schritt 4. Die Modussteuerung öffnen
Schritt 5. Die zutreffende Bestätigung lesen
Schritt 6. Den resultierenden Modus prüfen
Die Advanced-Oberfläche erkennen
Schritt 7. Erste Entscheidungen in der richtigen Reihenfolge treffen
Schritt 8. Eine Pause verstehen

Dies steuert die aktuelle Gesellschaft. **Close Company** ist getrennt und kein Teil dieses Tutorials.

Schritt 5. Die zutreffende Bestätigung lesen

Klicken Sie auf **Switch to Advanced** und lesen Sie die Antwort vor Bestätigung. **OAIR** hatte Advanced im Beispiel bereits freigeschaltet. Der Dialog zeigte **Welcome back to the captain's seat** und **Resume my company**.



Dies ist eine echte Rückkehrbestätigung, kein Erstangebot. Sie listet wiederaufgenommene Tätigkeiten und Personalverpflichtungen sowie den nächsten möglichen Freelance-Termin.

Prüfen Sie beim ersten Freischalten Ihr Angebot, bei Rückkehr dagegen die wieder aktive Flotte und Belegschaft. Die Bilder beider Fälle sind nicht austauschbar.

Kapitel 2 zeigt eine echte Erstfreischaltung samt Buchungen: KAIR auf Thunder wechselte von Onboarding zu Advanced mit 10.000 Cr Start-Eigenkapital. OAIR zeigt hier die gesonderte Rückkehr.

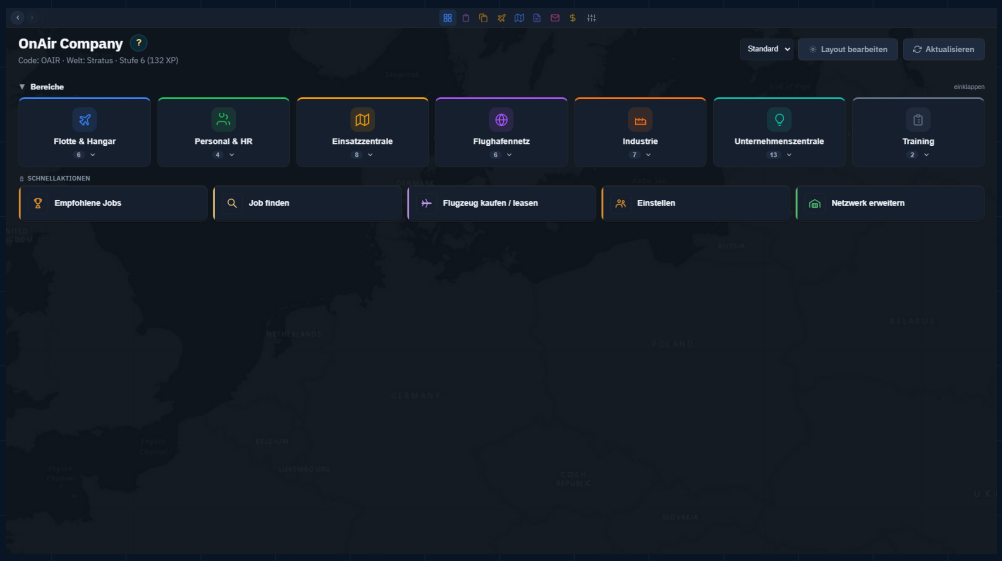
Diese wurde am 10. September 2026 bestätigt. Freelance wurde für **17. September 2026** angekündigt. Lesen Sie Ihr eigenes Datum; das Bild ist keine dauerhafte Kalenderanweisung.

Schritt 6. Den resultierenden Modus prüfen

Bestätigen Sie bei passendem Plan und Bedingungen und warten Sie auf das Neuladen. Prüfen Sie Modusanzeige und erweiterte Werkzeuge.

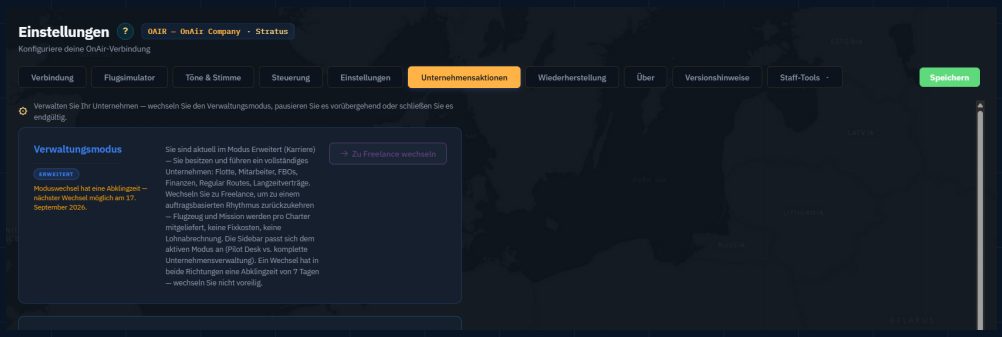
CH 06
CAREER
Von Freelance zu Career / Advanced wechseln

Schritt 1. Die erste Gesellschaftsaktivität festlegen
Schritt 2. Weltregeln und Qualifikationen prüfen
Schritt 3. Finanzen vor dem Wechsel prüfen
Schritt 4. Die Modussteuerung öffnen
Schritt 5. Die zutreffende Bestätigung lesen
Schritt 6. Den resultierenden Modus prüfen
Die Advanced-Oberfläche erkennen
Schritt 7. Erste Entscheidungen in der richtigen Reihenfolge treffen
Schritt 8. Eine Pause verstehen



OAIR nach dem echten Wechsel. Angepasste Widgets können anders aussehen; erkennen Sie Abteilungen und Modus statt jede Kachel zu kopieren.

Prüfen Sie in **Settings** → **Company Actions** erneut **Advanced** und die neue Wartezeit.

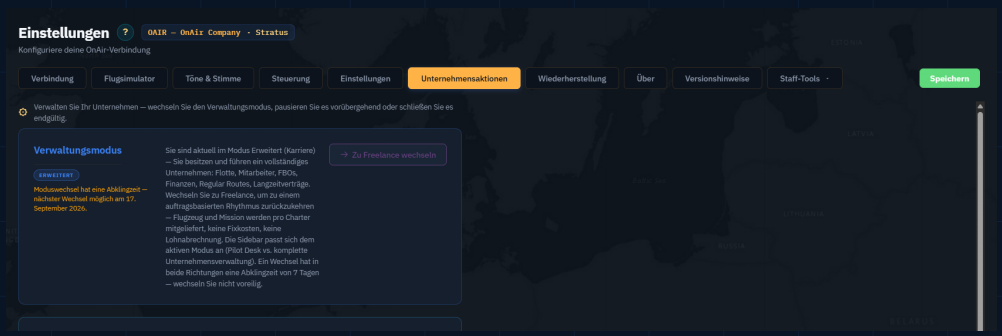


Aktiver Modus und nächster Termin stehen zusammen. Wiederholtes Klicken einer deaktivierten Umschaltung hebt die Wartezeit nicht auf.

Kontrollpunkt: Die Gesellschaft ist in Advanced und Sie verstehen die laufenden Verpflichtungen.

Die Advanced-Oberfläche erkennen

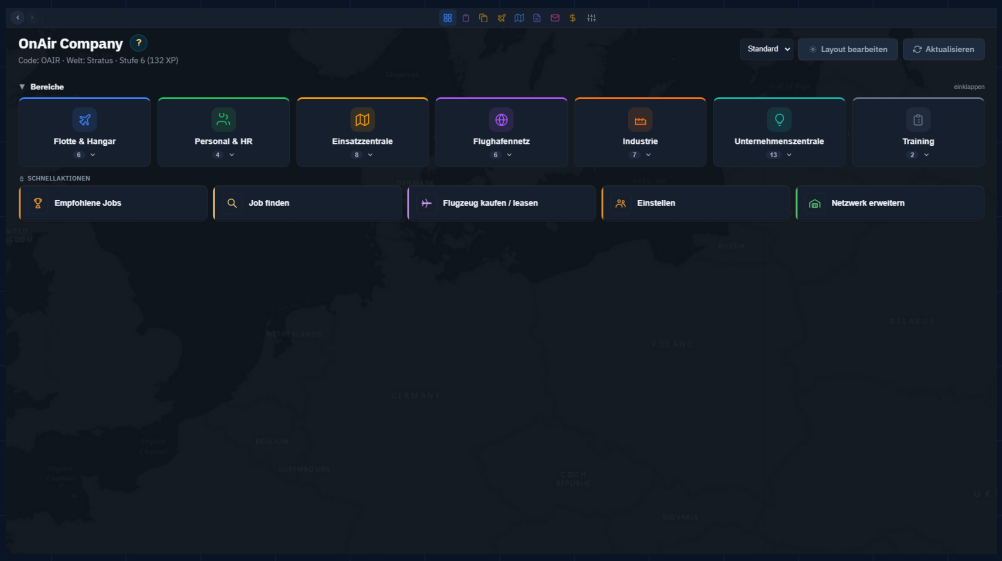
Frühere Companion-Bilder zeigen Modussteuerung und geänderte Navigation. Sie ergänzen den dokumentierten Wechsel; Gesellschaften und Geldbestände stammen aus anderen Sitzungen.



Company Actions — Modussteuerung einer früheren Sitzung.

CH 06
CAREER
Von Freelance zu Career / Advanced wechseln

Schritt 1. Die erste Gesellschaftsaktivität festlegen
Schritt 2. Weltregeln und Qualifikationen prüfen
Schritt 3. Finanzen vor dem Wechsel prüfen
Schritt 4. Die Modussteuerung öffnen
Schritt 5. Die zutreffende Bestätigung lesen
Schritt 6. Den resultierenden Modus prüfen
Die Advanced-Oberfläche erkennen
Schritt 7. Erste Entscheidungen in der richtigen Reihenfolge treffen
Schritt 8. Eine Pause verstehen

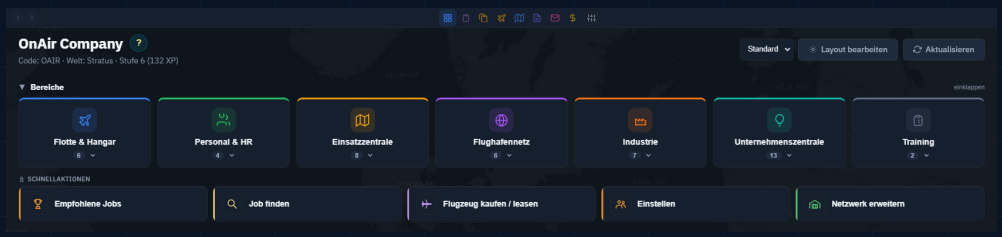


Advanced-Dashboard — ganzseitiges Navigationsbeispiel.



Aufgeklappte Advanced-Seitenleiste.

Schritt 1. Die erste Gesellschaftsaktivität festlegen
Schritt 2. Weltregeln und Qualifikationen prüfen
Schritt 3. Finanzen vor dem Wechsel prüfen
Schritt 4. Die Modussteuerung öffnen
Schritt 5. Die zutreffende Bestätigung lesen
Schritt 6. Den resultierenden Modus prüfen
Die Advanced-Oberfläche erkennen
Schritt 7. Erste Entscheidungen in der richtigen Reihenfolge treffen
Schritt 8. Eine Pause verstehen



Advanced-Abteilungen und Schnellaktionen im Detail. Trotz des Dateinamens ist dies das Dashboard, kein Rettungsbrett.

Schritt 7. Erste Entscheidungen in der richtigen Reihenfolge treffen

1. Prüfen Sie die Flotte vor dem Kauf; ein passendes Flugzeug kann vorhanden sein.
2. Finden Sie Pilot und Flugzeug; ihre Orte müssen den Abflug ermöglichen.
3. Prüfen Sie Zustand, Konfiguration und Qualifikation.
4. Vergleichen Sie einen passenden Auftrag mit den Fähigkeiten.
5. Reservieren Sie genug Geld für den Abschluss vor Erweiterung.

Prüfen Sie bei Rückkehr auch aktive Arbeitsaufträge, Routen, FBOs und Mitarbeiter. Wiederaufnahme ist keine leere Neugründung. Erhalten Sie nützliche Güter und verstehen Sie ihre Verpflichtungen.

Schritt 8. Eine Pause verstehen

Lesen Sie **Pause Company** getrennt vom Moduswechsel. Pause setzt Gesellschaftsaktivitäten aus; Moduswechsel verändert die Nutzung und hat eine eigene Wartezeit. Prüfen Sie vor beidem laufende Flüge und die aktuelle Bestätigung. Schließen Sie die Gesellschaft nicht für eine vorübergehende Pause.

Fahren Sie mit **Das erste Gesellschaftsflugzeug erwerben und vorbereiten** fort. Prüfen Sie bei bestehender Flotte ein passendes vorhandenes Flugzeug; ein weiterer Kauf ist nicht nötig.

06

— END OF CHAPTER —

07

KAPITEL 07 / AIRCRAFT

Das erste Gesellschaftsflugzeug erwerben und vorbereiten

Wählen Sie ein Flugzeug für einen durchführbaren ersten Einsatz, nicht nur wegen eines bezahlbaren Kaufpreises. Pilotenqualifikation, Simulator-Erweiterung, Flughafen, Zustand und Betriebsreserve zählen. Eine zurückkehrende Gesellschaft sollte ihre Flotte vor einem weiteren Erwerb prüfen.

CH 07
AIRCRAFT
Das erste Gesellschaftsflugzeug erwerben und vorbereiten

Schritt 1. Den Bedarf festlegen
Schritt 2. Flugzeugtypen vergleichen
Schritt 3. Am geplanten Einsatzort suchen
Schritt 4. Erwerbsarten vergleichen
Schritt 5. Den genauen Kauf bestätigen
Schritt 6. Lieferung in der Flotte prüfen
Schritt 7. Piloten positionieren und nächste Aktion vorbereiten
Bereit für den ersten Auftrag

> Die lokalisierten Markt- und Angebotsaufnahmen entstanden nach dem Kauf im Übungsbeispiel. Das Angebot beträgt weiterhin 143.640 Cr. für die Lieferung nach EDHL; der aktuelle Kassenbestand beträgt jedoch 346.315,86 Cr. Die im Text genannten Beträge vor und nach dem Kauf sind historische Werte. Das neue Angebot wurde ohne weiteren Kauf geschlossen.

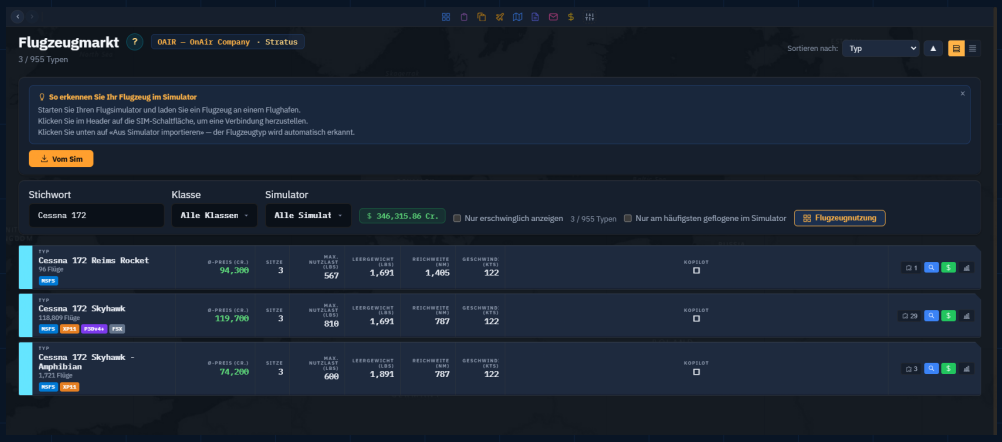
Schritt 1. Den Bedarf festlegen

Wir wählen eine **Cessna 172 Skyhawk**, einmotoriges Kolben-Landflugzeug, für einen kurzen Flug ab **EDHL**. Der Spielerpilot ist bereits dort. Die geringe Kapazität erleichtert erste Lade- und Gewichtsprüfungen. Es ist bewusst ein Übungsbeispiel; größere Dienste brauchen größere Flugzeuge, andere Qualifikationen und mehr Besatzung.

Prüfen Sie die in Advanced erlaubte Flugzeugklasse. Wählen Sie für eigene Flüge einen Typ passend zu einem installierten Simulatorflugzeug. Ein KI-Pilot kann nur einspringen, wenn Welt und Mission es erlauben und er qualifiziert ist.

Schritt 2. Flugzeugtypen vergleichen

Öffnen Sie **Aircraft Market**, geben Sie **Cessna 172** in **Keyword** ein und vergleichen Sie Typen. Nutzen Sie bei Bedarf Klassen- und Simulatorfilter. Verwechseln Sie Land-, Amphibien- und andere Varianten nicht wegen derselben Modellnummer.



Die Liste zeigt Nutzlast, Sitze, Reichweite, Geschwindigkeit und Durchschnittspreis. Dieser ist kein Angebot für ein bestimmtes Flugzeug.

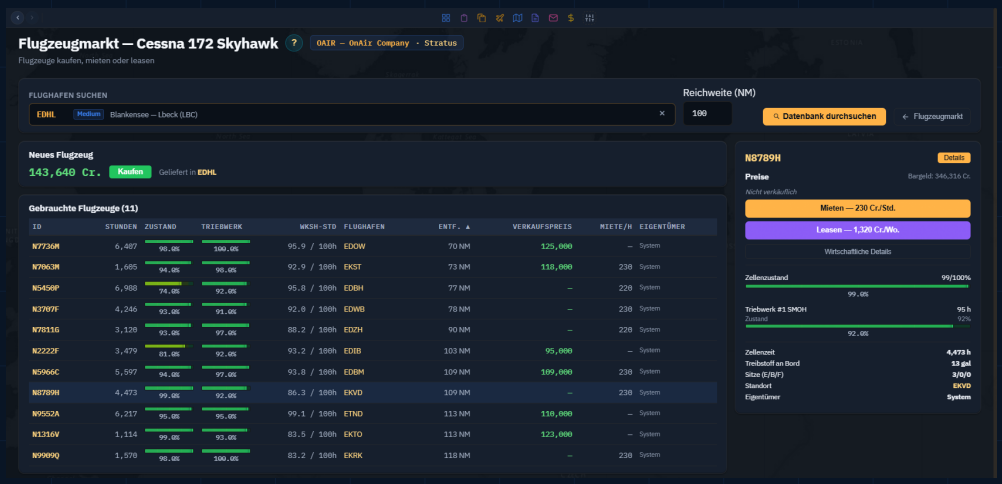
Prüfen Sie passende Erweiterungen. Öffnen Sie mit der Aktion **Buy, rent or lease this aircraft** die Angebote des gewählten Typs. **Aircraft Lookup** und **Economic Details** haben andere Zwecke; technische Daten zu öffnen erwirbt kein Flugzeug.

Schritt 3. Am geplanten Einsatzort suchen

Prüfen Sie im Typdetail **Search Airport** und Suchradius. Verwenden Sie nach Änderungen **Search Aircraft Database**. Ergebnisse können nur in der Nähe liegen: Vergleichen Sie **Airport** und **Dist**.

CH 07
AIRCRAFT
Das erste Gesellschaftsflugzeug erwerben und vorbereiten

Schritt 1. Den Bedarf festlegen
Schritt 2. Flugzeugtypen vergleichen
Schritt 3. Am geplanten Einsatzort suchen
Schritt 4. Erwerbsarten vergleichen
Schritt 5. Den genauen Kauf bestätigen
Schritt 6. Lieferung in der Flotte prüfen
Schritt 7. Piloten positionieren und nächste Aktion vorbereiten
Bereit für den ersten Auftrag



Gebrauchte Cessnas standen bei dieser Suche an anderen Flughäfen. Ein Neuflugzeug wurde mit Lieferung nach EDHL angeboten. Die Anzeigen sind Marktbeobachtungen, keine garantierten künftigen Preise.

Prüfen Sie Zellen- und Motorzustand, Werkstatt-/Inspektionsangaben, Preis und Ort zusammen. Ein günstigeres Flugzeug kann vor dem ersten Flug Abholung und Arbeiten erfordern.

Schritt 4. Erwerbsarten vergleichen

METHODE	VOR BESTÄTIGUNG PRÜFEN
Kauf	Sofortpreis, Eigentum, Standort und spätere Betriebskosten.
Miete	Stundensatz, sofortige Kaution und angezeigte Rückgabebedingungen einschließlich Basis und Treibstoff.
Leasing	Wochenrate, Dauer und Wartungsverantwortung laut Vertrag.

Lesen Sie die tatsächliche Bestätigung. Ein leerer Preis oder eine fehlende Aktion bedeutet, dass die Methode für dieses Flugzeug nicht angeboten wird. Leasing ist kein kostenloser Ersatz für ein Erwerbsbudget.

Das Beispiel kauft ein Neuflugzeug für **143.640 Cr** an EDHL. Bei Bestätigung hatte die Gesellschaft **557.662,87 Cr**, danach etwa **414.000 Cr**. Wir bevorzugten sofortige örtliche Verfügbarkeit gegenüber der Abholung eines Gebrauchtflugzeugs. Das ist eine erklärte Lehrentscheidung, keine allgemeine Neukaufempfehlung.

Schritt 5. Den genauen Kauf bestätigen

Klicken Sie beim Neuflugzeug auf **Buy** und lesen Sie Typ, Lieferflughafen, Preis und Geldbestand. Bestätigen Sie nur bei Übereinstimmung mit dem Plan.

CH 07
AIRCRAFT
Das erste Gesellschaftsflugzeug erwerben und vorbereiten

Schritt 1. Den Bedarf festlegen
Schritt 2. Flugzeugtypen vergleichen
Schritt 3. Am geplanten Einsatzort suchen
Schritt 4. Erwerbsarten vergleichen
Schritt 5. Den genauen Kauf bestätigen
Schritt 6. Lieferung in der Flotte prüfen
Schritt 7. Piloten positionieren und nächste Aktion vorbereiten
Bereit für den ersten Auftrag

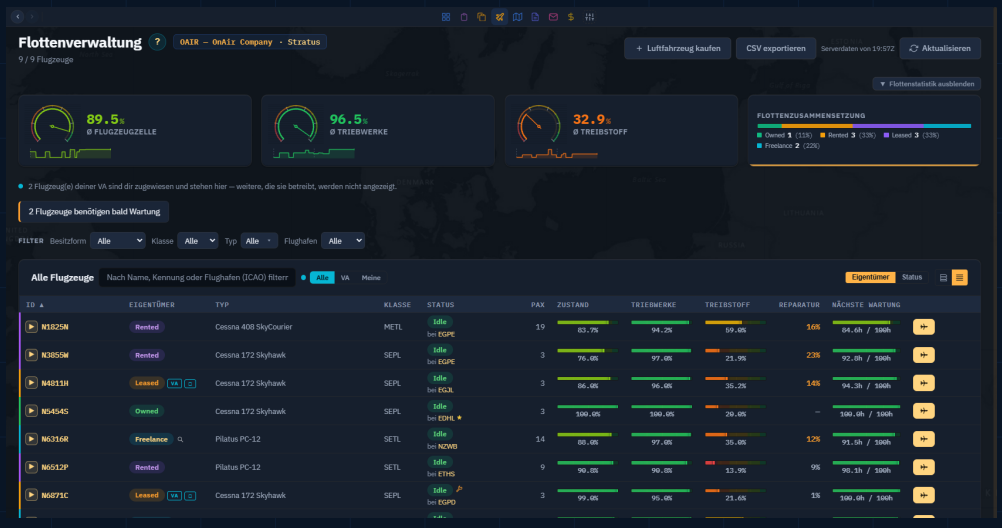


Die Bestätigung betrifft die neue Cessna mit Lieferung nach EDHL, nicht das hinter dem Dialog ausgewählte Gebrauchtangebot.

Warten Sie auf das Ergebnis. Aktualisieren und prüfen Sie bei Fehlern Flotte und Geldbestand vor einem weiteren Kauf. Eine langsame Antwort bedeutet nicht, dass ein zweiter Klick nötig ist.

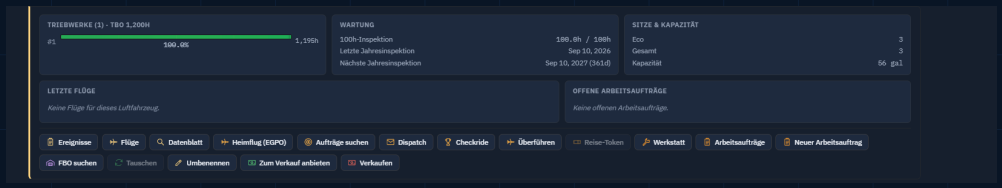
Schritt 6. Lieferung in der Flotte prüfen

Öffnen Sie **Fleet** und suchen Sie das neue Kennzeichen. Prüfen Sie Eigentum, Typ, Status und Ort. Das neue Flugzeug ist **N5454S**, **Owned**, **Idle**, an **EDHL**, mit Zellen- und Motorzustand **100 %**.



Das Flugzeug gehört jetzt zur Flotte. Die Freelance-PC-12 der vorherigen Übung bleibt ein getrennt bereitgestelltes Flugzeug.

Klappen Sie das Flugzeug auf und lesen Sie Wartungs- und Kapazitätsangaben.



Nutzen Sie den tatsächlichen Lieferzustand für den ersten Auftrag. Auch ein neues Flugzeug braucht geeigneten Treibstoff und einen bereiten Piloten.

CH 07
AIRCRAFT
Das erste Gesellschaftsflugzeug erwerben und vorbereiten

Schritt 1. Den Bedarf festlegen
Schritt 2. Flugzeugtypen vergleichen
Schritt 3. Am geplanten Einsatzort suchen
Schritt 4. Erwerbsarten vergleichen
Schritt 5. Den genauen Kauf bestätigen
Schritt 6. Lieferung in der Flotte prüfen
Schritt 7. Piloten positionieren und nächste Aktion vorbereiten
Bereit für den ersten Auftrag

Schritt 7. Piloten positionieren und nächste Aktion vorbereiten

Planen Sie bei entferntem Standort Abholung oder Positionierung vor zeitkritischer Arbeit. Lesen Sie Kosten und Zeiten vor einem Pilotentransfer. Ein Pilotentransport bewegt nicht das Flugzeug.

Hier sind beide an EDHL, sodass kein Positionierungsflug nötig ist. Treibstoff ist vorhanden, muss aber gegen Mission, Ausweichziel und Reserve geprüft werden.

Nutzen Sie **Find Jobs** am Flugzeug für die Suche ab seinem Standort. Prüfen Sie Flugzeugfilter und Suchgrenzen; das nächste Kapitel macht aus einem Angebot den ersten Gesellschaftsflug.

> **AUFNAHME AUSSTEHEND — nur bei entferntem Flugzeug, AC-07.** Erfassen Sie bei einem entfernten Gebrauchtflugzeug Standort und Positionierungsplan. Fliegen und registrieren Sie eine tatsächlich nötige Überführung und erfassen Sie danach den neuen Flottenstandort. Ersetzen Sie keinen Flug durch eine erfundene Ankunftsaufnahme. Das örtlich gelieferte Beispiel benötigt keinen solchen Flug.

Bereit für den ersten Auftrag

Sie sollten Flugzeug, Eigentumsart, Standort, Pilotenqualifikation, Sitze, Treibstoff und verbleibende Betriebsmittel nennen können. Behalten Sie das erworbene Flugzeug; ein Verkauf zum Zurücksetzen des Tutorials entfernt das für die nächsten Kapitel nötige Gut.



08

KAPITEL 08 / FIRST JOB

Den ersten Gesellschaftsauftrag abschließen

Das Flugzeug steht bereit. Wählen Sie eine damit durchführbare Mission. Anders als beim Freelance-Charter liefert dieser Auftrag nicht den gesamten Betrieb: Ihre Gesellschaft stellt Flugzeug, Pilot und Treibstoff und trägt die Kosten.

CH 08
FIRST JOB
Den ersten Gesellschaftsauftrag abschließen

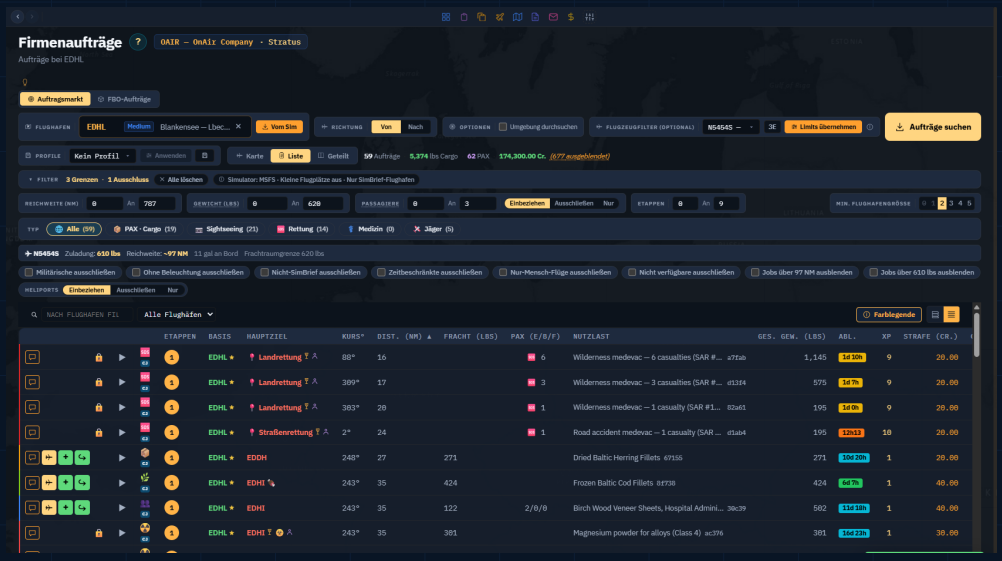
Schritt 1. Vom Flugzeug aus suchen
Schritt 2. Einen einfachen Auftrag wählen
Schritt 3. Annehmen und Vorbereitung öffnen
Schritt 4. Route und Ausweichziel prüfen
Schritt 5. Piloten zuweisen
Schritt 6. Ausgewählte Ladung prüfen
Schritt 7. Gesellschaftstreibstoff und Gesamtgewicht prüfen
Schritt 8. Fliegen und registrieren
Schritt 9. Vor Erweiterung auswerten
Weitere Ansichten: Aufträge suchen und vergleichen

> Die lokalisierten Aufnahmen zeigen die bereits angenommene Mission und ihre Vorbereitung am 14. September 2026. Der wartende Auftrag zeigt aktuell 540 Cr.; das ursprüngliche Angebot im Beispiel zeigte 570 Cr. Pilot, Passagier und die Gewichtsreserve von 420 lbs gehören weiterhin zu N5454S auf EDHL–EDDH. Für diese Aufnahmen wurden weder ein neuer Auftrag angenommen noch ein Flug, ein Beladevorgang oder ein Treibstoffkauf gestartet.

Schritt 1. Vom Flugzeug aus suchen

Klappen Sie es in **Fleet** auf und wählen Sie **Find Jobs**. Prüfen Sie in **Company Jobs** Abflugort, **From**, Quelle **Job Market** und Flugzeugfilter.

Das Beispiel nutzt die neue Cessna **N5454S** an **EDHL**. Kaufen Sie für diese kleine Übung kein weiteres Flugzeug, wenn ein passendes vorhanden ist.



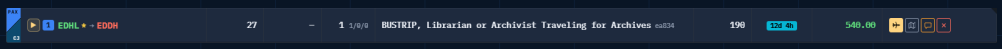
Der Filter hilft bei der Auswahl; die Flugvorbereitung prüft den vollständigen Flug.

Lesen Sie aktive Filter. Reichweite hängt von Flugzeug- und Treibstoffannahmen ab; Filter können passende Arbeit verbergen. Prüfen Sie **Apply limits**, Reichweite, Gewicht, Passagierzahl und Flughafeneinschränkungen vor der Deutung leerer Ergebnisse.

Schritt 2. Einen einfachen Auftrag wählen

Wählen Sie einen kurzen gewöhnlichen Passagier- oder Frachtauftrag mit großzügiger Frist, passendem Ziel und überschaubarer Ladung. Kombinieren Sie nicht Dringlichkeit, Spezialabfertigung und mehrere Ziele im ersten Versuch.

Wir wählten **Librarian or Archivist Traveling for Archives**, einen Passagier **EDHL–EDDH**, etwa **27 NM**, **570 Cr** und bei Annahme mehr als zwei Wochen Restzeit.



Dies ist das beobachtete Angebot, keine garantierte künftige Mission. Wählen Sie später eine vergleichbare aktuelle Arbeit.

Lesen Sie Quelle, Abschnitte, Mengen, Ziel, Frist und Eignung. Prüfen Sie den tatsächlichen Grund einer gesperrten Aktion; hohe Vergütung hebt Qualifikations- oder

CH 08
FIRST JOB
Den ersten Gesellschaftsauftrag abschließen

Schritt 1. Vom Flugzeug aus suchen
Schritt 2. Einen einfachen Auftrag wählen
Schritt 3. Annehmen und Vorbereitung öffnen
Schritt 4. Route und Ausweichziel prüfen
Schritt 5. Piloten zuweisen
Schritt 6. Ausgewählte Ladung prüfen
Schritt 7. Gesellschaftstreibstoff und Gesamtgewicht prüfen
Schritt 8. Fliegen und registrieren
Schritt 9. Vor Erweiterung auswerten
Weitere Ansichten: Aufträge suchen und vergleichen

Flugzeuganforderungen nicht auf.

Kontrollpunkt: Sie wissen, was wohin muss und warum das Flugzeug es tragen kann.

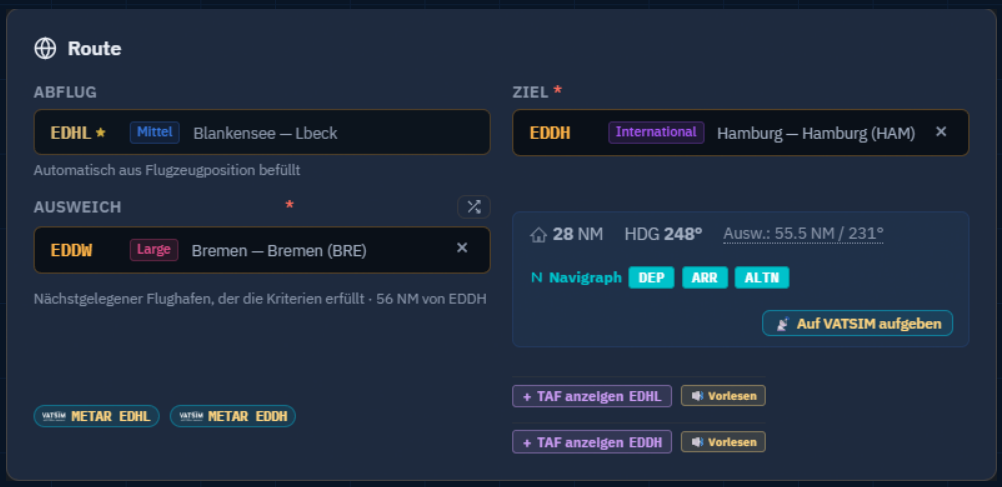
Schritt 3. Annehmen und Vorbereitung öffnen

Take job & fly nimmt den Auftrag an und öffnet die Vorbereitung. **Add to pending jobs** nimmt ihn für später an und ist keine Vorschau. Nehmen Sie hier nur die ausgewählte Mission, damit die Ladeprüfung einfach bleibt.

Lesen Sie bei Fehlschlag oder verschwundenem Angebot die Meldung und aktualisieren Sie. Ein unangenommener Auftrag ist nicht allein durch seine Sichtbarkeit reserviert.

Schritt 4. Route und Ausweichziel prüfen

Prüfen Sie **N5454S**, Start **EDHL** und Ziel **EDDH**. Bewerten Sie die vorgeschlagene Alternative anhand von Flugzeug, Wetter und Treibstoff. Der erfasste Standard war **EDDW**.



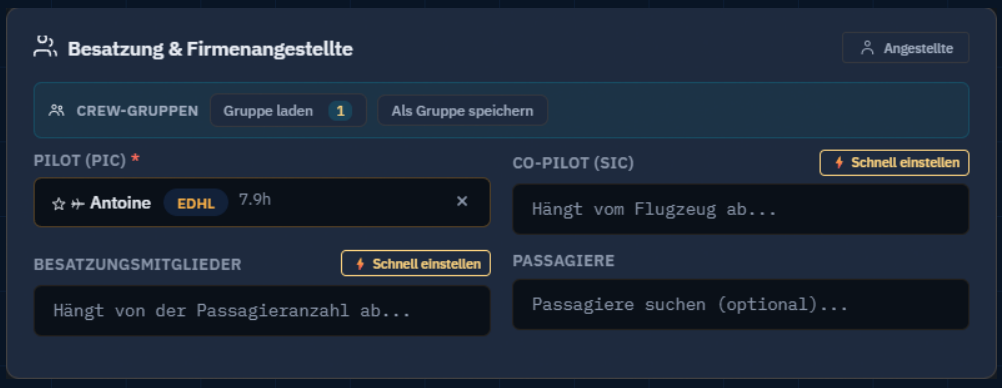
Flughafenwahl ist Flugvorbereitung. Auch die automatische Alternative muss für den tatsächlichen Flug beurteilt werden.

Schritt 5. Piloten zuweisen

Wählen Sie unter **Crew & Company Employees** Ihren qualifizierten Piloten und prüfen Sie Ort und Verfügbarkeit. **Antoine** ist hier an EDHL. Anfangs war kein Pilot zugewiesen; die Auswahl veränderte die Gewichtsberechnung.

CH 08
FIRST JOB
Den ersten Gesellschaftsauftrag abschließen

Schritt 1. Vom Flugzeug aus suchen
Schritt 2. Einen einfachen Auftrag wählen
Schritt 3. Annehmen und Vorbereitung öffnen
Schritt 4. Route und Ausweichziel prüfen
Schritt 5. Piloten zuweisen
Schritt 6. Ausgewählte Ladung prüfen
Schritt 7. Gesellschaftstreibstoff und Gesamtgewicht prüfen
Schritt 8. Fliegen und registrieren
Schritt 9. Vor Erweiterung auswerten
Weitere Ansichten: Aufträge suchen und vergleichen

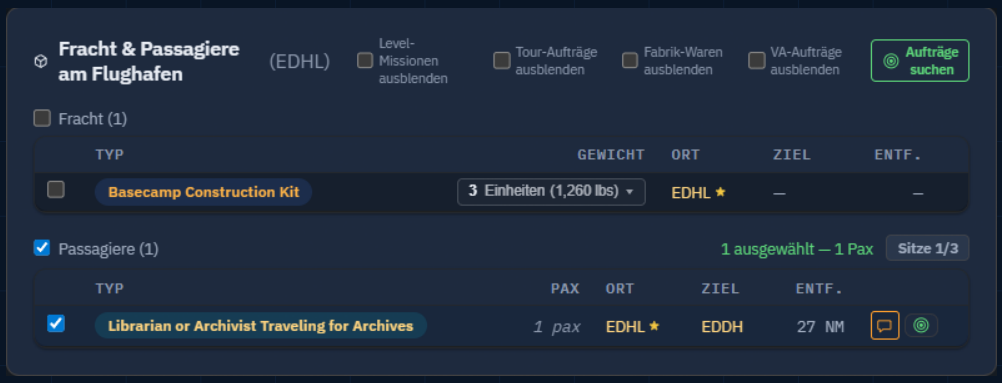


Die Gesellschaft stellt ihren Piloten, anders als die arbeitgeberverwaltete Freelance-Besatzung.

Nutzen Sie **Quick Hire** nicht nur zum Füllen eines Felds, wenn Ihr eigener Pilot vorgesehen ist. Eine Einstellung erzeugt Verpflichtungen und folgt im nächsten Kapitel. Größere Flugzeuge können Kopilot und Kabinenpersonal benötigen.

Schritt 6. Ausgewählte Ladung prüfen

Prüfen Sie **Cargo & Passengers at Airport**, den richtigen Passagierauftrag und sein Ziel. Die Aufnahme zeigt **1 Passagier** auf einem von drei Passagiersitzen.



Angenommene Arbeit ist nicht automatisch an Bord, weil sie aufgelistet wird. Auswahl, Vorbereitung und Flug bestimmen den Transport. Lesen Sie bei mehreren Aufträgen die Ziele, statt alles automatisch auszuwählen.

Spätere optionale Übung: Find Similar Jobs

Behalten Sie anfangs eine Mission. Wenn Sie die Vorbereitung in **Advanced Career** beherrschen, können Sie zusätzliche Ladung zum selben Ziel suchen.

Zeigen Sie im Charterladebereich auf das kleine **Zielsymbol** neben ungelieferter Ladung, um **Find Similar Jobs** zu erkennen. Es erscheint nur bei bekanntem, vom Abflug verschiedenen Ziel. Es ist weder in Freelance noch als Schaltfläche auf Search-Charters- oder All-Pending-Jobs-Zeilen verfügbar.

Klicken Sie für ein Fenster über der Vorbereitung. Die Suche nutzt deren Abflugort und das Ziel der ausgewählten Zeile und findet dieselbe Strecke. Die vorhandene Ladung muss nicht bereits an Bord sein. Prüfen Sie Restkapazität, Einschränkungen und Fristen und wählen Sie **Add to flight**. Nach Annahme aktualisiert sich Cargo / Passengers ohne Seitenwechsel. Zusätzliche Arbeit verpflichtet zur Lieferung, lädt aber nicht automatisch: Prüfen Sie Auswahl, Beladung und vollständiges Gewicht erneut.

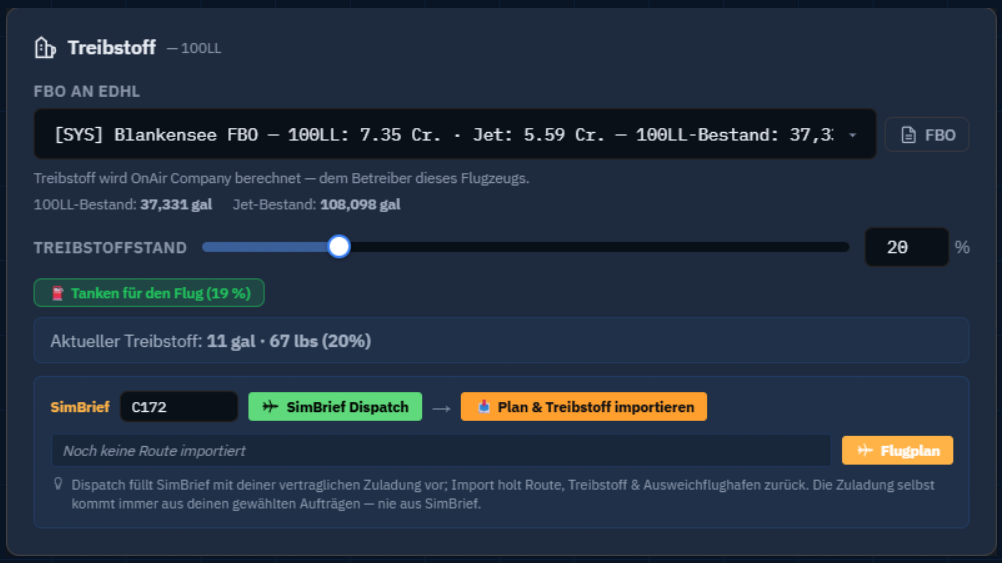
CH 08
FIRST JOB
Den ersten Gesellschaftsauftrag abschließen

Schritt 1. Vom Flugzeug aus suchen
Schritt 2. Einen einfachen Auftrag wählen
Schritt 3. Annehmen und Vorbereitung öffnen
Schritt 4. Route und Ausweichziel prüfen
Schritt 5. Piloten zuweisen
Schritt 6. Ausgewählte Ladung prüfen
Schritt 7. Gesellschaftstreibstoff und Gesamtgewicht prüfen
Schritt 8. Fliegen und registrieren
Schritt 9. Vor Erweiterung auswerten
Weitere Ansichten: Aufträge suchen und vergleichen

Vom älteren Client kommend? Dessen Zielsymbol öffnet die nach Start und Ziel gefilterte Auftragsseite. Companion sucht im Fenster und ergänzt angenommene Arbeit in der aktualisierten Ladeliste.

Schritt 7. Gesellschaftstreibstoff und Gesamtgewicht prüfen

Prüfen Sie Lieferant und Abrechnung. Der System-FBO an EDHL bot 100LL, berechnet an **OnAir Company**, die das Flugzeug betreibt.



Anders als bei bereitgestelltem Freelance-Betrieb entstehen Kosten. Vorhandener und zu kaufender Treibstoff sind getrennte Mengen.

Planen Sie Strecke, Ausweichziel und Reserve. **Fill for trip** hilft bei der Vorbereitung, ersetzt aber weder Betriebsplanung noch aktuelle Bedingungen.



Mit Pilot zeigt das Beispiel 190 lbs Besatzung, 190 lbs Passagiere, 67 lbs Treibstoff und 420 lbs Available. Die Werte gehören zu dieser Konfiguration und sind nicht auf andere Flugzeuge zu erzwingen.

Kontrollpunkt: Pilot vorhanden, richtiger Passagier ausgewählt, Treibstoff und Gewicht gemeinsam geprüft.

Schritt 1. Vom Flugzeug aus suchen
Schritt 2. Einen einfachen Auftrag wählen
Schritt 3. Annehmen und Vorbereitung öffnen
Schritt 4. Route und Ausweichziel prüfen
Schritt 5. Piloten zuweisen
Schritt 6. Ausgewählte Ladung prüfen
Schritt 7. Gesellschaftstreibstoff und Gesamtgewicht prüfen
Schritt 8. Fliegen und registrieren
Schritt 9. Vor Erweiterung auswerten
Weitere Ansichten: Aufträge suchen und vergleichen

Schritt 8. Fliegen und registrieren

Fliegen Sie den ersten Gesellschaftsauftrag selbst nach der erlernten Simulatorprozedur. Lesen Sie das Briefing, lösen Sie Startbedingungen und nutzen Sie **Fly in Simulator**. **Order Refuel & Loading** bereitet vor, schließt aber keinen Flug ab; Startaktionen erläutern ihre automatische Vorbereitung.

> **AUFNAHME AUSSTEHEND — Simulator erforderlich, CJ-08.** Laden Sie die passende Cessna an EDHL, prüfen Sie Treibstoff/Wetter und starten Sie einen echten verfolgten EDHL–EDDH-Flug mit der Mission. Erfassen Sie erfolgreiches Tracking und eine Flugansicht. Die Manuskriptarbeit endete bei der Vorbereitung; kein Flug wurde gestartet.

> **AUFNAHME AUSSTEHEND — Lieferung erforderlich, CJ-09.** Landen und registrieren Sie, erfassen Sie Debriefing, gelieferten/abgeschlossenen Auftrag und Einnahme mit passender Route und Datum. Prüfen Sie bei ungeliefertem Passagier tatsächliches Ziel, Auswahl und Registrierung vor einer Erfolgsaussage.

Schritt 9. Vor Erweiterung auswerten

Die 570 Cr sind Umsatz, kein Gewinn. Vergleichen Sie das abgeschlossene Ergebnis mit Treibstoff-, Flugzeug- und weiteren Kosten. Planen Sie Rückkehr oder Anschlussarbeit für Flugzeug und Pilot. Die kurze Mission lehrt Bedienung und verspricht kein optimales Geschäftsmodell.

Der Auftrag bleibt für die spätere echte Flugübung angenommen. Verwerfen Sie ihn nicht für eine ursprüngliche leere Warteschlange. Fahren Sie nach Verständnis des manuellen Betriebs mit Personalverwaltung fort.

Weitere Ansichten: Aufträge suchen und vergleichen

Die lokalisierten Suchansichten zeigen den aktuellen Markt in EDHL mit dem Flugzeugfilter N5454S. Angebote und angezeigte Zahlen können vom historischen Auftrag EDHL–EDDH abweichen. Beachten Sie Filter und Einheiten; für diese Bilder wurde kein neuer Auftrag angenommen.

CH 08

FIRST JOB

Den ersten Gesellschaftsauftrag abschließen

Schritt 1. Vom Flugzeug aus suchen

Schritt 2. Einen einfachen Auftrag wählen

Schritt 3. Annehmen und Vorbereitung öffnen

Schritt 4. Route und Ausweichziel prüfen

Schritt 5. Piloten zuweisen

Schritt 6. Ausgewählte Ladung prüfen

Schritt 7. Gesellschaftstreibstoff und Gesamtgewicht prüfen

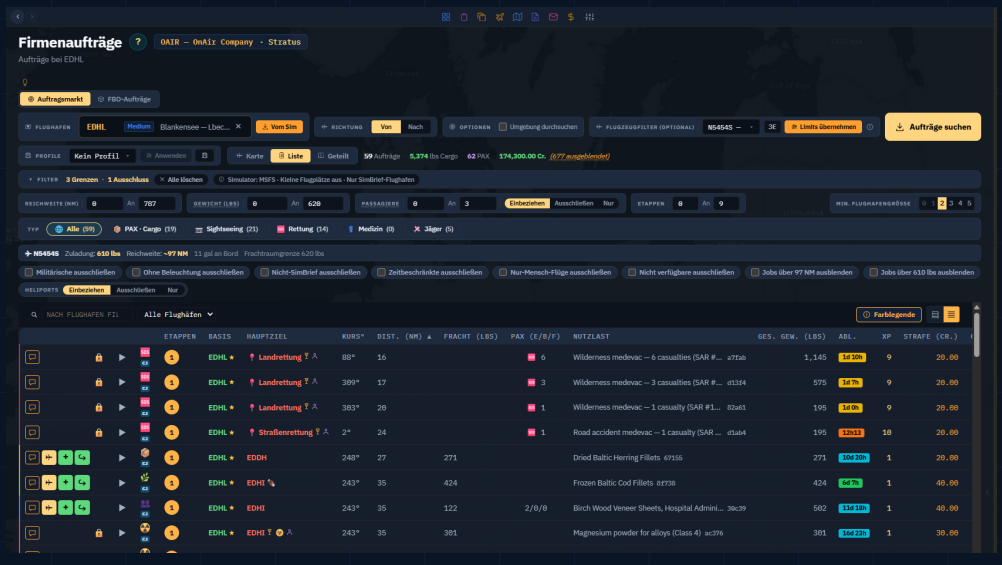
Schritt 8. Fliegen und registrieren

Schritt 9. Vor Erweiterung auswerten

Weitere Ansichten: Aufträge suchen und vergleichen



Company Jobs in der Advanced-Seitenleiste.



Company Jobs öffnen: Abflug, Richtung und Kriterien.

CH 08

FIRST JOB

Den ersten Gesellschaftsauftrag abschließen

Schritt 1. Vom Flugzeug aus suchen

Schritt 2. Einen einfachen Auftrag wählen

Schritt 3. Annehmen und Vorbereitung öffnen

Schritt 4. Route und Ausweichziel prüfen

Schritt 5. Piloten zuweisen

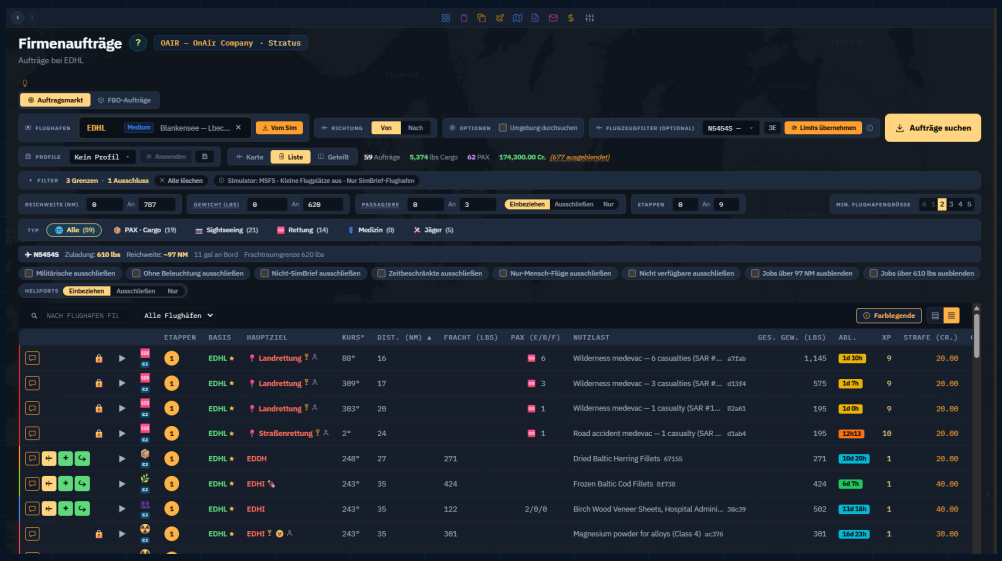
Schritt 6. Ausgewählte Ladung prüfen

Schritt 7. Gesellschaftstreibstoff und Gesamtgewicht prüfen

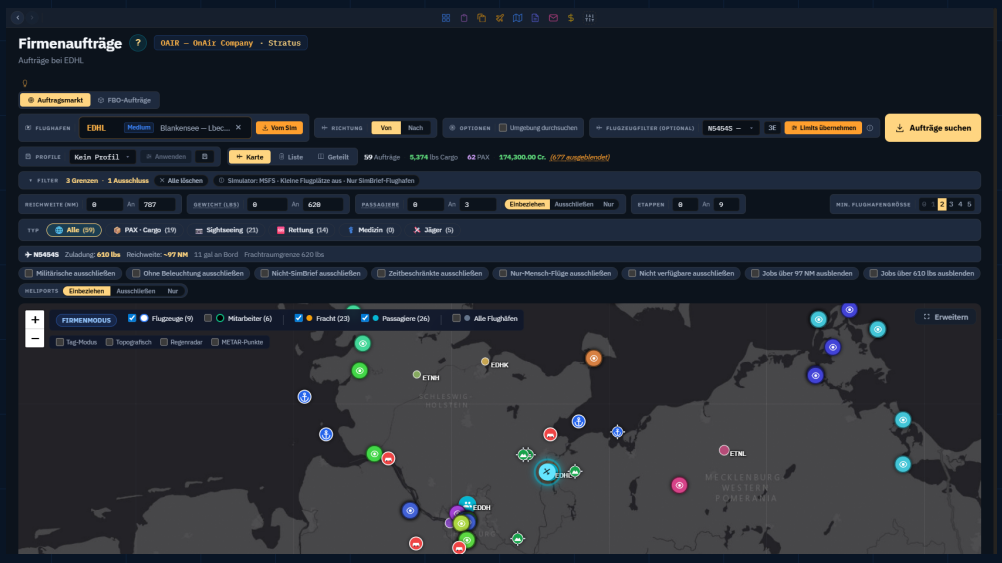
Schritt 8. Fliegen und registrieren

Schritt 9. Vor Erweiterung auswerten

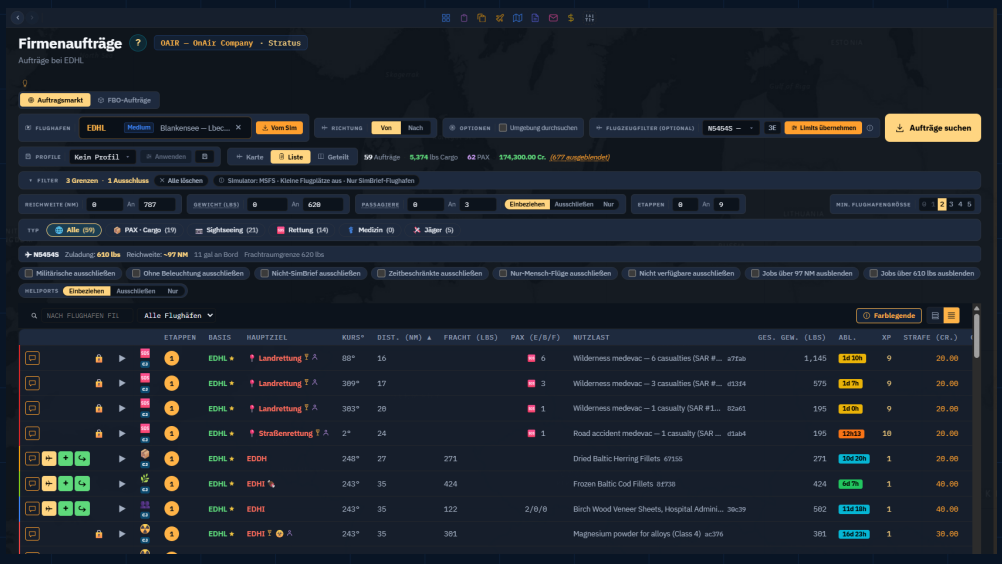
Weitere Ansichten: Aufträge suchen und vergleichen



Listenansicht zum Angebotsvergleich.



Kartenansicht zum Verorten der Angebote.



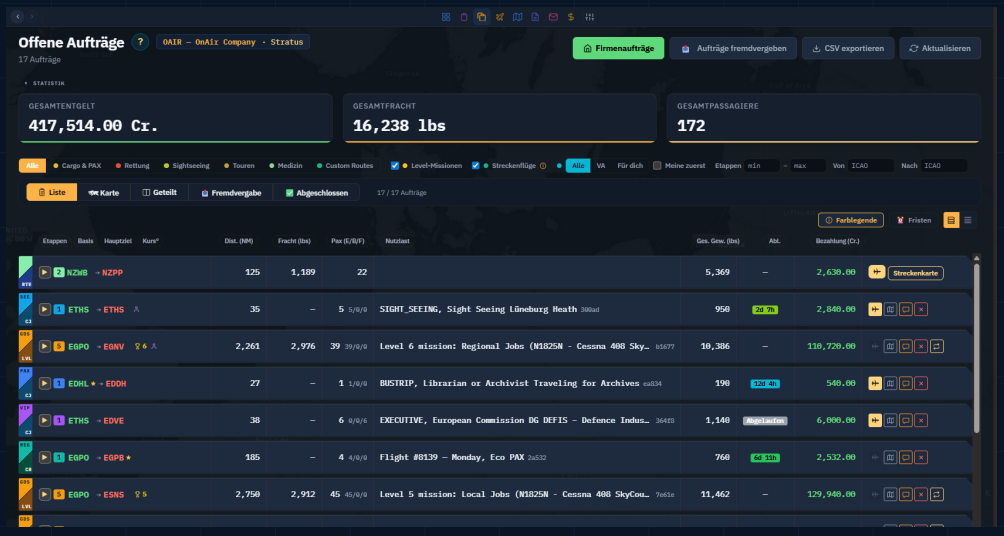
Job-Market-Ergebnisse und Angebotsindikatoren.

CH 08
FIRST JOB
Den ersten Gesellschaftsauftrag abschließen

Schritt 1. Vom Flugzeug aus suchen
Schritt 2. Einen einfachen Auftrag wählen
Schritt 3. Annehmen und Vorbereitung öffnen
Schritt 4. Route und Ausweichziel prüfen
Schritt 5. Piloten zuweisen
Schritt 6. Ausgewählte Ladung prüfen
Schritt 7. Gesellschaftstreibstoff und Gesamtgewicht prüfen
Schritt 8. Fliegen und registrieren
Schritt 9. Vor Erweiterung auswerten
Weitere Ansichten: Aufträge suchen und vergleichen



Farblegende der Aufträge.



Pending Jobs: angenommene Arbeit getrennt von Marktangeboten.

08

— END OF CHAPTER —

09

KAPITEL 09 / CREW

Die erste Besatzung einstellen und organisieren

Ihr erster Gesellschaftsauftrag kann Ihren eigenen Piloten einsetzen. Eine Einstellung hilft, wenn ein weiterer Pilot verfügbar sein soll oder ein Flugzeug zusätzliches Personal benötigt. Prüfen Sie vor KI-Flugplänen die Regeln Ihrer Welt: Ein verfügbarer Mitarbeiter erlaubt nicht automatisch jede Betriebsart.

CH 09
CREW
Die erste Besatzung einstellen und organisieren

Schritt 1. Den Bedarf des nächsten Flugs bestimmen
Schritt 2. Einen Kandidaten bewerten
Schritt 3. Heimatflughafen festlegen und unterschreiben
Schritt 4. Standort und Verfügbarkeit klären
Schritt 5. Eine wiederverwendbare Besatzungsgruppe speichern
Schritt 6. Den tatsächlichen Flug validieren
Schritt 7. Nach dem Einsatz prüfen

> Die lokalisierten Aufnahmen zeigen den aktuellen Vertrag und die Personalakte von Hina Hatano, die am 10. September 2026 eingestellt wurde. Sie bestätigen die weiterhin gültigen 115,50 Cr. je Flugstunde und 1.695 Cr. garantierten Wochenlohn. Dies ist weder ein neues Angebot noch eine weitere Einstellung.

Schritt 1. Den Bedarf des nächsten Flugs bestimmen

Beginnen Sie mit Flugzeug und Abflugort, nicht mit der längsten Zertifikatsliste. Die Tutorial-Cessna N5454S steht an EDHL und benötigt einen SEPL-Piloten. Wir ergänzen für diese kleine Übung weder Kopiloten noch Kabinenpersonal. Größere Flugzeuge können beides verlangen; prüfen Sie die Flugvorbereitung vor der Einstellung.

Lesen Sie zuerst den bestehenden Personalbestand. Eine qualifizierte Person am richtigen Ort kann neue laufende Verpflichtungen vermeiden. Ihr eigener Pilot bleibt für Simulatorflüge ebenfalls möglich.

Schritt 2. Einen Kandidaten bewerten

Öffnen Sie **Employee Management**, wählen Sie **Hire** und **Crew Market**. Dieser Markt rekrutiert Menschen und unterscheidet sich von der Quelle Job Market in Company Jobs.

Verwenden Sie **Evaluate** bei einem passenden Kandidaten. Lesen Sie Rolle, Zertifikate, Flugerfahrung, Pünktlichkeit, Stressresistenz und Vertrag. Vergleichen Sie Wochengarantie und Flugstundensatz. Ein niedriger Stundensatz allein genügt nicht zur Vertragswahl.



Bestehende Vertragsbedingungen von Hina Hatano. Die folgende Personalakte zeigt unter anderem ihre SEPL-Berechtigung.

Der geprüfte Dauervertrag zeigte **115,50 Cr pro Flugstunde** und **1.695 Cr wöchentlich garantiert**. Trennen Sie diese Angaben im Budget; die Garantie ist keine einmalige Einstellungsgebühr. Prüfen Sie bei zeitweiliger Beschäftigung die Freelance-Bedingungen separat.

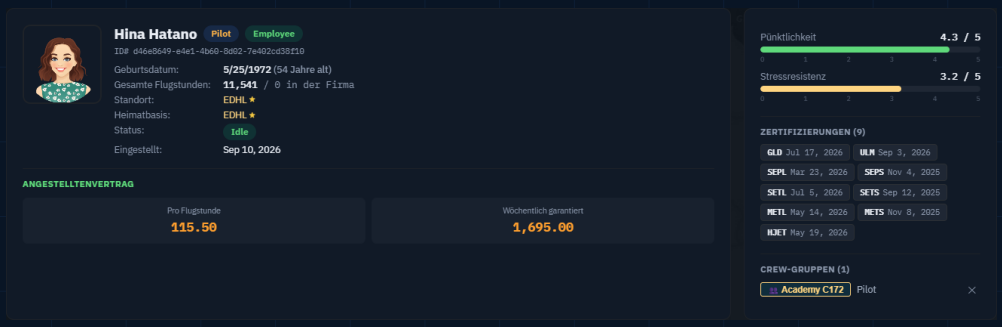
Schritt 3. Heimatflughafen festlegen und unterschreiben

Wählen Sie hier **EDHL** als Heimatflughafen und prüfen Sie den Vorschlag vor Unterschrift. **Sign Contract** verpflichtet die Gesellschaft zu den gezeigten Bedingungen.

Wir stellten Hina tatsächlich am 10. September 2026 ein. Wählen Sie danach in Employee Management die neue Mitarbeiterin links aus; die vorherige Person kann nach der Einstellung ausgewählt bleiben.

CH 09
CREW
Die erste Besatzung einstellen und organisieren

Schritt 1. Den Bedarf des nächsten Flugs bestimmen
Schritt 2. Einen Kandidaten bewerten
Schritt 3. Heimatflughafen festlegen und unterschreiben
Schritt 4. Standort und Verfügbarkeit klären
Schritt 5. Eine wiederverwendbare Besatzungsgruppe speichern
Schritt 6. Den tatsächlichen Flug validieren
Schritt 7. Nach dem Einsatz prüfen



Die Mitarbeiterin ist Idle an EDHL und hat EDHL als Heimatbasis. Diese Einstellung bleibt in der Tutorial-Gesellschaft bestehen.

Kontrollpunkt: Der Personalbestand zeigt die beabsichtigte Person, Vertrag, Zertifikate und Flughafen. Eine erfolgreiche Bestätigung allein ist keine vollständige Prüfung.

Schritt 4. Standort und Verfügbarkeit klären

Vergleichen Sie den tatsächlichen Standort mit dem Abflugort. Hier ist kein Transport nötig, weil beide an EDHL sind. Nutzen Sie andernfalls **Transport**, wählen Sie das Ziel und lesen Sie Angebot und Ankunftszeit vor Bestätigung. Planen Sie die Person erst nach Ankunft dort als verfügbar.

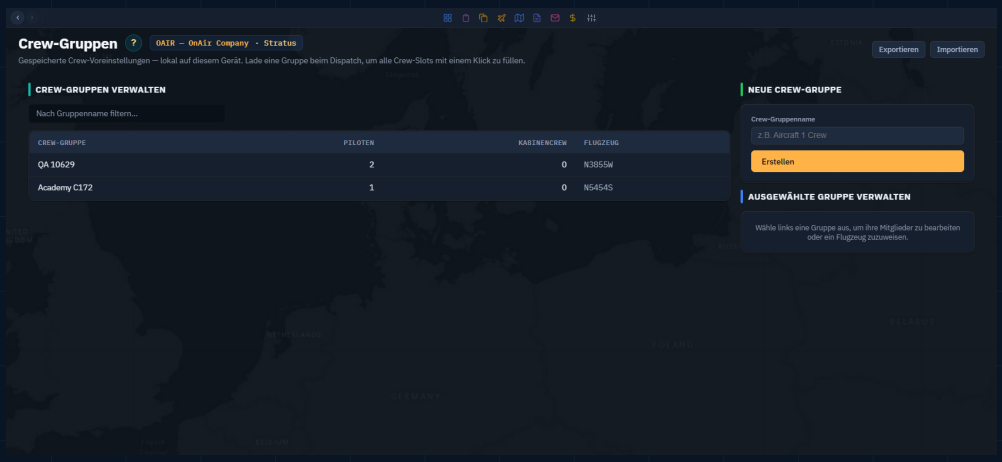
Prüfen Sie auch den Status. Ruhe, Reise, Ausbildung und Beschäftigung sind nicht mit Idle am Flugzeug gleichzusetzen. **Change Base** ändert den Heimatflughafen; nehmen Sie keinen sofortigen Transport zum nächsten Flug an.

Nutzen Sie Zertifikatsausbildung bei fehlender Klasse. Lesen Sie Bedingungen und Dauer und planen Sie die Abwesenheit. Fähigkeitstraining dient einem anderen Zweck als Flugzeugklassenzertifizierung. Starten Sie beides nicht nur, um eine Warnung unbekannter Ursache zu beseitigen.

Schritt 5. Eine wiederverwendbare Besatzungsgruppe speichern

Öffnen Sie **Crew Groups**, geben Sie einen erkennbaren Namen ein und wählen Sie **Create**. Wir erstellten **Academy C172**, wählten Hina als **Pilot** und N5454S als **Preferred Aircraft**. Kopilot und Kabinenpersonal bleiben leer, da sie hier nicht benötigt werden.

Schritt 1. Den Bedarf des nächsten Flugs bestimmen
Schritt 2. Einen Kandidaten bewerten
Schritt 3. Heimatflughafen festlegen und unterschreiben
Schritt 4. Standort und Verfügbarkeit klären
Schritt 5. Eine wiederverwendbare Besatzungsgruppe speichern
Schritt 6. Den tatsächlichen Flug validieren
Schritt 7. Nach dem Einsatz prüfen



Eine Gruppe ist eine lokal auf diesem Gerät gespeicherte Auswahl. Sie ist weder dauerhafte Serverzuweisung noch Transportauftrag noch Flugstart.

Laden Sie die Gruppe für passende Flugvorbereitung und prüfen Sie jede Person erneut. Sie macht keine abwesende Person anwesend, stellt keine Dienstverfügbarkeit wieder her und ergänzt kein Zertifikat. Auf einem anderen Gerät ist die Vorlage nicht automatisch vorhanden.

Schritt 6. Den tatsächlichen Flug validieren

Prüfen Sie in der Flugvorbereitung Flugzeug, Namen, Orte, Qualifikationen und Dienst-/Ruheinformationen. Prüfen Sie nach Personalwechsel das Gewicht erneut: Menschen zählen zur Ladung. Lassen Sie für die Simulatorübung aus Kapitel 8 den Spielerpiloten gewählt, sofern Sie nicht bewusst einen getrennten, in Ihrer Welt unterstützten KI-Einsatz planen.

Ausstehende Aufnahme CR04 — erster Einsatz der eingestellten Pilotin. Erfassen Sie bei einem passenden realen Einsatz Hina in der Flugvorbereitung, die vollständige Besatzungsvalidierung und die tatsächlich verfügbare Startaktion dieser Welt. Erfassen Sie anschließend den Flugstatus. Bezeichnen Sie keine gespeicherte Gruppe als abgeschlossene Zuweisung und keinen Spielerflug als KI-Nachweis.

Schritt 7. Nach dem Einsatz prüfen

Kehren Sie nach dem Flug zu Employee Management zurück. Prüfen Sie Ort, Status und Flugstunden. Berücksichtigen Sie Ruhe und Positionierung vor dem nächsten Abschnitt. Erzwingen Sie nicht wiederholt Ruhe oder Transport, statt die Sperrmeldung zu lesen.

Ausstehende Aufnahme CR05 — Verfügbarkeit nach dem Flug. Erfassen Sie dieselbe Mitarbeiterin danach mit geändertem Ort und Dienst-/Ruhezustand. Ergänzen Sie die Flugreferenz, damit der Übergang von CR04 nachvollziehbar ist.

Sie können fortfahren, wenn Sie qualifizierte und verfügbare Besatzung am Flugzeug benennen und ihre laufenden Kosten erklären können. Das nächste Kapitel prüft die Bereitschaft des Flugzeugs selbst.

10

KAPITEL 10 / READINESS

Die Flotte flugbereit halten

Ein gekauftes Flugzeug garantiert keinen unterbrechungsfreien Betrieb. Prüfen Sie vor dem nächsten Auftrag Standort, Status, Inspektionen, Zustand und Konfiguration. Dieses Kapitel verwendet N5454S, die Cessna aus Kapitel 7, um die Werkstatt zu prüfen und ein echtes Angebot einzuholen.

CH 10
READINESS
Die Flotte flugbereit halten

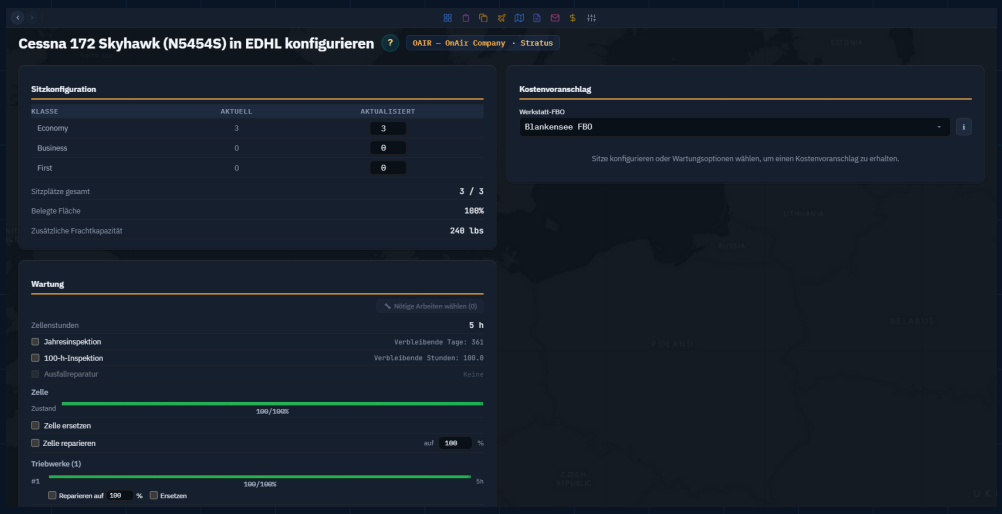
Schritt 1. Vor der Planung prüfen
Schritt 2. Eine kompatible Werkstatt finden
Schritt 3. Nur notwendige Arbeiten wählen
Schritt 4. Angebot und Ausfallzeit lesen
Schritt 5. Erst bei tatsächlichem Bedarf bestätigen
Schritt 6. Kabinenänderungen als Betriebsänderungen behandeln
Schritt 7. Eine kurze Bereitschaftsroutine aufbauen

> Die lokalisierten Aufnahmen zeigen N5454S am 14. September 2026: Bis zur Jahresinspektion verbleiben 361 Tage statt der 365 Tage im ursprünglichen Beispiel. Die verbleibenden 100 Flugstunden und der Zustand von 100 % sind unverändert. Das Angebot über 1.519,54 Cr. mit einer Dauer von 10 Std. 10 Min. wurde erneut geprüft, ohne die Wartung zu starten.

Schritt 1. Vor der Planung prüfen

Öffnen Sie **Fleet**, klappen Sie das Flugzeug auf und lesen Sie die Bereitschaftsangaben. Vergleichen Sie die verbleibende Inspektionsreserve mit dem geplanten Einsatz. Prüfen Sie aktive Defekte und Status zusätzlich zu Zustandsprozenten. Ein bereits in Wartung befindliches Flugzeug gilt nicht allein deshalb als verfügbar, weil es am Abflugort steht.

Wählen Sie **Workshop** für Wartungs- und Kabinendetails. Das neue Flugzeug zeigt 365 Tage bis zur Jahresprüfung, 100 Stunden bis zur 100h-Inspektion und 100/100 % Zustand von Zelle und Motor. Es benötigt die Demonstrationsinspektion derzeit nicht.



Lesen Sie verbleibende Inspektionsreserve getrennt von gesamten Zellenstunden. Die Zähler beschreiben unterschiedliche Dinge.

Schritt 2. Eine kompatible Werkstatt finden

Wählen Sie **Workshop FBO** am Flugzeugstandort. Im Beispiel wird **Blankensee FBO** an EDHL angeboten. Prüfen Sie dessen Informationsschaltfläche und Leistungen, bevor Sie Arbeiten auswählen.

Fehlt eine geeignete Werkstatt, nutzen Sie angezeigte nahe Alternativen oder **Find FBO**. Prüfen Sie Flugzeugklasse und gewünschte Tätigkeit. Eine Jahresprüfung erfordert entsprechende jährliche Prüfbefähigung. Planen Sie eine Überführung nur bei erlaubtem Flugbetrieb und berücksichtigen Sie Besatzung, Treibstoff und Zeit.

Ausstehende Aufnahme MR03 — Überführung zur Werkstatt. Erfassen Sie für ein Flugzeug mit tatsächlichem Standortwechselbedarf die fehlende kompatible Werkstatt, den gewählten FBO, die Überführungsvorbereitung und Ankunft. Erklären Sie seine tatsächliche Flugfähigkeit; ein stillgelegtes Flugzeug kann nicht immer normal überführt werden.

CH 10
READINESS
Die Flotte flugbereit halten

Schritt 1. Vor der Planung prüfen
Schritt 2. Eine kompatible Werkstatt finden
Schritt 3. Nur notwendige Arbeiten wählen
Schritt 4. Angebot und Ausfallzeit lesen
Schritt 5. Erst bei tatsächlichem Bedarf bestätigen
Schritt 6. Kabinenänderungen als Betriebsänderungen behandeln
Schritt 7. Eine kurze Bereitschaftsroutine aufbauen

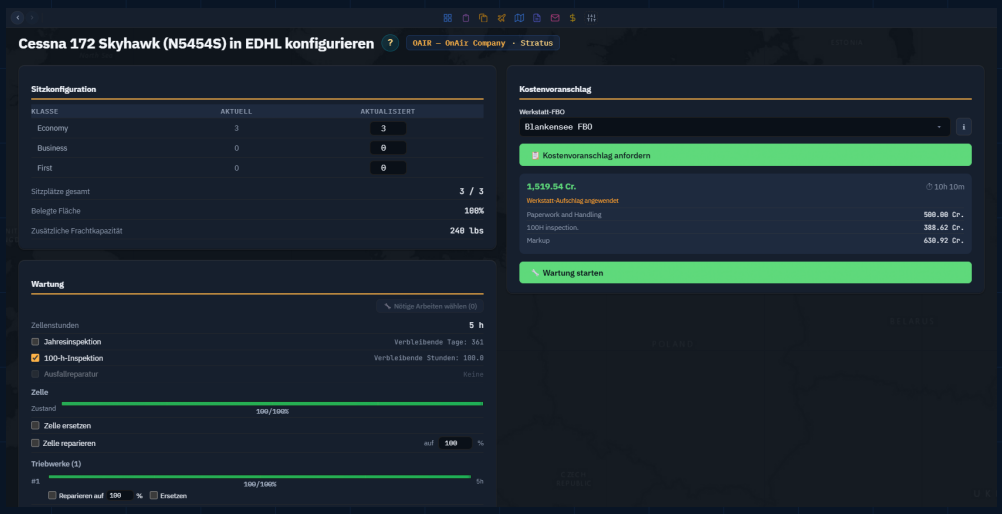
Schritt 3. Nur notwendige Arbeiten wählen

Wählen Sie nach Bedarf **100h Inspection** oder **Annual Checkup**. Die Jahresprüfung enthält die 100h-Inspektion; budgetieren Sie sie nicht als zwei unabhängige Pflichtarbeiten. **Failures Repair** gilt für tatsächliche Defekte und ist ohne Defekte deaktiviert.

Unterscheiden Sie bei Zustandsarbeiten Zielreparatur und Austausch. **Repair Airframe to** verlangt einen Endzustand, keinen hinzuzufügenden Prozentsatz. Bei alternden Flugzeugen kann die erreichbare Obergrenze unter 100 % liegen. Motoren haben eigene Reparatur- und Austauschoptionen. Ein intaktes Teil nur für einen höheren, bereits ausreichenden Wert zu ersetzen kostet Geld ohne betrieblichen Nutzen.

Schritt 4. Angebot und Ausfallzeit lesen

Wählen Sie **Get Quotation**. Für die demonstrierte 100h-Inspektion erhalten wir **1.519,54 Cr** und **10 h 10 min** Ausfallzeit. Darin enthalten sind 500 Cr Verwaltung und Abwicklung, 388,62 Cr Inspektion und 630,92 Cr Aufschlag.



Dies ist ein Angebot, keine abgeschlossene Wartung. Wir starteten keine unnötige Inspektion am neuen Tutorial-Flugzeug.

Prüfen Sie FBO, Summe, Einzelarbeiten und Dauer vor **Start Maintenance**. Berechnen Sie Folgen für angenommene Fristen, Arbeitsaufträge und regelmäßige Routen neu. Eine kleine Rechnung kann durch ungünstige Nichtverfügbarkeit trotzdem eine teure verpasste Mission verursachen.

Schritt 5. Erst bei tatsächlichem Bedarf bestätigen

Wenn das Flugzeug die Arbeiten benötigt und der Plan es erlaubt, verwenden Sie **Start Maintenance**. Kehren Sie zur Flotte zurück und prüfen Sie Wartungsstatus und erwartete Verfügbarkeit. Erfassen Sie die Ausgabe in Ihrer Betriebsprüfung.

Ausstehende Aufnahme MR05 — laufende und abgeschlossene Wartung. Verwenden Sie ein Flugzeug mit echtem Bedarf. Erfassen Sie angenommenes Angebot, Wartungsstatus und Fertigstellungsprognose in Fleet sowie anschließend aktualisierte Inspektions- und Zustandswerte. Dokumentieren Sie die verstrichene Zeit; das Angebot allein belegt keine Arbeit.

Schritt 1. Vor der Planung prüfen
Schritt 2. Eine kompatible Werkstatt finden
Schritt 3. Nur notwendige Arbeiten wählen
Schritt 4. Angebot und Ausfallzeit lesen
Schritt 5. Erst bei tatsächlichem Bedarf bestätigen
Schritt 6. Kabinenänderungen als Betriebsänderungen behandeln
Schritt 7. Eine kurze Bereitschaftsroutine aufbauen

Schritt 6. Kabinenänderungen als Betriebsänderungen behandeln

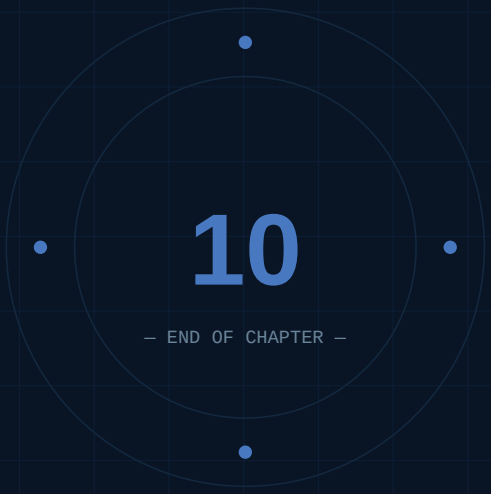
Derselbe Bildschirm steuert Economy-, Business- und First-Sitze. Lesen Sie **Total Seats**, **Occupied Surface** und **Extra Cargo Capacity** zusammen. Größere Sitze brauchen mehr Fläche; die Sitzanzahl allein genügt nicht. Eine Konfiguration beseitigt keine Höchstgewichtsgrenzen.

Lassen Sie die drei Economy-Sitze der Tutorial-Cessna für den angenommenen Passagierauftrag unverändert. Holen Sie bei anderen Flugzeugen vor Änderungen ein Angebot ein und prüfen Sie danach in der Flugvorbereitung Passagierklassen, Fracht und Gesamtgewicht gegen die fertige Konfiguration.

Schritt 7. Eine kurze Bereitschaftsroutine aufbauen

Prüfen Sie vor jedem Einsatz Standort, Status, Inspektionsreserve, Defekte, Besatzung, Treibstoff und Nutzlast. Ermitteln Sie vor Flottenerweiterung, wo jede Flugzeugklasse gewartet werden kann. Ein eigener FBO ohne passende Werkstattvereinbarung schließt diese Lücke nicht.

Das nächste Kapitel verbindet Wartung, Löhne, Treibstoff und Anschaffungskosten zu einer Liquiditätsprüfung vor der Erweiterung.



11

KAPITEL 11 / CASH

Liquidität, Kosten und Kredite verstehen

Klären Sie vor einem weiteren FBO oder Flugzeug, welchen Betrieb sich die Gesellschaft leisten kann. Die angekündigte Vergütung eines Auftrags ist Umsatz, nicht der nach dem Flug verbleibende Gewinn. Diese Übung folgt dem tatsächlichen Cessna-Kauf und dem Personalvertrag der vorherigen Kapitel.

CH 11
CASH
Liquidität, Kosten und Kredite verstehen

Schritt 1. Den Kauf im Cashflow finden
Schritt 2. Geldbewegungen und Betriebsergebnis trennen
Schritt 3. Den nächsten Flug budgetieren
Schritt 4. Laufende Belastungen finden
Schritt 5. Einen Kredit vor Annahme lesen
Schritt 6. Nach einem abgeschlossenen Flug abstimmen
Schritt 7. Über die Erweiterung entscheiden

Schritt 1. Den Kauf im Cashflow finden

Öffnen und aktualisieren Sie **Cash Flow Statement**. Lesen Sie **Current Cash** und das Berichtsdatum. Finden Sie den Flugzeugkauf in der Transaktionsliste. Das Beispiel erfasst **143.640 Cr** für N5454S und einen aktuellen Geldbestand von **414.022,87 Cr** zum Aufnahmezeitpunkt.



> Die lokalisierte Aufnahme ist neuer als der im Text genannte ursprüngliche Kassenstand. Der Kauf von N5454S zeigt weiterhin 143.640 Cr. Ausgabe und 414.022,87 Cr. Saldo danach; das aktuelle Guthaben oben enthält spätere Buchungen.

Das Buch gehört einer bestehenden Testgesellschaft mit älteren Aktivitäten. Diese historischen Transaktionen sind keine Ergebnisse dieses Tutorials.

Filtern Sie die Beschreibung nach Flugzeug, Treibstoffkauf oder Gebühr. Ein Filter blendet Zeilen aus und verändert nicht den Gesamtbestand der Gesellschaft. Lesen Sie UTC-Zeitstempel und Einnahmen-/Ausgabenspalte, bevor Sie einen Eintrag deuten. Eine zurückgezahlte Kaution ist beispielsweise keine Vergütung für einen abgeschlossenen Flug.

Schritt 2. Geldbewegungen und Betriebsergebnis trennen

Die Legende unterscheidet **Revenue**, **Expense**, **Financial** und **Investment**. Der Flugzeugkauf ist eine Investition: Aus Geld wurde ein weiterhin im Besitz befindliches Flugzeug. Treibstoff, Löhne und Wartung erklären einen anderen Teil des Betriebs.

Öffnen Sie **Income Statement**, wählen Sie einen Zeitraum und verwenden Sie **Display**. Vergleichen Sie Erträge und Aufwendungen und lesen Sie den Nettogewinn. Suchen Sie hier nicht den gesamten Flugzeugkaufpreis als Betriebsaufwand. Verwenden Sie übereinstimmende Daten für Vergleiche und prüfen Sie verfügbare Berichte, wenn Aktivität fehlt.

Balance Sheet zeigt Vermögen, Verbindlichkeiten und Unternehmenswert zum letzten Finanzbericht. Dessen Datum ist entscheidend: Aktualisieren macht einen alten Bericht nicht zu einem Live-Kassenbuch. Prüfen Sie unmittelbar mögliche Ausgaben mit Current Cash.

Schritt 3. Den nächsten Flug budgetieren

Beginnen Sie mit der erwarteten Vergütung des angenommenen Auftrags. Listen Sie noch zu kaufenden Treibstoff, anwendbare Miet- oder Leasingkosten, Besatzung, Flughafengebühren und eine Wartungsreserve auf. Berücksichtigen Sie Positionierung, wenn der Rückflug keine zahlende Arbeit hat. Nutzen Sie aktuelle Angebote und tatsächliche Verträge statt des Stundensatzes eines anderen Flugzeugs.

CH 11
CASH
Liquidität, Kosten und Kredite verstehen

Schritt 1. Den Kauf im Cashflow finden
Schritt 2. Geldbewegungen und Betriebsergebnis trennen
Schritt 3. Den nächsten Flug budgetieren
Schritt 4. Laufende Belastungen finden
Schritt 5. Einen Kredit vor Annahme lesen
Schritt 6. Nach einem abgeschlossenen Flug abstimmen
Schritt 7. Über die Erweiterung entscheiden

Der Auftrag aus Kapitel 8 zahlt **570 Cr** für einen Passagier. Daraus allein ergibt sich kein Gewinn. Die kurze Strecke eignet sich für eine erste Flugübung, aber die Gesellschaft muss ihre weiteren Verpflichtungen decken.

Der Pilotenvertrag nennt **115,50 Cr pro Flugstunde** und **1.695 Cr wöchentlich garantiert**. Lesen Sie tatsächliche Lohnbuchungen, um Garantie und Flugaktivität abzugleichen; behandeln Sie nicht automatisch jede Vertragszahl als zusätzliche sofortige Abbuchung.

Schritt 4. Laufende Belastungen finden

Wechseln Sie im Cashflow zu **Chart**, um den Verlauf zu sehen, und zurück zur Liste, um die dahinterliegenden Transaktionen zu finden.

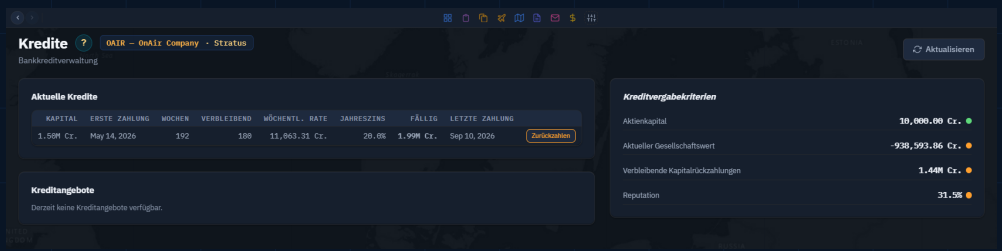


Der historische Verlauf enthält Aktivitäten vor dem Tutorial. Er dient als Prüfbeispiel, nicht als Rentabilitätsprognose der neuen Cessna.

Prüfen Sie laufende Löhne, Mieten, Leasing, Kredite und FBO-Besitzkosten. Ein ungenutztes Mietflugzeug kann weiter Vertragskosten verursachen. Flugzeuge, Treibstoff und Gebäude können wertvoll sein, während Bargeld für die nächste Zahlung fehlt. Halten Sie eine Reserve zurück, bevor Sie den angezeigten Bestand für Wachstum ausgeben.

Schritt 5. Einen Kredit vor Annahme lesen

Öffnen Sie **Loans**. Vergleichen Sie bestehende Verpflichtungen mit Angeboten. Lesen Sie Kapital, erste Zahlung, Laufzeit, Restwochen, Wochenrate, Zinssatz und Restschuld. Eine Fähigkeitssperre, ein Ladefehler und eine leere Angebotsliste sind unterschiedliche Zustände und verlangen unterschiedliche Reaktionen.



Diese Gesellschaft hat bereits einen älteren Kredit und keine aktuellen Angebote. Für das Tutorial wurde kein Kredit aufgenommen.

Der bestehende Kredit zeigt **11.063,31 Cr Wochenrate**. Berücksichtigen Sie ihn unternehmensweit, auch wenn er nicht für N5454S aufgenommen wurde. Lesen Sie vor vorzeitiger Rückzahlung das tatsächliche Angebot und die Strafgebühr. Schätzen Sie bei

neuer Verschuldung, wie die geplante Aktivität die Wochenrate auch bei geringer Auslastung deckt.

Schritt 6. Nach einem abgeschlossenen Flug abstimmen

Kehren Sie nach Registrierung des Simulatorflugs zum Buch zurück und finden Sie Auftragsvergütung und zugehörige Kosten. Trennen Sie ältere Transaktionen anhand von Zeit, Beschreibung und Flugzeug. Vergleichen Sie mit der Vorflugschätzung und dokumentieren Sie Abweichungsgründe.

Ausstehende Aufnahme CF06 — tatsächliches Ergebnis des ersten Auftrags. Erfassen Sie nach Abschluss und Registrierung des echten Flugs aus Kapitel 8 die Vergütung und relevante Treibstoff-, Flughafen-, Flugzeug- und Personalkosten. Ergänzen Sie einen kurzen Abgleich mit Flugreferenz und Datum. Verwenden Sie keine ältere Zahlung als Nachweis für diese Mission.

Schritt 7. Über die Erweiterung entscheiden

Fahren Sie erst fort, wenn verfügbarer Geldbestand, laufende Verpflichtungen, Kosten des nächsten Einsatzes und Reserve nach der Investition bekannt sind. Hängt der Plan von sofortigen maximalen Einnahmen jedes Flugs ab, verkleinern Sie ihn zuerst. Das nächste Kapitel nutzt diese Prüfung vor der Einrichtung des ersten FBO.

11

— END OF CHAPTER —

12

KAPITEL 12 / FBO

Ihren ersten FBO einrichten

Ein FBO ist eine Anlage an einem bestimmten Flughafen. Je nach erworbenen Einrichtungen und Fähigkeiten kann er Treibstofflager, Stellplätze, Besatzungsunterkünfte, Werkstätten und wiederkehrende Auftragsabfragen bieten. Bauen Sie ihn dort, wohin Sie aus einem praktischen Betriebsgrund regelmäßig zurückkehren.

CH 12
FBO
Ihren ersten FBO einrichten

Schritt 1. Flughafen und Zweck wählen
Schritt 2. Eine neue Konfiguration öffnen
Schritt 3. Sinnvolle Kapazitäten festlegen
Schritt 4. Investition und Wochenkosten kalkulieren
Schritt 5. Die einzelnen Bauzeiten lesen
Schritt 6. Treibstoff nach Fertigstellung des Tanks bestellen
Schritt 7. Die betriebsbereite Anlage prüfen
Treibstoffversorgung vor der Flughafennutzung planen

Schritt 1. Flughafen und Zweck wählen

Tutorial-Flugzeug und eingestellter Pilot befinden sich an EDHL, daher entsteht dort in dieser Übung ein kleiner FBO. Wir behaupten nicht, EDHL sei die rentabelste Basis. Prüfen Sie Flughafeneignung, Arbeit in der Nähe, Treibstoff und Werkstätten und vergleichen Sie diese Vorteile mit den laufenden Kosten.

Die Cessna hält die erste Übung überschaubar. Ein Netz größerer Flugzeuge kann denselben Ansatz mit anderen Flughäfen, Anlagen und Kapazitäten nutzen. Die Flughafengröße beeinflusst Ausbaukosten und Bauzeit; übertragen Sie das kleine Beispielbudget nicht auf eine Drehkreuzplanung.

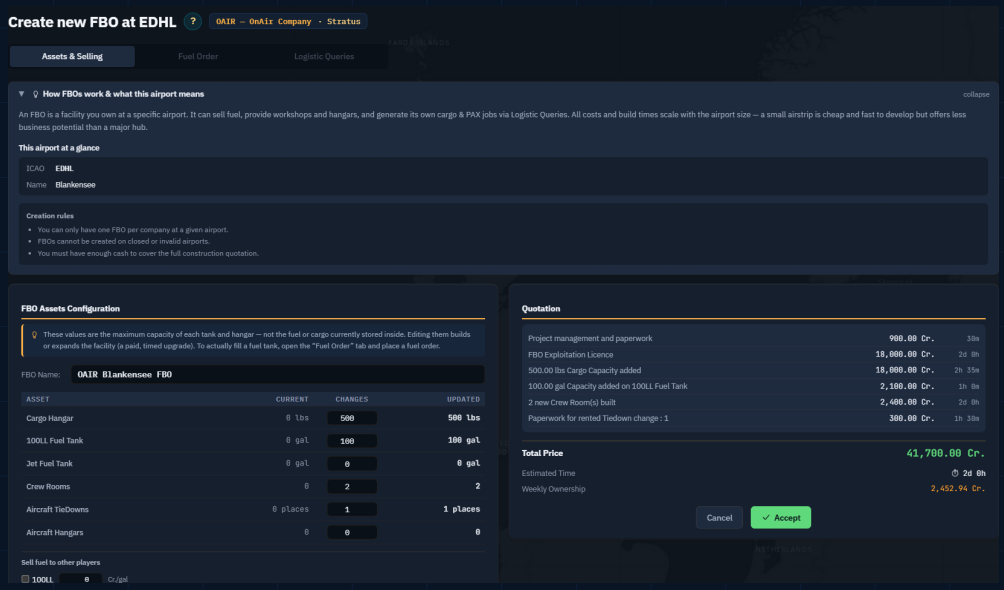
Schritt 2. Eine neue Konfiguration öffnen

Verwenden Sie in **My FBOs** die Option **Build a new FBO at**, wählen Sie den genauen Flughafenvorschlag und dann **Build an FBO**. Lesen Sie die Flughafenbestätigung vor **Proceed**. Fehlt die FBO-Vereinbarungsfähigkeit, erfüllen Sie zuerst diese Voraussetzung. Werkstatt- und Verkaufsrechte sind getrennte Fähigkeiten.

Ihre Gesellschaft kann an einem Flughafen nur einen eigenen FBO besitzen. Konfigurieren Sie einen vorhandenen FBO, statt einen zweiten anzulegen.

Schritt 3. Sinnvolle Kapazitäten festlegen

Lesen Sie in **Assets & Selling** die Spalten für aktuellen Stand, Änderungen und neuen Stand. Wir beantragten **500 lbs Frachtkapazität**, einen **100-Gallonen-Tank für 100LL**, **zwei Besatzungszimmer** und **einen Verzurrstellplatz**. Jet-Treibstoffkapazität, Hangars und Werkstätten blieben bei null.



Kapazität ist kein Bestand. Ein 100-Gallonen-Tank enthält nicht automatisch 100 Gallonen Treibstoff, und Lagerraum erzeugt keine Waren.

Wählen Sie den zum Flugzeug passenden Treibstoff. Bezahlen Sie nicht standardmäßig jede Anlagenkategorie. Lesen Sie Fähigkeitsvoraussetzungen, bevor Sie Werkstattleistungen verkaufen möchten; Workshops ist in dieser Beispielgesellschaft nicht freigeschaltet.

CH 12
FBO
Ihren ersten FBO einrichten

Schritt 1. Flughafen und Zweck wählen
Schritt 2. Eine neue Konfiguration öffnen
Schritt 3. Sinnvolle Kapazitäten festlegen
Schritt 4. Investition und Wochenkosten kalkulieren
Schritt 5. Die einzelnen Bauzeiten lesen
Schritt 6. Treibstoff nach Fertigstellung des Tanks bestellen
Schritt 7. Die betriebsbereite Anlage prüfen
Treibstoffversorgung vor der Flughafennutzung planen

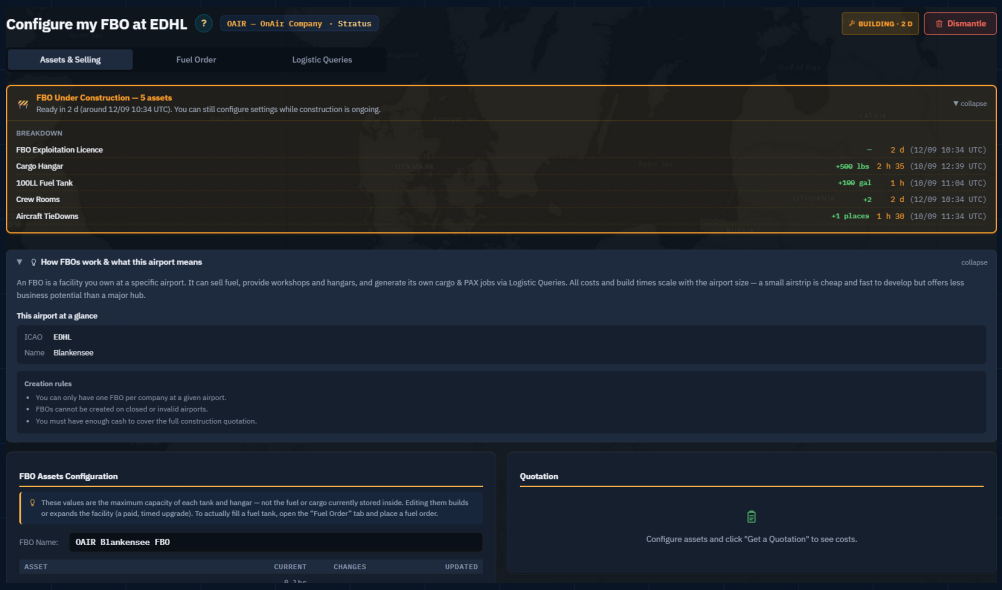
Schritt 4. Investition und Wochenkosten kalkulieren

Wählen Sie **Get a Quotation** und prüfen Sie jede Zeile. Unser tatsächliches Angebot beträgt **41.700 Cr**, geschätzte **zwei Tage** und **2.452,94 Cr wöchentliche Besitzkosten**. Darin enthalten sind Lizenz, Kapazitätserweiterungen und Formalitäten; laufende Kosten bestehen nach dem Bau weiter.

Prüfen Sie die Liquiditätsreserve aus Kapitel 11 einschließlich FBO erneut. Verwenden Sie **Accept** nur, wenn das gesamte Angebot passt. Warten Sie nach Annahme auf die Serverantwort, statt bei der Anzeige Applying erneut zu klicken.

Schritt 5. Die einzelnen Bauzeiten lesen

Wir nahmen das Angebot an und behielten **OAIR Blankensee FBO**. Die resultierende Konfiguration zeigt **BUILDING** und eine eigene Fertigstellungsprognose je Anlage.



Lizenz und Besatzungszimmer sind etwa für den 12. September 2026 um 10:34 UTC geplant. Tank, Frachtkapazität und Stellplatz haben frühere individuelle Fertigstellungen.

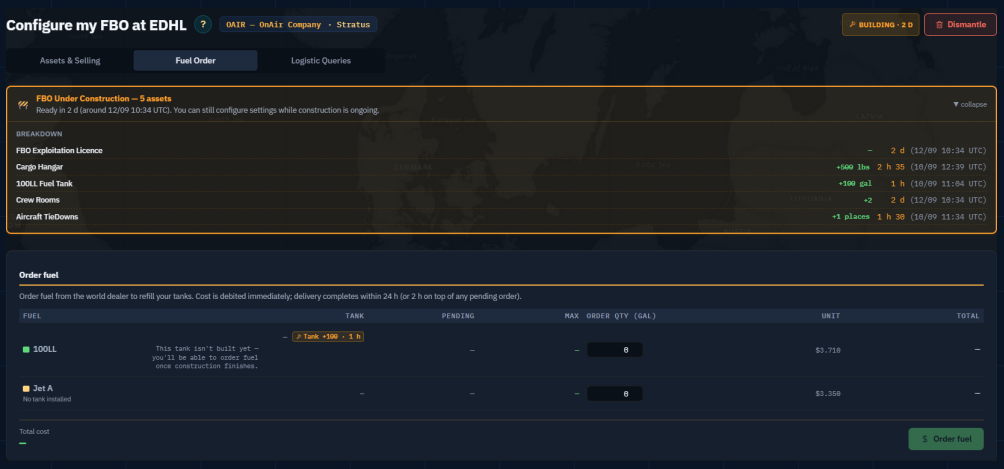
Eine kürzere Bauzeit eines Teils bedeutet nicht, dass die gesamte Anlage bereit ist. Lesen Sie die konkrete Sperre für die gewünschte Tätigkeit. Insbesondere ist Auftragserzeugung nicht verfügbar, solange nötiger Lizenz- oder Werkstattbau sie blockiert.

Schritt 6. Treibstoff nach Fertigstellung des Tanks bestellen

Öffnen Sie **Fuel Order**. Unser 100LL-Tank wird noch gebaut, deshalb ist die Bestellung deaktiviert. Die Jet-Zeile zeigt korrekt keinen Tank.

CH 12
FBO
Ihren ersten FBO einrichten

Schritt 1. Flughafen und Zweck wählen
Schritt 2. Eine neue Konfiguration öffnen
Schritt 3. Sinnvolle Kapazitäten festlegen
Schritt 4. Investition und Wochenkosten kalkulieren
Schritt 5. Die einzelnen Bauzeiten lesen
Schritt 6. Treibstoff nach Fertigstellung des Tanks bestellen
Schritt 7. Die betriebsbereite Anlage prüfen
Treibstoffversorgung vor der Flughafennutzung planen



**

Geben Sie nach Fertigstellung die benötigte Menge ein, berücksichtigen Sie ausstehende Lieferungen und prüfen Sie den Gesamtbetrag vor Bestellung. Die Bestellung kostet Geld und hat eine Lieferzeit; sie ist noch kein nutzbarer Bestand. Prüfen Sie bei Ankunft den tatsächlichen Tankstand, bevor ein Abflug darauf angewiesen ist.

Ausstehende Aufnahme FB06 — erste Treibstofflieferung. Erfassen Sie nach Fertigstellung des EDHL-Tanks eine kleine 100LL-Bestellung, Kosten und Lieferprognose sowie anschließend den gelieferten Bestand. Zeigen Sie die tatsächliche Menge; erwecken Sie nicht den Eindruck, der Tankbau habe ihn automatisch gefüllt.

Schritt 7. Die betriebsbereite Anlage prüfen

Kehren Sie zu **My FBOs** zurück und prüfen Sie Basis, Vorräte, Kapazität und Werkstattabdeckung. Ohne Werkstatt bleibt externe Wartung nötig. Prüfen Sie bei späterem Werkstattbau die Klassenvereinbarung, Fähigkeit zu Jahresinspektionen sowie Personal- und Kapazitätsangaben zusätzlich zum neuen Angebot.

Ausstehende Aufnahme FB07 — fertige Basis. Erfassen Sie nach Fertigstellung der Lizenz denselben EDHL-FBO ohne Bausperre und mit seinen Kapazitäten. Datieren Sie Vorher-/Nachher-Bildunterschriften.

Die nächste Lektion verwendet die bestehende EGPO-Basis für Logistikabfragen, solange EDHL gebaut wird. Dies ist ein Wechsel des Beispielorts, kein sofortiger Abschluss dieses Baus.

Treibstoffversorgung vor der Flughafennutzung planen

Ihr eigener FBO wird vom Eigentümer versorgt und erhält keine planmäßigen Systemnachfüllungen. System-FBOs werden **montags und freitags gegen 04:45 UTC** nach derselben Regel geprüft: Unter halber Kapazität wird auf einen zufälligen Stand zwischen 50 % und 100 % aufgefüllt. Bei mindestens halber Kapazität wird nichts ergänzt. Der nächste Durchlauf ist der jeweils zuerst kommende Tag; ein stark genutzter FBO kann dazwischen leer werden.

Prüfen Sie tatsächliche Vorräte vor der Flugplanung. Planen Sie für wichtige Basen eigene FBO-Lieferungen oder führen Sie einen Treibstoffbehälter mit. Bei einem automatischen Kauf muss ein einzelner FBO die gesamte benötigte Menge haben; mehrere kleine Vorräte werden nicht kombiniert.



12

— END OF CHAPTER —

13

KAPITEL 13 / FBO JOBS

Wiederkehrende Aufträge aus Ihrem FBO erzeugen

Sobald ein FBO betriebsbereit ist, können seine Logistikabfragen Arbeit für ein gewähltes Gebiet und Ladeprofil liefern. Eine Abfrage erzeugt Angebote; Sie müssen diese weiterhin prüfen, annehmen und für den Flug vorbereiten. Diese Übung nutzt die bestehende OnAir Company Base an EGPO, während die neue EDHL-Anlage aus Kapitel 12 noch im Bau ist.

CH 13
FBO JOBS
Wiederkehrende Aufträge aus Ihrem FBO erzeugen

Schritt 1. Die betriebsbereite Basis öffnen
Schritt 2. Ein überschaubares Einsatzgebiet festlegen
Schritt 3. Die Vorschau lesen und speichern
Schritt 4. Einmal erzeugen und die Wartezeit lesen
Schritt 5. Das erzeugte Angebot in Company Jobs prüfen
Schritt 6. Nur durchführbare Arbeit annehmen
Schritt 7. Neuerzeugung kontrollieren
Weitere Ansichten: FBO-Aufträge und Anlagen

> Die lokalisierten Aufnahmen der EGPO-Abfrage stammen vom 14. September 2026. Die gespeicherten Kriterien und die Vorschau mit etwa sieben Flughäfen bleiben erhalten; die verbleibende Wartezeit beträgt nun ungefähr zehn Stunden. Das im ursprünglichen Beispiel erzeugte Angebot steht nicht mehr in der aktuellen Liste. Die vier Tage und 21 Stunden sowie das Ergebnis einer Mission beziehen sich auf die damalige Generierung. Für diese Aufnahmen wurde keine neue Generierung ausgelöst.

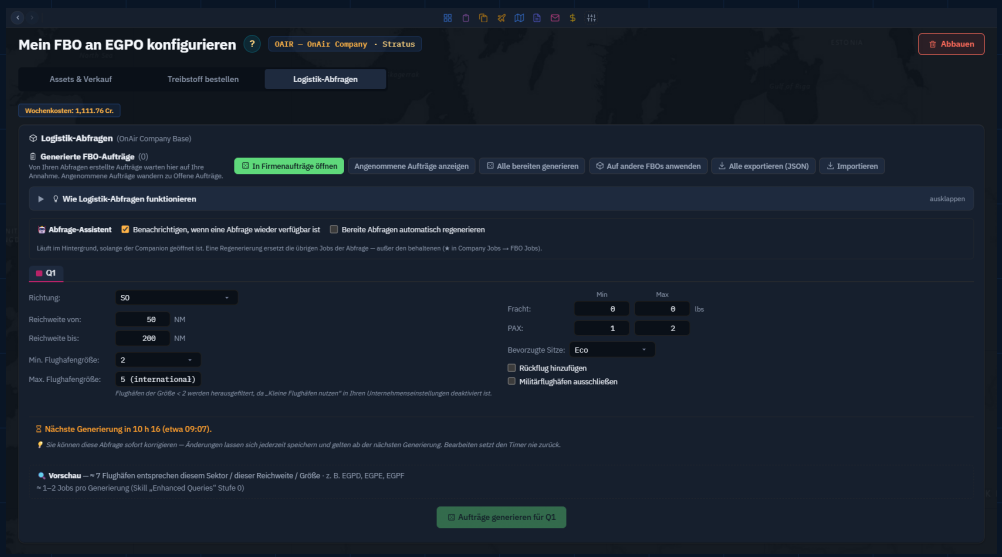
Schritt 1. Die betriebsbereite Basis öffnen

Wählen Sie in **My FBOs** bei der Basis **Configure FBO** und anschließend **Logistic Queries**. Bestätigen Sie den Flughafen in der Seitenüberschrift. Lesen Sie Bau- und Fähigkeitsbeschränkungen, bevor Sie eine Abfrage ändern.

Unser Beispiel hat einen Platz, **Q1**. Der aktuelle Bildschirm nennt **FBOs Agreement** als Fähigkeit für zusätzliche Plätze, mit 1, 3, 5, 8 und 10 Plätzen je nach Stufe. Lesen Sie die tatsächliche Beschreibung in Ihrer Gesellschaft, bevor Sie Punkte ausgeben. Mehr Ergebnisse pro Abfrage hängen von anderen, in der Vorschau gezeigten Fähigkeiten ab.

Schritt 2. Ein überschaubares Einsatzgebiet festlegen

Wählen Sie vor der Ladung Richtung und Entfernung. Wir stellten **SE**, **50–200 NM**, Flughafengrößen **2–5**, Fracht **0–0 lbs**, Passagiere **1–2** und bevorzugte Sitze **Eco** ein.



Dies sind Wünsche für erzeugte Arbeit, keine Garantie, dass jede Mission zur Tutorial-Cessna passt.

Andere Richtungen zielen auf ausgewählte oder eigene FBOs in Reichweite. Nutzen Sie sie bei einem bewusst geplanten Netz. Prüfen Sie Rückflug- und Militärflughafeneinstellungen einzeln. Eine Gesellschaftseinstellung kann kleine Flughäfen ausschließen, auch wenn die Größenfelder der Abfrage ausreichend weit erscheinen.

Mindestens eine Fracht- oder Passagiergrenze muss Arbeit anfordern. Bei vier Nullwerten warnt der Bildschirm, dass der Server keine Aufträge erzeugt. Kombinieren Sie nicht gleichzeitig extrem enge Sektor-, Entfernungs- und Größenbereiche, ohne passende Flughäfen zu prüfen.

CH 13
FBO JOBS
Wiederkehrende Aufträge aus Ihrem FBO erzeugen

Schritt 1. Die betriebsbereite Basis öffnen
Schritt 2. Ein überschaubares Einsatzgebiet festlegen
Schritt 3. Die Vorschau lesen und speichern
Schritt 4. Einmal erzeugen und die Wartezeit lesen
Schritt 5. Das erzeugte Angebot in Company Jobs prüfen
Schritt 6. Nur durchführbare Arbeit annehmen
Schritt 7. Neuerzeugung kontrollieren
Weitere Ansichten: FBO-Aufträge und Anlagen

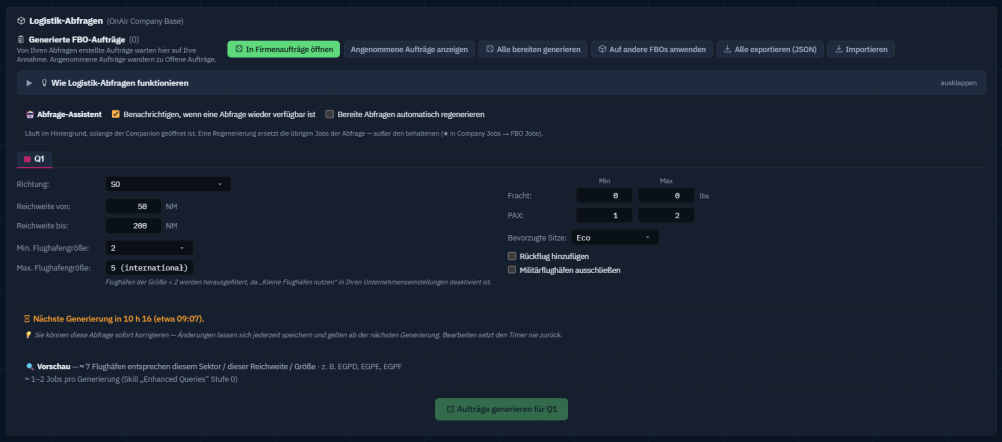
Schritt 3. Die Vorschau lesen und speichern

Die Beispielvorschau findet ungefähr **sieben Flughäfen**, darunter EGPD, EGPE und EGPF, und schätzt **ein bis zwei Aufträge** je Erzeugung bei der aktuellen Stufe von Enhanced Queries.

Speichern Sie den bearbeiteten Platz mit **Validate**. Prüfen Sie, ob die Anzeige ungespeicherter Änderungen verschwindet. Die Vorschau hilft, unmögliche oder enge Kriterien zu erkennen; sie ist weder ein angenommener Auftrag noch eine garantierte Ergebniszahl.

Schritt 4. Einmal erzeugen und die Wartezeit lesen

Wählen Sie **Generate Jobs for Q1**, sobald verfügbar. Unsere tatsächliche Erzeugung liefert **eine Mission** und setzt Q1 auf eine Wartezeit, die bei der Aufnahme ungefähr **4 Tage 21 Stunden** beträgt.



Die Kriterien lassen sich während der Wartezeit ändern. Das Speichern setzt den Timer nicht zurück, sondern ändert die nächste Anforderung.

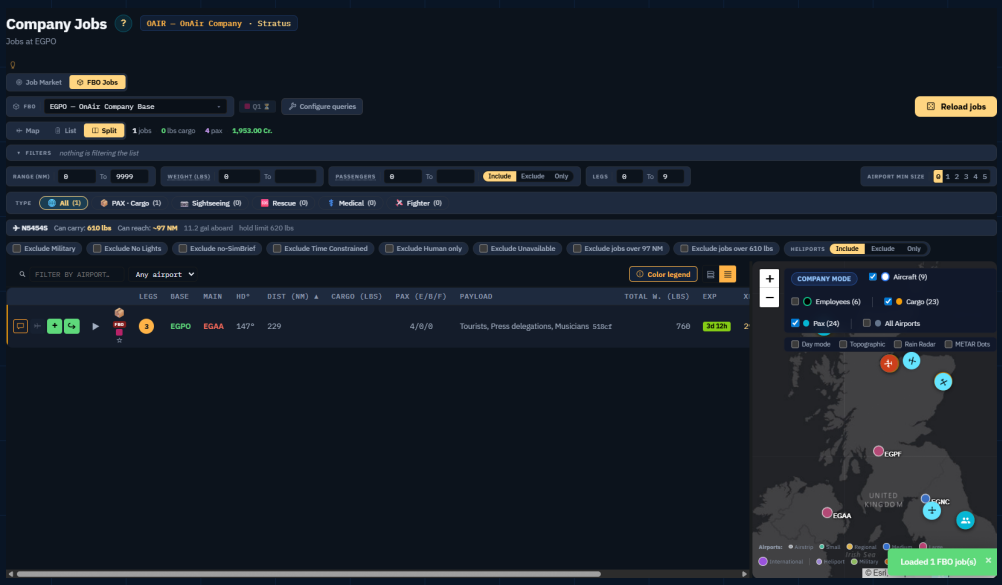
Lesen Sie den aktuellen Timer jedes Platzes, statt einen gemeinsamen Rhythmus anzunehmen. Vermeiden Sie wiederholte Klicks während der Verarbeitung. Prüfen Sie bei leeren Ergebnissen Vorschau, Grenzen, Flughafenausschlüsse und Servermeldung, bevor Sie die Funktion für nicht verfügbar halten.

Schritt 5. Das erzeugte Angebot in Company Jobs prüfen

Verwenden Sie **Open in Company Jobs**. Bestätigen Sie die Quelle **FBO Jobs** und die gewünschte Basis. Erzeugte Arbeit wartet hier auf Annahme; angenommene Arbeit wechselt nach **Pending Jobs**.

CH 13
FBO JOBS
Wiederkehrende Aufträge aus Ihrem FBO erzeugen

Schritt 1. Die betriebsbereite Basis öffnen
Schritt 2. Ein überschaubares Einsatzgebiet festlegen
Schritt 3. Die Vorschau lesen und speichern
Schritt 4. Einmal erzeugen und die Wartezeit lesen
Schritt 5. Das erzeugte Angebot in Company Jobs prüfen
Schritt 6. Nur durchführbare Arbeit annehmen
Schritt 7. Neuerzeugung kontrollieren
Weitere Ansichten: FBO-Aufträge und Anlagen



Dieses Beispiel lieferte ein Angebot mit drei Abschnitten namens „Tourists, Press delegations, Musicians“, vier Economy-Passagieren, 760 lbs und insgesamt 1.953 Cr Vergütung. Es ist kein abgeschlossener Flug.

Gerade die Abweichung von der einfachen Abfragepräferenz macht das Ergebnis prüfenswert. Die Liste zeigt drei Abschnitte, 229 NM und insgesamt vier Passagiere. Klappen Sie die Abschnitte auf und prüfen Sie Ladung, Flughäfen und Fristen einzeln, bevor Sie entscheiden, ob ein Flugzeug die gesamte Mission erfüllen kann.

Der beibehaltene Filter N5454S zeigt außerdem aktuelle Treibstoff- und Reichweitenannahmen. Dass eine Mission sichtbar bleibt, beweist keine Eignung: Prüfen Sie die aktiven Ausschlüsse und validieren Sie dann die tatsächliche Flugvorbereitung. Wir haben dieses Angebot **nicht** angenommen, da wir Erzeugung und Auswahl zeigen wollten, ohne die erste Flugübung um eine mehrteilige Verpflichtung zu erweitern.

Schritt 6. Nur durchführbare Arbeit annehmen

Verwenden Sie bei einem passenden Angebot **Add to pending jobs** oder **Take job & fly**, wie in Kapitel 8. Prüfen Sie die gesamte Mission und nicht nur die Vergütung des ersten Abschnitts. Berücksichtigen Sie Flugzeugposition, Besatzung, Passagierklassen, Treibstoff und Fristen der folgenden Abschnitte.

Ausstehende Aufnahme FQ06 — passender erzeugter Auftrag angenommen und vorbereitet. Wählen Sie nach Prüfung aller Abschnitte ein tatsächlich geeignetes Angebot. Erfassen Sie das aufgeklappte Angebot, seine Annahme in Pending Jobs und die daraus folgende Flugvorbereitung. Benennen Sie ein anderes verwendetes Flugzeug ausdrücklich und erklären Sie den Wechsel vom Cessna-Beispiel.

Schritt 7. Neuerzeugung kontrollieren

Der **Query Assistant** kann benachrichtigen oder neu erzeugen, solange Companion geöffnet ist. Neuerzeugung ersetzt übrig gebliebene Angebote der Abfrage, außer denen, die mit dem Stern in Company Jobs zum Behalten markiert sind. Verstehen Sie dieses Verhalten, bevor Sie automatische Neuerzeugung oder **Generate all ready** verwenden.

CH 13
FBO JOBS
Wiederkehrende Aufträge aus Ihrem FBO erzeugen

Schritt 1. Die betriebsbereite Basis öffnen
Schritt 2. Ein überschaubares Einsatzgebiet festlegen
Schritt 3. Die Vorschau lesen und speichern
Schritt 4. Einmal erzeugen und die Wartezeit lesen
Schritt 5. Das erzeugte Angebot in Company Jobs prüfen
Schritt 6. Nur durchführbare Arbeit annehmen
Schritt 7. Neuerzeugung kontrollieren
Weitere Ansichten: FBO-Aufträge und Anlagen

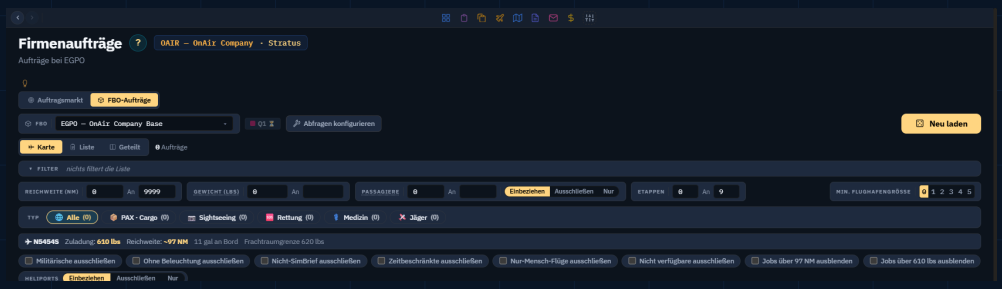
Geben Sie jedem zusätzlichen Platz einen klaren Zweck, statt alle Kriterien zu duplizieren. Vergleichen Sie nach tatsächlichen Flügen die erzeugte Arbeit mit der praktischen Flottenkapazität und passen Sie die nächste Abfrage an.

Ausstehende Aufnahme FQ07 — abgeschlossener wiederkehrender Betrieb. Erfassen Sie nach echten Flügen Lieferung und Zahlung derselben angenommenen FBO-Mission und dokumentieren Sie danach Änderungen an der Abfrage für den nächsten Zyklus. Erzeugung, Annahme und Abschluss bleiben drei getrennte Meilensteine.

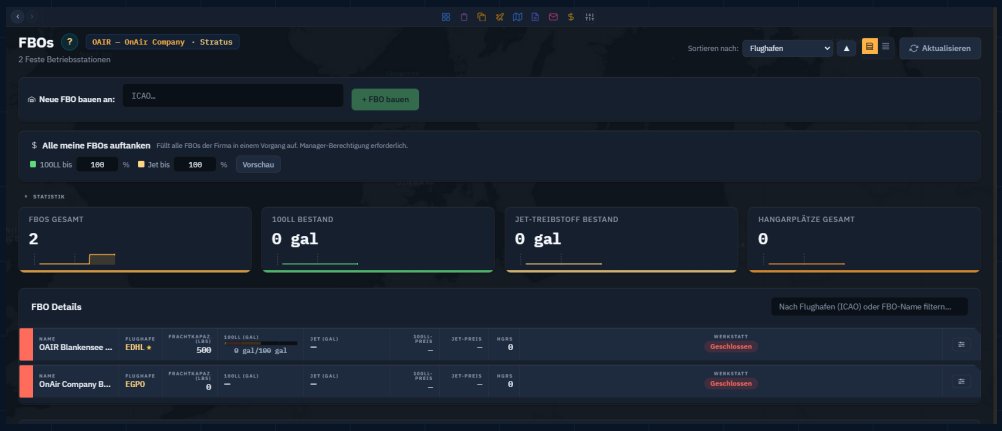
Das nächste Kapitel organisiert mehrere Abschnitte und Ladeaktionen mit Arbeitsaufträgen. Ein Arbeitsauftrag macht eine ungeeignete Mission nicht passend für ein Flugzeug; führen Sie diese Prüfung zuerst durch.

Weitere Ansichten: FBO-Aufträge und Anlagen

Diese früheren Ansichten ergänzen die FBO-Übung. Ein gefiltertes oder leeres Ergebnis ist ein beobachteter Zustand, kein Nachweis erzeugter Aufträge.



Company Jobs mit der Quelle FBO Jobs und ihren Kriterien.



Aktuelle Übersicht der beiden FBOs von OAIR: Kapazität und tatsächlicher Bestand sind getrennte Werte.

14

KAPITEL 14 / WORK ORDERS

Ihren ersten Arbeitsauftrag erstellen

Ein Arbeitsauftrag (Work Order) ist ein Flugplan für ein Flugzeug. Sie beschreiben eine Folge von Etappen, Besatzung, Zielen und Lasten. Der Server bereitet jede Etappe der Reihe nach vor, fliegt zulässige KI-Etappen automatisch und wartet bei handgeflogenen Etappen auf Ihren Simulatorflug.

CH 14
WORK ORDERS
Ihren ersten Arbeitsauftrag erstellen

14.1 Was ein Arbeitsauftrag ist
14.2 Die Arbeitsauftragsseite
14.3 Status und Lebenszyklus
14.4 Einen Arbeitsauftrag erstellen
14.5 Die Etappenliste aufbauen
14.6 Fracht, Charter und Passagiere
14.7 Aktivieren und überwachen
14.8 Pausieren, einreihen und löschen
14.9 Fehlerbehebung

14.1 Was ein Arbeitsauftrag ist

Es ist der Unterschied zwischen einer selbst gefahrenen Taxifahrt und einem ganzen Tagesfahrplan, den Sie einem Fahrer geben.

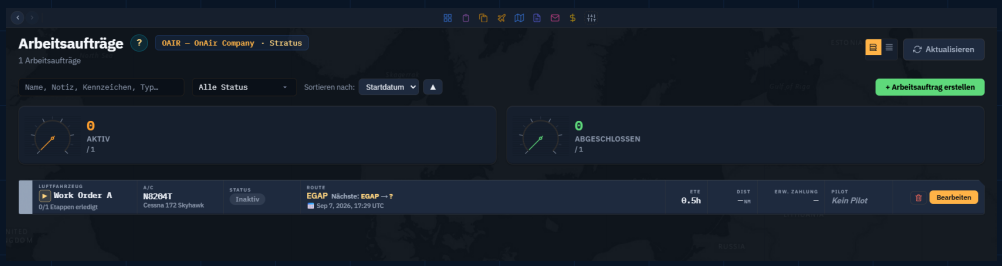
> **Einordnung** — Arbeitsaufträge sind ein **Werkzeug des Career-Modus**. Öffnen Sie **Flotte & Hangar** → **Arbeitsaufträge**. Sie brauchen ein geeignetes Unternehmensflugzeug und Besatzung gemäß den Weltregeln. Lesen Sie im Freelance-Modus zuerst dessen Anleitung; hier wird ein vollständiges Unternehmen vorausgesetzt (Kapitel 6, Wechsel zu Career).

Was der Auftrag für Sie organisiert

Ein Arbeitsauftrag verbindet:

- **ein Flugzeug** Ihrer Flotte, kein Freelance-Leihflugzeug;
- **eine Besatzung** mit Pilot sowie erforderlichem Kopiloten und Kabinenpersonal;
- **einen Startflughafen**;
- **eine geordnete Etappenliste** („Aktionen“) mit jeweils eigenem Ziel, Ausweichziel, Treibstoff und Fracht.

Nach dem **Aktivieren** führt der Server die Etappen nacheinander aus. Jede lädt ihre Fracht, fliegt, landet und übergibt an die nächste, bis alle erledigt sind.



Die Seite zeigt Statusfilter, Kacheln für laufende und abgeschlossene Aufträge sowie eine Zeile je Auftrag.

KI-Pilot oder Sie am Steuer

Jede Etappe kann auf zwei Arten geflogen werden:

- **Durch einen KI-Piloten:** Die zugewiesene Besatzung fliegt automatisch im Hintergrund auf dem Server. Sie bedienen keinen Simulator. Das ermöglicht den unbeaufsichtigten Betrieb.
- **Durch Sie im Simulator:** Die Etappe wartet, bis Sie sie mit dem normalen Tracking selbst fliegen. So können Sie interessante Etappen übernehmen und Routine der KI überlassen.

In einem Unternehmen mit Simulator fliegt ein angestellter Pilot KI-Etappen, soweit die Welt sie erlaubt; Ihr Avatar wartet auf Ihren Flug. Thunder erlaubt nur menschliche Flüge. Ein ohne Simulator eingerichtetes Unternehmen (NoSimulator) führt Arbeitsauftragsflüge auch mit einem Avatar serverseitig aus, vorbehaltlich der Weltregeln. Siehe Besatzungseinrichtung und Aktivierung.

CH 14
WORK ORDERS
Ihren ersten Arbeitsauftrag erstellen

14.1 Was ein Arbeitsauftrag ist
14.2 Die Arbeitsauftragsseite
14.3 Status und Lebenszyklus
14.4 Einen Arbeitsauftrag erstellen
14.5 Die Etappenliste aufbauen
14.6 Fracht, Charter und Passagiere
14.7 Aktivieren und überwachen
14.8 Pausieren, einreihen und löschen
14.9 Fehlerbehebung

Ein Auftrag je Flugzeug gleichzeitig

Ein Flugzeug kann **nur einen Arbeitsauftrag gleichzeitig** ausführen. Ein zweiter erstellter und aktivierter Auftrag für *dasselbe* Flugzeug läuft nicht parallel, sondern **stellt sich hinten an** und zeigt *Wartend*, bis der erste fertig ist (§14.8).

Ein neuer Auftrag bleibt bis zur Aktivierung Idle. Nur aktivierte Aufträge nehmen an der Warteschlange teil.

> ■ **Arbeitsauftrag oder einzelner Dispatch** — Die Flugvorbereitung (Kapitel 3) bereitet **einen** Flug vor, den **Sie** jetzt fliegen. Ein Arbeitsauftrag plant **mehrere** Etappen nacheinander, automatisch oder auf Ihren Simulatorflug wartend, je nach Unternehmens- und Weltregeln. Nutzen Sie Dispatch für den eigenen Flug und Arbeitsaufträge für zu automatisierende Routineumläufe.

Voraussetzungen vor dem Beginn

Planen Sie sowohl Aktivierungsprüfungen als auch die Bedingungen beim tatsächlichen Start jeder Etappe:

- **Vor Aktivierung:** Career-Modus, Nicht-Freelance-Flugzeug, Abflug, Pilot, erforderlicher Kopilot und Kabinenpersonal sowie definierte Etappen mit verschiedenen Ziel- und Ausweichflughäfen. Prüfen Sie Sitze, Gewicht und ausreichenden Treibstoff. **Keinen Treibstoff laden** überspringt das Tanken, nicht den Bedarf an bereits vorhandenem Treibstoff.
- **Vor Abflug:** Flugzeug und Besatzung müssen richtig positioniert sein. Ein aktivierter Auftrag kann auf Wartung, Ruhe oder erforderliche Fracht warten. Ein Flugzeug am falschen Ort kann dagegen eine Etappe scheitern lassen.
- **Für unbeaufsichtigte Flüge:** Geeigneter KI-Pilot in einer KI-fähigen Welt oder erlaubte Einstellung ohne Simulator. Thunder erfordert einen menschlichen Flug.

Lesen Sie nach der Aktivierung die Statusbegründung. Warten bedeutet nicht zwingend ungültig: Unterscheiden Sie Aktivierungsablehnung, vorübergehendes Warten und eine zu korrigierende Failed-Etappe.

Sie können jetzt…

- Einen Arbeitsauftrag als automatisierten Mehr-Etappen-Flugplan für ein eigenes Flugzeug beschreiben.
- KI- und manuelle Ausführung unterscheiden.
- Die Warteschlange je Flugzeug verstehen.
- **Voraussetzungen** prüfen: Flugzeug und Besatzung am Abflug, definierte Etappen, Treibstoff, Gewicht und vorhandene Fracht.

Als Nächstes folgt ein Rundgang durch die Seite.

➡ §14.2 — Die Arbeitsauftragsseite

CH 14
WORK ORDERS
Ihren ersten Arbeitsauftrag erstellen

14.1 Was ein Arbeitsauftrag ist
14.2 Die Arbeitsauftragsseite
14.3 Status und Lebenszyklus
14.4 Einen Arbeitsauftrag erstellen
14.5 Die Etappenliste aufbauen
14.6 Fracht, Charter und Passagiere
14.7 Aktivieren und überwachen
14.8 Pausieren, einreihen und löschen
14.9 Fehlerbehebung

14.2 Die Arbeitsauftragsseite

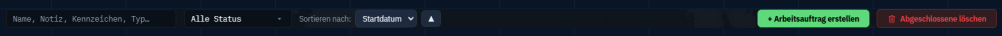
Zugang: *Flotte & Hangar → Arbeitsaufträge*. Es gibt eine **Liste** Ihrer Aufträge und eine **Detailansicht** eines zur Bearbeitung geöffneten Auftrags. Hier geht es um die Liste; Details folgen in §14.4–§14.6.

> Die lokalisierten Listenansichten zeigen bestehende Aufträge von SH83 am 14. September 2026: fünf abgeschlossene und einen inaktiven, ohne aktiven Auftrag. Die Zahlenbeispiele im Text erläutern die Anzeigen und beschreiben nicht durchgehend diese Liste. Im Abschnitt zur Erstellung sehen Sie den bereits vorhandenen Auftrag A von OAIR; es wurde kein Auftrag gestartet.

Die Filterleiste

Oben finden Sie:

- Ein **Statusmenü**: All statuses, Idle, In Progress, Completed, Waiting. Es filtert auf einen Zustand.
- Einen **Flugzeug-Chip** und **Piloten-Chip**, wenn entsprechend gefiltert wurde, etwa beim Aufruf aus der Flotte. ✕ entfernt den jeweiligen Filter.
- Die grüne Schaltfläche **Erstellen** rechts für einen neuen Auftrag (§14.4).
- Die rote Schaltfläche **Abgeschlossene löschen**, sichtbar nur bei fertigen Aufträgen; sie entfernt alle gemeinsam (§14.8).



Statusmenü links, Auftragserstellung rechts.

Die Statistikkacheln

Zwei Anzeigen fassen den Betrieb mit derselben Gesamtzahl zusammen:

ANZEIGE	BEDEUTUNG
Aktiv	Gestartete Aufträge, die laufen, auf Fracht oder auf den Flug des Spielers warten.
Abgeschlossen	Aufträge, deren Etappen beendet sind.

Der Nenner ist die Anzahl eigener Arbeitsaufträge ohne gelöschte Einträge. `1 / 2` aktiv und `0 / 2` abgeschlossen bedeuten zwei Aufträge, davon einer gestartet und keiner beendet. Aktiv bedeutet nicht zwingend, dass ein Flugzeug in der Luft ist. Der Statusfilter **In Progress** ist enger gefasst als die Anzeige Aktiv.



Aktuelle Ansicht von SH83: kein aktiver und fünf abgeschlossene Aufträge von insgesamt sechs. Ältere Aufnahmen nennen die erste Anzeige In Progress; heute verwendet Companion Aktiv mit der oben erläuterten Bedeutung.

Zwei Listenansichten

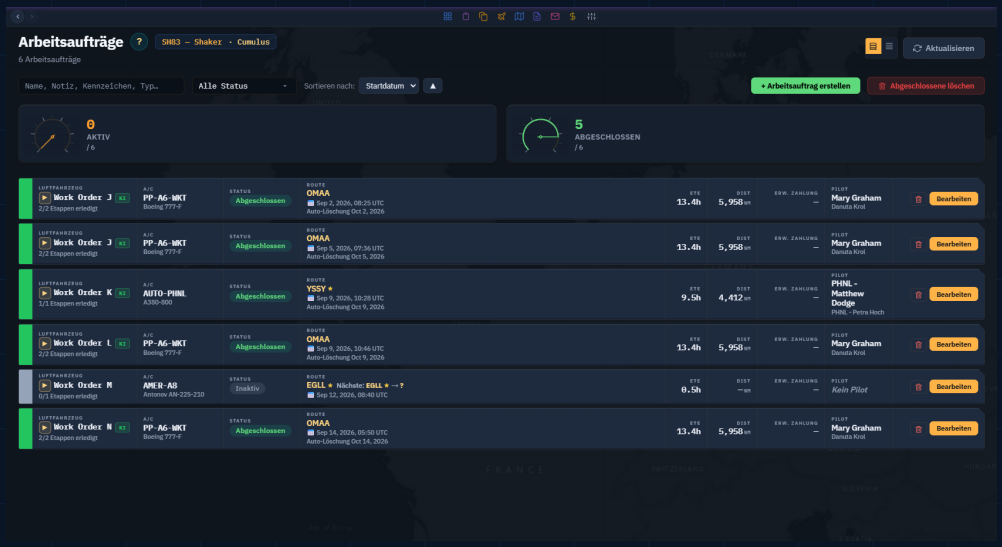
Streifen / Karten wechselt die Darstellung:

- **Streifen**: eine kompakte Zeile je Auftrag mit Name, Etappenzahl, Flugzeug, Strecke (Abflug und nächste Etappe), FBO, ETE, Gesamtdistanz, Pilot sowie Pause ■, Aktivieren

-> und Bearbeiten.

- **Karten**: ein luftigeres Raster mit einer Karte je Auftrag, **Fortschrittsbalken** für fertige gegenüber allen Etappen, Statusabzeichen, Besatzung und denselben Aktionen.

Die Daten sind identisch; wählen Sie die passende Dichte. Ein Klick öffnet die **Detailansicht** (§14.4).



Eine kompakte Zeile mit Flugzeug, Status, Strecke, ETE, Distanz und Pilot je Auftrag.

Aktionen in der Liste

Je nach Status erscheinen:

- **-> Aktivieren** bei *Idle* mit Flugzeug und Pilot: startet den Auftrag.
- ■ **Pause** bei *In Progress*: zurück zu Idle.
- **Bearbeiten**, immer verfügbar: öffnet die Details.

Dies sind Abkürzungen zu denselben Aktionen in der Detailansicht.

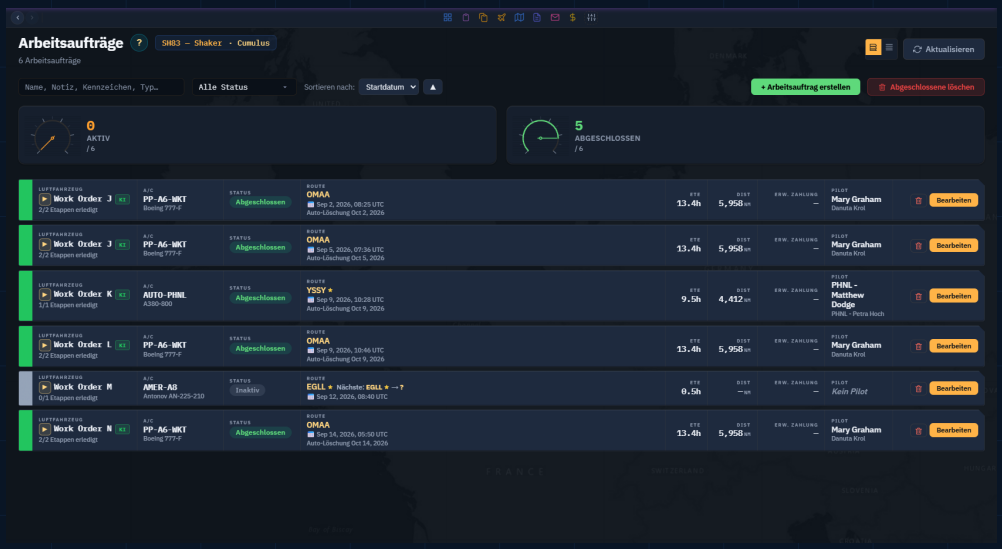
Sofortinformationen pro Zeile

Neben Name, Status, Flugzeug und Strecke beantworten drei Hinweise häufige Fragen, ohne den Auftrag zu öffnen:

- **AI / YOU** unterscheidet Mitarbeiterpilot und Avatar. Mit Simulator bedeutet YOU, dass Sie die vorbereitete Etappe fliegen. Ohne Simulator kann ein Unternehmen Avatar-Etappen automatisch ausführen, wo KI erlaubt ist; Thunder verlangt menschliches Fliegen.
- **Statusgrund** nennt bei laufenden oder wartenden Aufträgen den Servergrund, etwa „Wartet auf ruhende Besatzung“ oder „Flugzeug beschäftigt“. Eine stockende Ausführung erklärt sich meist direkt dort (§14.9).
- **Automatisches Löschdatum** erscheint bei fertigen Aufträgen. Die Serverbereinigung gilt jedoch für alle Zustände, sobald StartDate über 30 Tage zurückliegt. Unerledigte Aufträge sind nicht ausgenommen. Beachten Sie das, wenn Sie einen Auftrag zur Wiederverwendung der Besatzung behalten.

CH 14
WORK ORDERS
Ihren ersten Arbeitsauftrag erstellen

14.1 Was ein Arbeitsauftrag ist
14.2 Die Arbeitsauftragsseite
14.3 Status und Lebenszyklus
14.4 Einen Arbeitsauftrag erstellen
14.5 Die Etappenliste aufbauen
14.6 Fracht, Charter und Passagiere
14.7 Aktivieren und überwachen
14.8 Pausieren, einreihen und löschen
14.9 Fehlerbehebung



Die Zeilen zeigen AI-Kennzeichen, Zustände, Flugzeuge, Piloten und Löschtermine abgeschlossener Aufträge.

Sie können jetzt…

- Nach Status, Flugzeug oder Pilot filtern.
- Die Anzeigen Aktiv und Abgeschlossen mit ihrer gemeinsamen Gesamtzahl lesen.
- Zwischen Streifen und Karten wechseln.
- Aktivieren, Pause und Bearbeiten in der Liste erkennen.
- AI/YOU, Statusgrund und Löschdatum lesen.

Als Nächstes folgt die genaue Bedeutung der Zustände.

➡ §14.3 — Status und Lebenszyklus

14.3 Status und Lebenszyklus

Ein Arbeitsauftrag durchläuft wenige Zustände. Wer sie kennt, versteht die Seite auf einen Blick: Die Farbe zeigt, was geschieht, ohne den Auftrag zu öffnen.

> Die lokalisierten Listenansichten zeigen bestehende Aufträge von SH83 am 14. September 2026: fünf abgeschlossene und einen inaktiven, ohne aktiven Auftrag. Die Zahlenbeispiele im Text erläutern die Anzeigen und beschreiben nicht durchgehend diese Liste. Im Abschnitt zur Erstellung sehen Sie den bereits vorhandenen Auftrag A von OAIR; es wurde kein Auftrag gestartet.

Die Zustände

STATUS	FARBE	BEDEUTUNG
Idle — Zeilenabzeichen **Inactive**	Grau	Erstellt oder pausiert, nicht laufend. Nur hier können Sie **bearbeiten**. Filterbezeichnung Idle und Abzeichen Inactive meinen denselben Zustand.

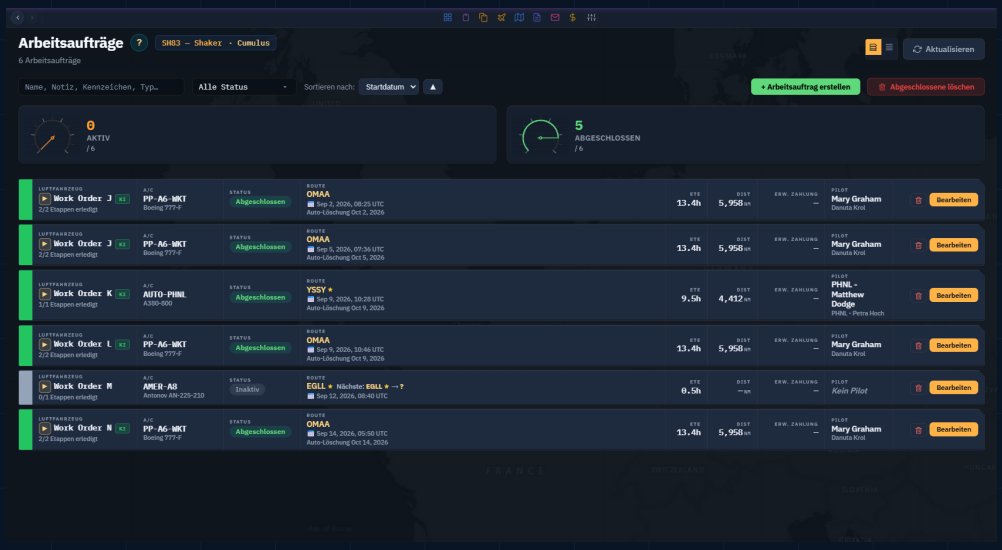
CH 14
WORK ORDERS
Ihren ersten Arbeitsauftrag erstellen

14.1 Was ein Arbeitsauftrag ist
14.2 Die Arbeitsauftragsseite
14.3 Status und Lebenszyklus
14.4 Einen Arbeitsauftrag erstellen
14.5 Die Etappenliste aufbauen
14.6 Fracht, Charter und Passagiere
14.7 Aktivieren und überwachen
14.8 Pausieren, einreihen und löschen
14.9 Fehlerbehebung

STATUS	FARBE	BEDEUTUNG
In Progress	Blau	Wird ausgeführt oder ist zur Ausführung vorgesehen. Etappen werden geflogen.
Completed — Zeilenabzeichen **Finished**	Grün	Alle Etappen erledigt. Filter und Anzeige sagen Completed, das Abzeichen Finished: derselbe Zustand. Außerdem erscheint das **automatische Löschdatum**.
Waiting	Gelb	Hinter einem anderen Auftrag für **dasselbe Flugzeug** eingereiht. Beginnt automatisch, sobald der Vorgänger endet.

Zwei Zustände gelten für eine **Etappe**, nicht den ganzen Auftrag:

ETAPPENSTATUS	FARBE	BEDEUTUNG
Failed	Rot	Problem mit Position, Gewicht, fehlender Fracht usw. Der Auftrag pausiert zur Korrektur.
Diverted	Violett	Am **Ausweichflughafen** statt am Ziel gelandet, etwa wegen Wetter. Erfordert Aufmerksamkeit.



SH83 hat fünf abgeschlossene und einen inaktiven Auftrag. Aktiv steht auf 0/6, Abgeschlossen auf 5/6.

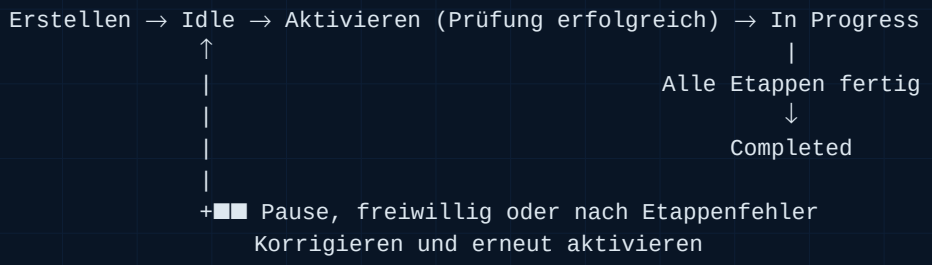


Tatsächlich abgeschlossener Auftrag bei SH83: Work Order J, zwei von zwei Etappen erledigt und automatisches Löschdatum sichtbar.

CH 14
WORK ORDERS
Ihren ersten Arbeitsauftrag erstellen

14.1 Was ein Arbeitsauftrag ist
14.2 Die Arbeitsauftragsseite
14.3 Status und Lebenszyklus
14.4 Einen Arbeitsauftrag erstellen
14.5 Die Etappenliste aufbauen
14.6 Fracht, Charter und Passagiere
14.7 Aktivieren und überwachen
14.8 Pausieren, einreihen und löschen
14.9 Fehlerbehebung

Der Lebenszyklus



Die wichtigsten Regeln:

- **Nur Idle-Aufträge sind bearbeitbar.** Aktivieren sperrt sie; pausieren Sie vor einer Änderung zurück zu Idle (§14.8).
- **Aktivieren prüft die Voraussetzungen.** Fehlender Pilot, fehlendes Ausweichziel, Übergewicht usw. verhindern den Start mit Begründung (§14.7).
- **Eine fehlgeschlagene Etappe pausiert den Auftrag**, löscht ihn aber nicht. Beheben Sie die Ursache und aktivieren Sie erneut. Er setzt an der unterbrochenen Stelle fort und setzt die fehlgeschlagene Etappe zurück.
- **Endet ein In-Progress-Auftrag**, rückt der nächste Waiting-Auftrag desselben Flugzeugs nach und startet selbstständig.

> ■ **Warum Waiting existiert** — Ein Flugzeug führt einen Auftrag gleichzeitig aus (§14.1). Aktivieren Sie drei Umläufe für dieselbe Maschine, läuft der erste In Progress und die anderen bleiben Waiting, bis sie an der Reihe sind.

> ■ **Farbe zeigt Zustand, Zeile zeigt Grund** — Bei Waiting oder In Progress nennt die Zeile außerdem den Servergrund, etwa „Wartet auf ruhende Besatzung für den Etappenstart“. Ein blauer, unbewegter Auftrag erklärt sich deshalb meist direkt dort; siehe §14.2 und §14.9.

Sie können jetzt…

- Die vier Auftragsstatus nach Farbe lesen: Idle, In Progress, Completed, Waiting.
- Failed- und Diverted-Etappen erkennen.
- Den Lebenszyklus nachvollziehen und nur in Idle bearbeiten.

Erstellen Sie als Nächstes Ihren ersten Auftrag.

➡ §14.4 — Einen Arbeitsauftrag erstellen

14.4 Einen Arbeitsauftrag erstellen

Klicken Sie auf **Erstellen**. Ein leerer Auftrag öffnet sich in der **Detailansicht** mit *Idle* und ist vollständig bearbeitbar. Es gibt drei Reiter: **Flugzeug & Besatzung** (hier), **Etappen** (§14.5–§14.6) und **Karte** für den gesamten Umlauf (§14.5).

Lesen Sie vor dem Ausfüllen die Aktivierungs- und Abflugbedingungen der Einführung. Wartung, Ruhe und fehlende Required-Fracht können nach Aktivierung warten lassen; nicht alle sind strukturelle Aktivierungshindernisse.

CH 14
WORK ORDERS
Ihren ersten Arbeitsauftrag erstellen

14.1 Was ein Arbeitsauftrag ist
14.2 Die Arbeitsauftragsseite
14.3 Status und Lebenszyklus
14.4 Einen Arbeitsauftrag erstellen
14.5 Die Etappenliste aufbauen
14.6 Fracht, Charter und Passagiere
14.7 Aktivieren und überwachen
14.8 Pausieren, einreihen und löschen
14.9 Fehlerbehebung

> Die lokalisierten Listenansichten zeigen bestehende Aufträge von SH83 am 14. September 2026: fünf abgeschlossene und einen inaktiven, ohne aktiven Auftrag. Die Zahlenbeispiele im Text erläutern die Anzeigen und beschreiben nicht durchgehend diese Liste. Im Abschnitt zur Erstellung sehen Sie den bereits vorhandenen Auftrag A von OAIR; es wurde kein Auftrag gestartet.

Name, Abflug und Startdatum

Oben im Reiter:

- **Name**: optionales Etikett, etwa „Montags-Frachtrunde“, bei mehreren Aufträgen hilfreich.
- **Abflughafen**: ICAO eingeben und Vorschlag wählen. Hier beginnt die **erste** Etappe; Flugzeug und Besatzung müssen dann dort sein.
- **Startdatum**: geplanter Ausführungsbeginn. –1h, –30m, +30m, +1h und **Jetzt** erleichtern kleine Änderungen.

> ■ **Am Abflug muss alles bereitstehen** — Flugzeug und zugewiesene Besatzung müssen beim ersten Start **am Abflughafen** sein. Die Pilotenauswahl markiert bereits anwesende Personen mit grünem ✓, damit kein vorheriger Transport nötig ist.

Flugzeug zuweisen

Die **Flugzeugauswahl** zeigt verfügbare Flotteneinträge ohne Freelance-Leihgeräte. Suchen Sie nach Kennzeichen, Typ oder aktueller ICAO und wählen Sie eines.

> (!) **Flugzeug erforderlich** — Ohne Flugzeug läuft kein Auftrag. Das rote Sternchen kennzeichnet die Pflicht; Aktivierung bleibt bis zur Auswahl gesperrt.

Besatzung zuweisen und den Piloten bestimmen

- **Pilot**, erforderlich: Mitarbeiter durchsuchen. Am Abflug vorhandene tragen ein grünes ✓. Verfügbarkeit: grün **Verfügbar**, violett ■ **Ruht bis HH:MMz**, orange bei anderer Beschäftigung. **Nicht für die Flugzeugklasse zertifizierte** Piloten sind grau und nicht auswählbar.
- **Kopilot**: bei Zweipilotentypen mit rotem Sternchen erforderlich, sonst optional.
- **Kabinenpersonal**: Mehrfachauswahl, erforderlich oberhalb von 15 Charterpassagieren. Je angefangenem 50er-Block über den ersten 15 wird eine Person benötigt. 40 Passagiere brauchen eine. Der Auftrag muss die stärkste Etappe abdecken; mitreisendes Positionierungspersonal wird separat als Passagier gewählt.

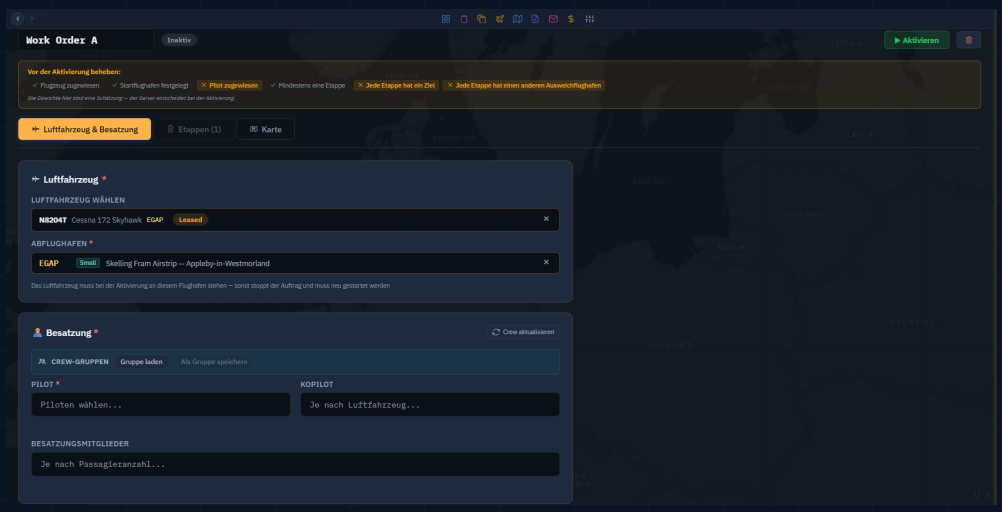
Wer fliegt, hängt von Pilot sowie Unternehmens- und Weltregeln ab.

- Mit Simulator fliegt ein **Mitarbeiterpilot** zulässige KI-Etappen automatisch; **Ihr Avatar** wartet auf Ihren Simulatorflug.
- **Thunder erlaubt nur Menschen.** Verwenden Sie Ihren Avatar und fliegen Sie selbst; eine Piloteneinstellung schaltet dort keine KI frei.
- **Ohne Simulator (NoSimulator)** führt der Server den Auftrag auch mit Avatar automatisch aus, wo KI erlaubt ist.

AI / YOU kennzeichnet den ausgewählten Piloten. Lesen Sie es zusammen mit diesen Einstellungen. Bei bereiter manueller Etappe öffnet **Diese Etappe fliegen** die Flugvorbereitung.

CH 14
WORK ORDERS
Ihren ersten Arbeitsauftrag erstellen

14.1 Was ein Arbeitsauftrag ist
14.2 Die Arbeitsauftragsseite
14.3 Status und Lebenszyklus
14.4 Einen Arbeitsauftrag erstellen
14.5 Die Etappenliste aufbauen
14.6 Fracht, Charter und Passagiere
14.7 Aktivieren und überwachen
14.8 Pausieren, einreihen und löschen
14.9 Fehlerbehebung



Neuer Auftrag mit Flugzeug, Abflughafen, Pilot, Besatzung und Zeitplan.

> **Wenn der Auftrag auf Sie wartet** — Prüfen Sie Statusgrund und Einstellungen. Mit Simulator entweder selbst fliegen oder einen geeigneten Mitarbeiter einsetzen, wo KI erlaubt ist. Thunder verlangt den manuellen Weg.

Besatzung aus anderem Auftrag kopieren

Zwei Hilfen ersparen erneute Auswahl: Die **Besatzungsgruppen-Leiste** nutzt dieselben gespeicherten Gruppen wie Dispatch und setzt eine vollständige Besatzung mit einem Klick. **Besatzung kopieren** übernimmt die eines anderen besetzten Auftrags. Beide erscheinen nur beim Bearbeiten in Idle.

> ■ **Gerade eingestellt?** — Fehlt der neue Pilot, klicken Sie im Besatzungsbereich auf **Besatzung aktualisieren** und wählen ihn danach.

Die Prüfliste vor Aktivierung

Über den Reitern zeigt ein bearbeitbarer Auftrag die strukturellen Voraussetzungen der **Aktivierung**: Flugzeug, Abflug, Pilot, erforderlicher Kopilot, mindestens eine Etappe sowie Ziel und verschiedenes Ausweichziel je Etappe.

- Alles grün: **Bereit zur Aktivierung**.
- Etwas fehlt: orange **Vor Aktivierung beheben** mit den offenen Punkten.

So korrigieren Sie zuerst, statt eine Serverfehlermeldung auszulösen.

Gewicht wird vor Aktivierung geschätzt. Der Banner **Überladene Etappen** nennt geschätzte Überschreitungen, etwa 271 lbs. Er informiert, sperrt aber nicht: Eingaben können vom Server abweichen.

Eine grüne Strukturprüfung kann daher zusammen mit Überlastwarnung erscheinen. Prüfen Sie Last und Treibstoff; der Server validiert das Gewicht endgültig. Bestätigte Mängel bei Kabinenpersonal, Sitzen, Strecke und Treibstoff sperrt Companion separat.



Jeder rote Punkt verhindert die Aktivierung; der grüne ist bereits erfüllt.

CH 14
WORK ORDERS
Ihren ersten Arbeitsauftrag erstellen

14.1 Was ein Arbeitsauftrag ist
14.2 Die Arbeitsauftragsseite
14.3 Status und Lebenszyklus
14.4 Einen Arbeitsauftrag erstellen
14.5 Die Etappenliste aufbauen
14.6 Fracht, Charter und Passagiere
14.7 Aktivieren und überwachen
14.8 Pausieren, einreihen und löschen
14.9 Fehlerbehebung

Die Zusammenfassung berechnet außerdem **ETA / ETE** für den Umlauf, einschließlich Bodenzeit je Etappe und 8 h je erzwungener Ruhe. Dieselbe Schätzung steht in der ETE-Spalte der Liste.

Sie können jetzt…

- Einen Auftrag mit **Erstellen** öffnen.
- Name, Abflug und Startdatum setzen.
- Flugzeug und Pilot gemäß den Einstellungen wählen und AI / YOU verstehen.
- Kopilot und Kabine ergänzen, Besatzung kopieren und nach Einstellung aktualisieren.
- Prüfliste lesen und Gewichtshinweis von blockierender Validierung unterscheiden.

Jetzt fehlt die Strecke: Stellen wir die Etappen zusammen.

➡ §14.5 — Etappenliste aufbauen

14.5 Die Etappenliste aufbauen

Im Reiter **Etappen** wird der Auftrag zu einer Strecke; die danebenliegende **Karte** erlaubt die Sichtprüfung. Eine *Etappe*, im Code „Aktion“, ist ein Flug von einem Flughafen zum nächsten. Der Auftrag führt die verknüpften Etappen nacheinander aus.

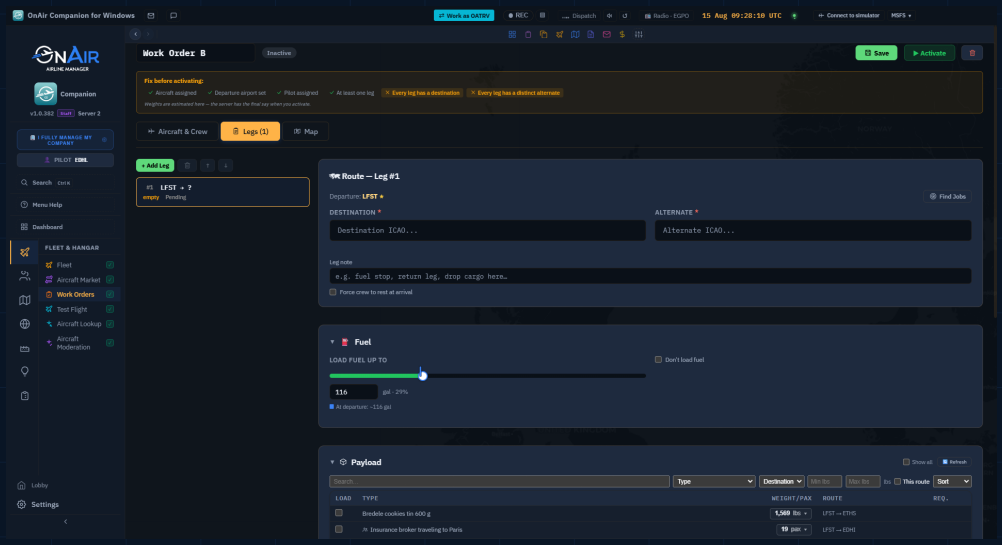
Aufbau

Der Reiter besteht aus:

- **Links**: geordnete Etappenliste, per Klick auswählen.
- **Rechts**: **Eigenschaftsformular** der Auswahl.

Jeder Listeneintrag fasst Nummer, `Abflug → Ziel`, Distanz, Status und Last zusammen:

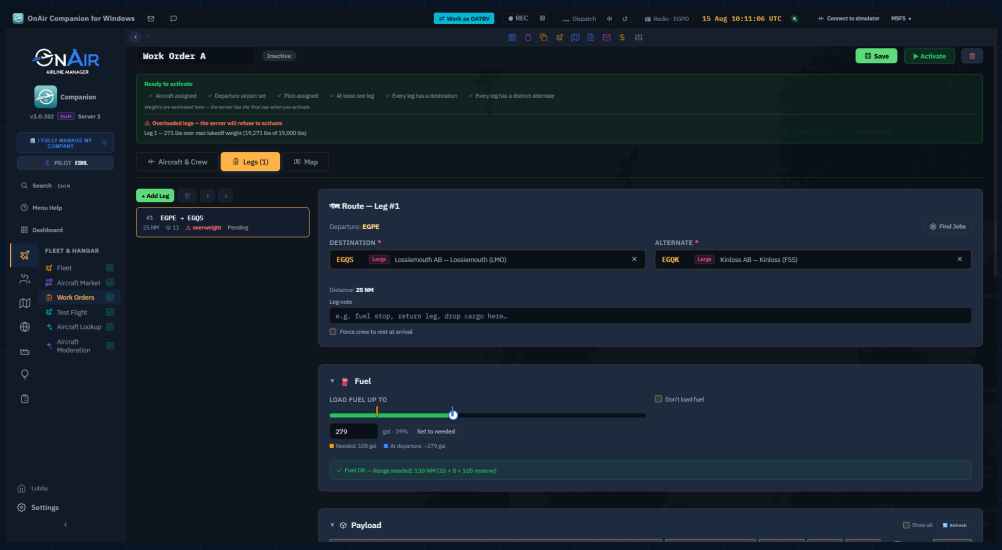
- **Frachtzahl** und **Passagierzahl**, um beladene Etappen zu erkennen;
- gelbes **leer**, wenn **weder Fracht noch Passagiere** mitreisen — bei geplantem Transit ein Warnsignal;
- ■ bei erzwungener Ruhe am Ende.



Links die Liste, rechts Strecke, Treibstoffregler und Lastauswahl.

CH 14
WORK ORDERS
Ihren ersten Arbeitsauftrag erstellen

14.1 Was ein Arbeitsauftrag ist
14.2 Die Arbeitsauftragsseite
14.3 Status und Lebenszyklus
14.4 Einen Arbeitsauftrag erstellen
14.5 Die Etappenliste aufbauen
14.6 Fracht, Charter und Passagiere
14.7 Aktivieren und überwachen
14.8 Pausieren, einreihen und löschen
14.9 Fehlerbehebung



Die linke Karte zählt 11 Einträge und warnt vor Übergewicht; Strecke, Treibstoff und Last stehen rechts.

5.1b Etappendauer und Diensttag

Seit Version 1.0.398 beantwortet die Liste auch: **Wie lang ist die Kette, und bleibt die Besatzung bis zum Ende innerhalb ihrer Dienstzeit?**

Jede Etappe mit Ziel zeigt:

- ■ **Flugzeit**: Reiseflug mit der angegebenen Flugzeuggeschwindigkeit plus **30 Minuten Bodenzeit**, die der Server je Etappe addiert. Eine Schätzung ohne Wind sowie Steig- und Sinkprofil.
- **Seit Beginn**: dieselbe Zeit über die Kette summiert. Über 14 Stunden wird sie **gelb**.
- **ETD → ETA**: geschätzte Off-Block- und Ankunftszeiten in **UTC**, ab dem Aktivierungsdatum verkettet. Ein tatsächlich erfolgter Abflug richtet alle folgenden Etappen neu aus; `+1` bedeutet Folgetag.

> ■ **Nach Besatzungsruhe beginnt die Summe neu.** Die Beschriftung wird **Seit der Besatzungsruhe**. Der Wert sinkt absichtlich, weil nach dem Aufwachen ein neues 14-Stunden-Fenster beginnt. Deshalb nennt die Kopfzeile die **längste Dienstperiode**, nicht die gesamte Auftragsdauer.

Warum 14 Stunden? Bei aktivierter Dienst-/Schlafverwaltung läuft der KI-Diensttag ab dem ersten Flug 14 Stunden. Eine später landende Etappe wird nicht verweigert, sondern **mit 2.000 Cr. je KI-Mitglied berechnet**. Vor der nächsten Etappe schickt der Server die Besatzung in Ruhe; der Auftrag wartet auf ihr Aufwachen. Der Spieleravatar ist von automatischer Dienststrafe und Ruhe ausgenommen. Die Kopfzeile zeigt **Innerhalb des 14-h-Fensters** oder die überschreitende Etappe, etwa **Über 14 h — Etappe #4 überschreitet das Fenster**, und benennt Mitglieder mit bereits auslaufender Dienstzeit.

Hinzufügen, umordnen, entfernen

- **Etappe hinzufügen** hängt eine leere Etappe an.
- **Umordnen** verschiebt nach oben oder unten; Nummern ändern sich automatisch.
- **Entfernen** löscht die gewählte Etappe.

Die Ausführung läuft **von oben nach unten**. Die erste startet am Auftragsabflug (§14.4), **jede weitere am Landeort der vorherigen**. Sie setzen nur das *Ziel*; der Abflug ergibt sich aus der

CH 14
WORK ORDERS
Ihren ersten Arbeitsauftrag erstellen

14.1 Was ein Arbeitsauftrag ist
14.2 Die Arbeitsauftragsseite
14.3 Status und Lebenszyklus
14.4 Einen Arbeitsauftrag erstellen
14.5 Die Etappenliste aufbauen
14.6 Fracht, Charter und Passagiere
14.7 Aktivieren und überwachen
14.8 Pausieren, einreihen und löschen
14.9 Fehlerbehebung

Kette.

> ■ **Automatische Kette** — Ist Etappe 1 LFPG → EGLL, beginnt Etappe 2 automatisch in EGLL. Umordnen verändert deshalb alle nachfolgenden Abflüge.

Eigenschaften je Etappe

Für die Auswahl:

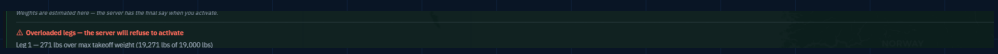
- **Ziel**, erforderlich: Ziel-ICAO.
- **Ausweichflughafen**, erforderlich: **verschieden** vom Ziel, für dessen Unerreichbarkeit, etwa durch Wetter.
- **Treibstoff**: zu ladende Menge in der eingestellten Volumeneinheit. **Keinen Treibstoff laden** überspringt das Tanken, etwa bei schon betanktem Flugzeug oder eigener Verwaltung.
- **Besatzungsruhe am Ende erzwingen**: Pflichtpause vor der nächsten Etappe, für lange Ketten.
- **Notiz**: kurzer Text in der Liste wie „Tankstopp“ oder „Rückflug“, höchstens 120 Zeichen.
- **Auftrag suchen** speichert und öffnet **Unternehmensaufträge**, gefiltert nach Etappenabflug und Flugzeug. Der gewählte Auftrag kehrt der Etappe zugeordnet zurück, mit automatisch eingetragenem Ziel und Lasten. Kapitel 8 beschreibt den Ablauf aus Sicht der Auftragssuche.

> (!) **Ausweichziel muss verschieden sein** — Fehlendes Ziel/Ausweichziel oder identische Flughäfen verhindern die Aktivierung.

Treibstoff und Gewicht im Formular

Jede Etappe verwendet **dieselbe Gewichts-/Schwerpunktberechnung wie Dispatch**:

- **Treibstoffreichweite**: Grün/Rot zeigt, ob `Abflug → Ziel → Ausweichziel + 30 Minuten Reserve` abgedeckt ist; bei Mangel erscheint die Mindestmenge in Gallonen. Mit „Keinen Treibstoff laden“ ausgeblendet.
- **Gewichtsaufschlüsselung**: Zero-Fuel-Gewicht, Gesamtgewicht, Nutzlast und Reserve aus Lasten, Passagieren, Besatzung und Treibstoff. Dazu **Reichweite mit Reserve** in NM und Sitzmangelprüfung bei zu vielen Buchungen.
- **Überlast und Tankstopp**: Bei Übergewicht oder einer Strecke **außerhalb der Reichweite** bietet der Banner **Tankstopp suchen**. Ein gewählter Flugplatz **teilt die Etappe in zwei**: zuerst zum Stopp, dann neu zum ursprünglichen Ziel. Lasten und Passagiere wechseln auf die letzte Etappe. Ein Hinweis nennt auch die benötigte Anzahl Teilstrecken.



Die Warnung nennt Etappe und genauen Überschuss: 271 lbs über 19.000 lbs maximalem Startgewicht.

5.4b Den Umlauf auf der Karte prüfen

Der dritte Reiter **Karte** zeigt den ganzen Umlauf: nummerierte Flughafenmarker, Großkreisbögen je Etappe und Ausweichziele. Klicken Sie Bogen oder Marker zur Auswahl; **Diese Etappe bearbeiten** führt ins Etappenformular. So fällt eine Etappe in die falsche Richtung quer über den Kontinent vor der Aktivierung auf.

CH 14
WORK ORDERS
Ihren ersten Arbeitsauftrag erstellen

14.1 Was ein Arbeitsauftrag ist
14.2 Die Arbeitsauftragsseite
14.3 Status und Lebenszyklus
14.4 Einen Arbeitsauftrag erstellen
14.5 Die Etappenliste aufbauen
14.6 Fracht, Charter und Passagiere
14.7 Aktivieren und überwachen
14.8 Pausieren, einreihen und löschen
14.9 Fehlerbehebung

Fracht und Passagiere

Jede Etappe hat auch **Lasten** aus Fracht/Charter und **Passagiere**. Das behandelt §14.6.

Sie können jetzt…

- Liste, Lastzähler, Leermarker und Eigenschaften lesen.
- Etappen hinzufügen, umordnen und entfernen.
- Die automatische Abflugkette verstehen.
- Ziel, Ausweichziel, Treibstoff oder Tankverzicht und Ruhe setzen.
- Treibstoffhinweise und Gewichte lesen sowie lange Etappen mit Tankstopp teilen.
- Den Umlauf auf der **Karte** prüfen.

Jetzt füllen wir die Etappen mit Fracht und Menschen.

➡ §14.6 — Fracht, Charter und Passagiere

14.6 Fracht, Charter und Passagiere

Auch eine leere Etappe fliegt. Meist soll ein Arbeitsauftrag jedoch **Fracht und Menschen transportieren**. Im Etappenreiter hat jede Etappe eine Lastauswahl für die an ihrem Abflug verfügbaren Güter.

Was angeboten wird

Die Auswahl kombiniert **Fracht und Charter am Etappenabflug** — dem Ziel der vorigen Etappe (§14.5) — mit dem **unternehmensweiten Bestand** aus angenommenen offenen Missionen und eigenen Waren. Doppelte Einträge werden entfernt. Der Standort bleibt bei der Ausführung entscheidend: Nur tatsächlich am Abflug vorhandene Güter werden geladen.

Die Frachtliste filtern

Filter verkürzen lange Listen:

- **Suche** nach Text in Beschreibung, Typ sowie Abflug- und Ziel-ICAO.
- **Typ** aus den an diesem Flughafen vorhandenen Frachtarten.
- **Ziel** der Fracht.
- **Min./Max. Gewicht** für einen Gewichtsbereich.
- **Diese Strecke** für Ursprung und Ziel genau *dieser Etappe*.
- **Sortieren** nach Gewicht, Typ oder Ziel.
- **Alle anzeigen** im Abschnittskopf hebt Filter auf; **Aktualisieren** liest die aktuelle Verfügbarkeit am Flughafen neu ein.

> ■ **Ausgewählte Einträge bleiben sichtbar** — Filter verbergen nur nicht ausgewählte Fracht. Angekreuzte Einträge bleiben immer abwählbar. „N ausgeblendet“ nennt die Zahl der gefilterten Einträge.

Erforderliche und optionale Lasten

Kreuzen Sie Fracht oder Charter zum Laden an. Jede Last hat eine Markierung **Required**:

CH 14
WORK ORDERS
Ihren ersten Arbeitsauftrag erstellen

14.1 Was ein Arbeitsauftrag ist
14.2 Die Arbeitsauftragsseite
14.3 Status und Lebenszyklus
14.4 Einen Arbeitsauftrag erstellen
14.5 Die Etappenliste aufbauen
14.6 Fracht, Charter und Passagiere
14.7 Aktivieren und überwachen
14.8 Pausieren, einreihen und löschen
14.9 Fehlerbehebung

- **Ein**: Die Etappe startet erst, wenn dieser Eintrag geladen ist. Für zwingend mitzunehmende Fracht.
- **Aus**: Laden, falls bei Ausführung vorhanden; andernfalls ohne diesen Eintrag fliegen.

Fracht über mehrere Etappen: Transit

Fracht für eine **spätere** Etappe ist Transitfracht. Sie wird jetzt geladen, reist mit und wird bei Erreichen ihres Ziels abgeliefert. Die Auswahl unterscheidet Ankunft *hier* von *Durchgangsfracht*, sodass Sie Umläufe über einen Hub planen können.

■ **Alle Lasten anzeigen** — Standardmäßig ist die Auswahl auf den Etappenabflug begrenzt. Alle anzeigen öffnet den gesamten Bestand, auch derzeit anderswo befindliche Lasten. Das hilft bei Planung einer rechtzeitigen Anlieferung durch frühere Etappen; einsteigen kann nur, was zur Ausführung tatsächlich dort ist.

Jede Transitetappe prüfen — Ordnen Sie die Last jeder Etappe zu, die sie tragen soll. An jedem Abflug muss sie am Flughafen sein und ihre Verfügbarkeitszeit erreicht haben. Fehlende **Required**-Last lässt warten; fehlende **Optional**-Last kann übersprungen werden. Ein Leeretappenhinweis warnt, wenn Sie Fracht erwartet haben.

Passagiere und Positionierung

Unterhalb der Fracht fügt die **Passagierauswahl** hinzu:

- **Charterpassagiere**, zahlende Reisende aus Charterlasten.
- **Deadheaders**, eigene Besatzung auf dem Weg zu einer späteren Etappe oder anderen Aufgabe.

Gewicht und Schwerpunkt

Beobachten Sie beim Laden das Gewicht. Überschreitet eine Etappe die Flugzeuggrenzen, lässt sich der Auftrag nicht aktivieren; es gelten dieselben Regeln wie beim normalen Dispatch. Die **Gewichtsaufschlüsselung** (§14.5) zeigt Zero-Fuel, Gesamtgewicht, Nutzlast und Reserve laufend an. Der **Überlastbanner** bietet **Tankstopp suchen**, um eine Etappe bei Gewichts- oder Reichweitenproblemen aufzuteilen. Entfernen Sie optionale Last, teilen Sie Fracht auf oder planen Sie den Tankstopp.

■ **Kleine Reserve ohne Tanken** — Mitgeführter Rückflugtreibstoff auf einer Etappe „Keinen Treibstoff laden“ verringert die Nutzlastreserve. Bei gelber Warnung reduzieren Sie Fracht oder geplanten Treibstoff unter Wahrung des tatsächlichen Flugbedarfs, statt genau am Limit zu bleiben.

Sie können jetzt…

- Verfügbare Fracht und Charter am Abflug jeder Etappe auswählen.
- Filtern und sortieren, ohne ausgewählte Einträge zu verlieren.
- **Required** zur Abflugbedingung für Pflichtfracht machen.
- Transit über mehrere Etappen planen und leere Etappen erkennen.
- Charterpassagiere und Positionierungsbesatzung hinzufügen.

CH 14
WORK ORDERS
Ihren ersten Arbeitsauftrag erstellen

14.1 Was ein Arbeitsauftrag ist
14.2 Die Arbeitsauftragsseite
14.3 Status und Lebenszyklus
14.4 Einen Arbeitsauftrag erstellen
14.5 Die Etappenliste aufbauen
14.6 Fracht, Charter und Passagiere
14.7 Aktivieren und überwachen
14.8 Pausieren, einreihen und löschen
14.9 Fehlerbehebung

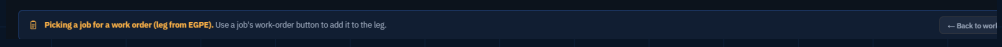
- Gewichtsgrenzen und verbleibende Reserve beachten.

Der Auftrag ist erstellt; jetzt folgt die Ausführung.

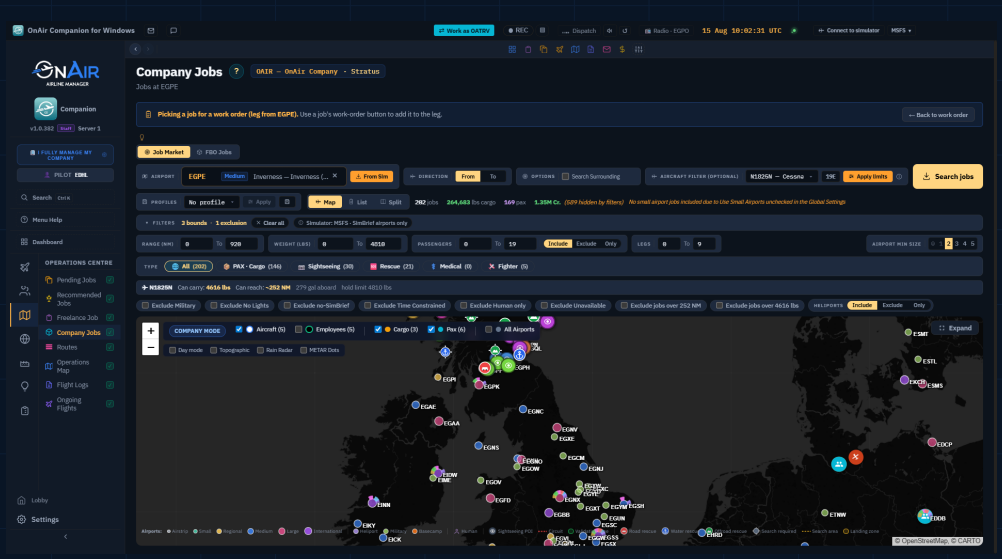
➡ §14.7 — Aktivieren und überwachen

Den Kontext der Auftragssuche erkennen

Lesen Sie beim Suchen aus einem Arbeitsauftrag den Übergabebanner vor der Frachtauswahl. Er benennt den Arbeitsauftragskontext und bietet die Rückkehr an.



Auswahlbanner für eine Arbeitsauftragsetappe.



Unternehmensaufträge im Auswahlkontext eines Arbeitsauftrags.

14.7 Aktivieren und überwachen

Flugzeug, Besatzung, Etappen und Lasten sind eingerichtet. Jetzt **aktivieren** Sie den Auftrag und beobachten die Ausführung.

Aktivieren

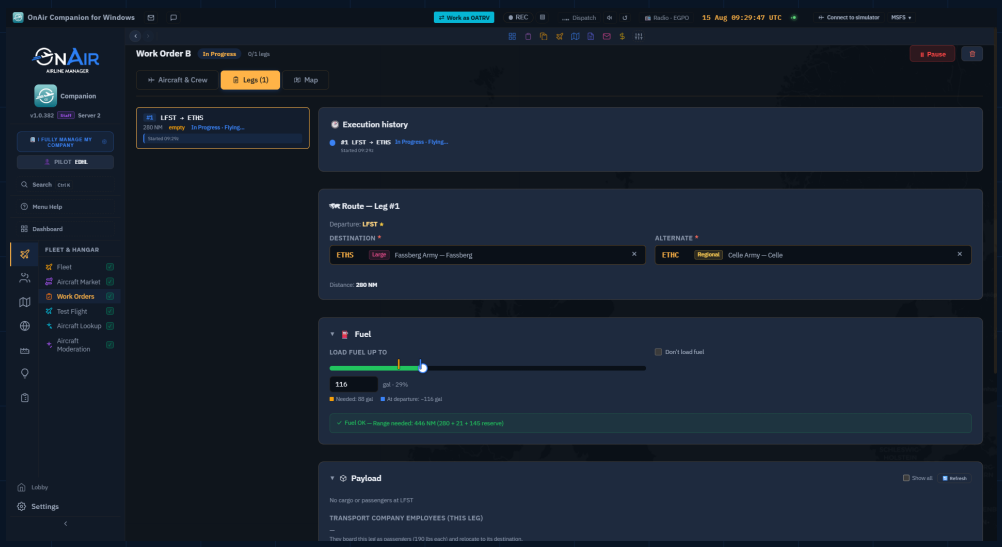
Klicken Sie in Liste oder Details auf **Aktivieren** (->). Vor dem Start führt OnAir eine **Validierung** durch. Fehlt eine der folgenden Bedingungen, wird der Start mit Begründung abgelehnt:

- **Pilot** zugewiesen;
- **Flugzeug** zugewiesen;
- **Abflughafen** festgelegt;
- erforderlicher **Kopilot** vorhanden;
- erforderliches **Kabinenpersonal** und gebuchte Sitzklassen verfügbar;
- jede Etappe hat ein **Ziel** und ein davon verschiedenes **Ausweichziel**;
- jede Etappe hat genug **Treibstoff**, einschließlich geschätztem Resttreibstoff bei „Keinen Treibstoff laden“;
- jede Etappe hält **Gewichts- und Schwerpunktgrenzen** ein;
- keine Besatzungs- oder Passagierkonflikte.

CH 14
WORK ORDERS
Ihren ersten Arbeitsauftrag erstellen

14.1 Was ein Arbeitsauftrag ist
14.2 Die Arbeitsauftragsseite
14.3 Status und Lebenszyklus
14.4 Einen Arbeitsauftrag erstellen
14.5 Die Etappenliste aufbauen
14.6 Fracht, Charter und Passagiere
14.7 Aktivieren und überwachen
14.8 Pausieren, einreihen und löschen
14.9 Fehlerbehebung

Korrigieren Sie die Hinweise und aktivieren Sie erneut. Nach erfolgreicher Prüfung beginnt die Ausführung oder das Warten hinter einem anderen aktivierten Auftrag derselben Maschine; die Bearbeitung wird gesperrt. Wartung, Besatzungsruhe und fehlende Required-Fracht können danach begründete Wartezustände verursachen.



Aktivierter Auftrag mit In-Progress-Abzeichen, Etappenzahl, Pause und Ausführungshistorie der fliegenden Etappe.

Was wo ausgeführt wird

Die Ausführung erfolgt **serverseitig** in regelmäßigen Zyklen. Für KI-Etappen müssen weder Companion noch Simulator geöffnet bleiben. Jede Etappe durchläuft:

1. **Start**: Flugzeugposition am Etappenabflug prüfen. 2. **Laden**: Fracht, Charter und Treibstoff laden sowie Gewicht prüfen. 3. **Flug**: Flug erstellen und per KI ausführen oder auf Sie warten. 4. **Abschluss**: Etappe beenden, zur nächsten wechseln.

Nach der letzten Etappe wird der Auftrag grün **Completed**.

KI- und handgeflogene Etappen

- **KI-Pilot**: Die Etappe fliegt im Hintergrund, wechselt selbst zu Finished und bewegt Flugzeug und Besatzung.
- **Manuell**: Die vorbereitete Etappe wartet auf Ihren Simulatorflug. **Diese Etappe fliegen** öffnet die Vorbereitung. Prüfen Sie Flugzeug, Strecke und Besatzung, verfolgen und registrieren Sie den Flug (Kapitel 3, Vorbereitung und Registrierung). Thunder nutzt diesen Weg; NoSimulator-Unternehmen führen serverseitig aus, wo KI erlaubt ist.

Fortschritt lesen

- **Etappenzähler** („3 / 5“) und **Fortschrittsbalken** zeigen den Stand.
- Die **nächste Etappe** steht im Streifen mit Abflug, Ziel und Distanz.
- Der **Statusgrund**, etwa „Wartet auf ruhende Besatzung“, erklärt die Lage bei Bedarf direkt in der Zeile (§14.2).
- Etappenfarben (§14.3) unterscheiden aktiv, fertig, fehlgeschlagen und umgeleitet.
- Die **Ausführungshistorie** nennt Ereignis und Zeit je Etappe, etwa „#1 LFST → ETHS · In Progress · Fliegt… · Start 09:29z“. Sie beantwortet schnell, was gerade geschieht.

CH 14
WORK ORDERS
Ihren ersten Arbeitsauftrag erstellen

14.1 Was ein Arbeitsauftrag ist
14.2 Die Arbeitsauftragsseite
14.3 Status und Lebenszyklus
14.4 Einen Arbeitsauftrag erstellen
14.5 Die Etappenliste aufbauen
14.6 Fracht, Charter und Passagiere
14.7 Aktivieren und überwachen
14.8 Pausieren, einreihen und löschen
14.9 Fehlerbehebung

> ■ **Ein Zyklus nach dem anderen** — Der Server verarbeitet den Flugzeugauftrag zeitgesteuert und verhindert Überschneidungen; eine Etappe startet nicht doppelt. Wenige Minuten Stillstand können nur die Zeit zwischen zwei Zyklen sein. Warten Sie kurz, bevor Sie einen Fehler vermuten (§14.9).

Sie können jetzt…

- Aktivieren und Validierungsfehler lesen.
- Serverseitige KI-Ausführung ohne geöffneten Simulator verstehen.
- KI-Etappen von auf Ihren Flug wartenden Etappen unterscheiden.
- Etappenzahl, Fortschritt und nächste Etappe lesen.

Weiter mit Pause, Warteschlange und Bereinigung.

➡ §14.8 — Pausieren, einreihen und löschen

14.8 Pausieren, einreihen und löschen

Arbeitsaufträge brauchen Betreuung: Sie pausieren sie für Änderungen, reihen mehrere für ein Flugzeug ein und entfernen fertige Aufträge.

Pausieren: zurück zu Idle

Klicken Sie bei *In Progress* auf **Pause** (■), um zu **Idle** zurückzukehren. Damit **entsperren Sie die Bearbeitung**. Während der Ausführung lassen sich Etappen, Besatzung und Flugzeug nicht ändern.

Pause macht fertige Etappen **nicht rückgängig**. Nach erneuter Aktivierung geht es bei der ersten unerledigten Etappe weiter; fehlgeschlagene Etappen werden zurückgesetzt (§14.9).

Warteschlange: ein Flugzeug, mehrere Aufträge

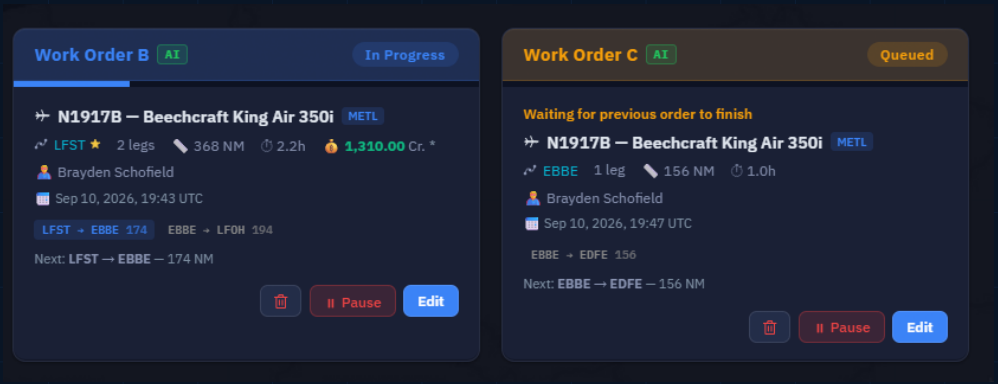
Ein Flugzeug führt **einen Auftrag gleichzeitig** aus (§14.1). Ein zweiter erstellter und aktivierter Auftrag verdoppelt deshalb nicht die gleichzeitige Arbeit:

- Der erste läuft **In Progress**.
- Die anderen bleiben **Waiting**, mit gelbem Abzeichen.
- Nach Abschluss rückt der nächste **automatisch nach** und startet.

So können Sie einen ganzen Tag oder eine Woche von Umläufen nacheinander planen.

CH 14
WORK ORDERS
Ihren ersten Arbeitsauftrag erstellen

14.1 Was ein Arbeitsauftrag ist
14.2 Die Arbeitsauftragsseite
14.3 Status und Lebenszyklus
14.4 Einen Arbeitsauftrag erstellen
14.5 Die Etappenliste aufbauen
14.6 Fracht, Charter und Passagiere
14.7 Aktivieren und überwachen
14.8 Pausieren, einreihen und löschen
14.9 Fehlerbehebung



Ein Auftrag In Progress und ein anderer Queued auf demselben Flugzeug.

> ■ **Reihenfolge** — Waiting-Aufträge rücken nach ihrem **Startdatum** nach; der früheste geplante beginnt als Nächstes. Setzen Sie diese Daten bewusst, wenn die Reihenfolge wichtig ist.

Einen Auftrag löschen

Jede Zeile und Karte hat unabhängig vom Status eine **Papierkorb-Schaltfläche**, ebenso die Detailansicht. Vor der Aktion erscheint eine Bestätigung mit Auftragsname. Es ist eine logische Entfernung: Der Auftrag verschwindet aus Ihrer Liste.

Alle abgeschlossenen Aufträge löschen

Die rote Schaltfläche **Abgeschlossene löschen** oben in der Liste erscheint, sobald mindestens ein Auftrag fertig ist. Sie entfernt **alle gleichzeitig** und räumt die Seite nach einem produktiven Einsatz schnell auf.

> (!) **Sammelaktion** — Entfernt werden alle Completed-Aufträge, nicht nur der ausgewählte. Idle, In Progress und Waiting bleiben unverändert.

> **Automatische Bereinigung nach 30 Tagen** — Der Server entfernt Aufträge, deren **StartDate mehr als 30 Tage zurückliegt, unabhängig vom Status**. Idle, Waiting und In Progress sind nicht ausgenommen. Dies ist getrennt von der Schaltfläche für abgeschlossene Aufträge. Kopieren Sie benötigte Besatzung oder Details rechtzeitig; alte Aufträge sind kein dauerhafter Speicher.

Sie können jetzt…

- Zum Bearbeiten pausieren und später an der unterbrochenen Stelle fortsetzen.
- Mehrere Aufträge für ein Flugzeug automatisch nacheinander ausführen lassen.
- Einen Auftrag mit Bestätigung oder alle abgeschlossenen gemeinsam entfernen.

Zum Schluss: Fehler beheben.

➡ §14.9 — Fehlerbehebung

CH 14
WORK ORDERS
Ihren ersten Arbeitsauftrag erstellen

14.1 Was ein Arbeitsauftrag ist
14.2 Die Arbeitsauftragsseite
14.3 Status und Lebenszyklus
14.4 Einen Arbeitsauftrag erstellen
14.5 Die Etappenliste aufbauen
14.6 Fracht, Charter und Passagiere
14.7 Aktivieren und überwachen
14.8 Pausieren, einreihen und löschen
14.9 Fehlerbehebung

14.9 Fehlerbehebung

Arbeitsaufträge laufen selbstständig, deshalb ist die Ursache eines Stillstands nicht immer offensichtlich. Die folgenden häufigen Fälle stammen aus dem tatsächlichen Supportverlauf und wurden in Companion geprüft.

„In Progress, aber das Flugzeug bewegt sich seit Tagen nicht“

Lesen Sie zuerst den Statusgrund. Möglich sind eine manuelle Etappe oder Besatzungsruhe:

- **Die Etappe wartet auf einen menschlichen Flug.** Mit Simulator wartet Ihr Avatar auf Sie: **Diese Etappe fliegen**. Wo KI erlaubt ist, können Sie pausieren und einen geeigneten Mitarbeiter einsetzen. Thunder bleibt menschlich. Ohne Simulator (NoSimulator) kann der Server Avatar-Etappen automatisch ausführen; lesen Sie den tatsächlichen Grund, bevor Sie Personal ändern.
- **Die Besatzung ruht.** Ein bereits gestarteter Auftrag wartet zwischen Etappen häufig auf vorgeschriebene Ruhe, besonders nach „Ruhe am Ende erzwingen“. Er ruht, statt festzustecken. Lassen Sie Zeit oder planen Sie Besatzungen so, dass Ruhe den Ablauf nicht blockiert.

> **Lesen Sie Welt- und Unternehmenseinstellungen neben dem Abzeichen.** AI / YOU benennt den Piloten, überschreibt aber weder Thunders Mensch-Regel noch NoSimulator.

Häufige Fälle

SYMPTOM	WAHRSCHEINLICHER GRUND	LÖSUNG
Aktivierung abgelehnt, rote Meldung	Validierung gescheitert	Meldung lesen: Pilot fehlt, Ausweichziel fehlt/identisch, Übergewicht, kein Treibstoff. Korrigieren und aktivieren (§14.7).
„Flugzeug beschäftigt“ / „bereits am Ziel“	Fertige Etappe ließ das Flugzeug vor der erwarteten Position	Pause, Etappenkette mit Flottenposition vergleichen, betroffenen Abflug/Ziel korrigieren, aktivieren.
Etappe **Failed**, rot	Falscher Abflugort, ungültige Vorbereitung oder Übergewicht	Pause, Ursache beheben: positionieren, Last entfernen, Treibstoff anpassen. Aktivierung versucht die fehlgeschlagene Etappe erneut.
Etappe **Diverted**, violett	Ziel unerreichbar, am Ausweichziel gelandet	Flugzeug steht jetzt dort. Weitere Kette gegebenenfalls umplanen und fortsetzen.
Required-Fracht lädt nie	Anderswo oder noch nicht verfügbar	Etappe wartet. Ort und Verfügbarkeitszeit prüfen; Required nur aufheben, wenn ein Flug ohne Fracht akzeptabel ist.

CH 14
WORK ORDERS
Ihren ersten Arbeitsauftrag erstellen

14.1 Was ein Arbeitsauftrag ist
14.2 Die Arbeitsauftragsseite
14.3 Status und Lebenszyklus
14.4 Einen Arbeitsauftrag erstellen
14.5 Die Etappenliste aufbauen
14.6 Fracht, Charter und Passagiere
14.7 Aktivieren und überwachen
14.8 Pausieren, einreihen und löschen
14.9 Fehlerbehebung

SYMPTOM	WAHRSCHEINLICHER GRUND	LÖSUNG
Einige Minuten Stillstand	Zwischen Serverzyklen	Kurz warten; Verarbeitung ist zeitgesteuert. Erst bei deutlich längerer Dauer den Langzeitstillstand prüfen.
Kopilot erforderlich	Flugzeugtyp braucht zwei Piloten	Kopiloten im Reiter Flugzeug & Besatzung zuweisen.

Fracht bleibt auf späteren Etappen zurück

Transitfracht muss jeder tragenden Etappe zugewiesen sein. An jedem Halt prüft der Server Ort und Verfügbarkeit erneut. Fehlende Optional-Last kann übersprungen werden, Required-Last lässt warten. Ohne zugewiesene Last kann eine Etappe leer starten, obwohl Sie Transit geplant hatten.

Muss die Fracht durch die ganze Kette, **öffnen Sie nach der Planung jede Etappe erneut und bestätigen die tatsächliche Zuordnung**, bevor Sie aktivieren. Beheben Sie unerwartete Null-Fracht-Anzeigen vor dem Start.

> ■ **Nach Änderungen Lasten prüfen** — Kabinenänderung, Wartung oder Neuaufbau der Strecke können Zuordnungen lösen. Pausieren, jede Etappe öffnen, Fracht und Passagiere bestätigen, dann aktivieren.

Bearbeiten verlangt Pause, auch beim Pilotenwechsel

Ein laufender Auftrag ist nicht änderbar. Für Etappen, Besatzung oder Fracht zuerst zu Idle **pausieren** (§14.8), ändern und aktivieren. Fertige Etappen bleiben erhalten.

So **wechseln Sie den Piloten** zwischen KI und eigenem Flug: Bearbeiten → **Pause** → Pilot/Kopilot ändern → **Aktivieren**. Dies geht auch während der Ruhe der aktuellen Besatzung.

Flugzeug und Besatzung müssen richtig stehen

Häufig fehlt die richtige **Position**: Der Auftrag erwartet beide am Etappenabflug, sie stehen aber anderswo, oft am Ende eines vorherigen Auftrags. Prüfen Sie die aktuelle ICAO in der Flotte und planen Sie Besatzungspositionierung als mitreisendes Personal ein (§14.6).

Automatischer Kauf findet nicht genug Treibstoff

Automatisches Tanken beim Abflug braucht **ein FBO mit genug Bestand für den gesamten Kauf**. Zuerst wird Ihr eigenes geeignetes FBO gewählt, dann das der VA, sonst der günstigste geeignete Anbieter. Leere oder zu kleine Bestände werden übersprungen und nicht kombiniert.

Kann keines liefern, startet die Etappe nicht und meldet **No FBO with enough fuel available at ...**. Prüfen Sie Abflugbestände und organisieren Sie Nachschub. **Keinen Treibstoff laden** — serverseitig **No fuel operation at leg departure** — überspringt den Kauf. Nutzen Sie dies nur mit ausreichend geplantem Bordtreibstoff; es schenkt keinen Treibstoff und ersetzt weder Reichweiten- noch Gewichtsplanung.

CH 14
WORK ORDERS
Ihren ersten Arbeitsauftrag erstellen

14.1 Was ein Arbeitsauftrag ist
14.2 Die Arbeitsauftragsseite
14.3 Status und Lebenszyklus
14.4 Einen Arbeitsauftrag erstellen
14.5 Die Etappenliste aufbauen
14.6 Fracht, Charter und Passagiere
14.7 Aktivieren und überwachen
14.8 Pausieren, einreihen und löschen
14.9 Fehlerbehebung

Treibstoffreserve auf Etappen ohne Tanken

Wenn Sie **Keinen Treibstoff laden** wählen, etwa an einem abgelegenen Platz, und Rückflugtreibstoff mitführen, lassen Sie **bequeme Gewichtsreserve**. Genau am Limit kann die Etappe nach Abschluss der Berechnungen **überladen** sein und stocken. Die Gewichtsaufschlüsselung (§14.5) zeigt das: Last oder Treibstoff unter Wahrung des Flugbedarfs reduzieren oder mit **Tankstopp suchen** aufteilen.

Ein neuer Pilot fehlt im Menü

Companion lädt die Mitarbeiter beim Öffnen der Arbeitsaufträge. Früher eingestellte Piloten erscheinen normalerweise. Fehlt ein gerade eingestellter Pilot noch, klicken Sie oben auf **Aktualisieren** oder verlassen und öffnen Sie die Seite erneut.

> ■ **Für eine VA fliegen** — Mit Dispatcher-Rechten in einer VA können Sie auch Aufträge des VA-Eigentümers ausführen. Die Mechanik bleibt gleich, nur der Eigentümer ändert sich.

Sie können jetzt…

- Auf Ihren Flug wartende Etappen erkennen und Welt/Unternehmen berücksichtigen.
- Ruhe von echtem Stillstand unterscheiden.
- Aktivierungsfehler sowie Failed und Diverted untersuchen.
- Zurückbleibende Transitfracht verhindern.
- Zum Bearbeiten pausieren, Flugzeug/Besatzung positionieren und Treibstoff-/Gewichtsreserve lassen.
- Nach Einstellungen die Mitarbeiterliste aktualisieren.

Damit ist der Ablauf vollständig: planen, bemannen, laden, ausführen und ordentlich halten.

■ Zurück zur Einführung

> Noch ein Problem? Auf Discord fragen oder Supportticket öffnen.

14

— END OF CHAPTER —

15

KAPITEL 15 / ROUTES

Ihre erste regelmäßige Unternehmensroute erstellen

Eine reguläre Linie macht aus einem wiederholten Flug einen wöchentlichen Dienst. Sie bestimmen Flughäfen, Tage, Flugzeug, Besatzung und Kapazität; OnAir erzeugt die geplanten Flüge. Dieses Kapitel führt vom leeren Eintrag zur ersten datierten Ausführung und ihrer Überwachung.

CH 15
ROUTES
Ihre erste regelmäßige Unternehmensroute erstellen

15.1 Ihre erste reguläre Unternehmenslinie erstellen
15.2 Kapazität, Treibstoff und Gewicht auf einer regelmäßigen Linie
15.3 Dienst und Ruhe der Besatzung auf einer regelmäßigen Linie

15.1 Ihre erste reguläre Unternehmenslinie erstellen

Wir üben mit einer **Cessna 172**: geringe Ladung, ein Pilot, kurze Strecke. Reichweite, Geschwindigkeit und Tragfähigkeit begrenzen ihre Einsatzmöglichkeiten. **Regionale Flugzeuge und Airliner eignen sich ebenfalls für Linien**. Derselbe Ablauf unterstützt mehr Passagiere, mehrere Kabinenklassen, mehr Fracht und größere Besatzungen. Das A380-Beispiel zeigt den Maßstabswechsel.

Sie müssen keine Cessna kaufen. Nutzen Sie ein geeignetes Flottenflugzeug und passen Sie Plätze, Kapazität und Zeiten an.

> Die lokalisierten Einstellungsansichten wurden an der gespeicherten, inaktiven Route 9001 im Lesemodus aufgenommen. Sie zeigen gespeicherte Werte; die folgenden Schritte erklären auch deren Eingabe und die Aktivierung.

Vor dem Beginn

Sie sollten normale OnAir-Flüge vorbereiten und registrieren können. Zur Wiederholung dienen **Dispatch: Flug vorbereiten** und **Fliegen und registrieren**, Kapitel 3.

Benötigt werden:

- Eine Gesellschaft im **Advanced-/Unternehmensmodus**.
- Ein geeignet konfiguriertes eigenes Flottenflugzeug. Vorübergehende Freelance-Maschinen sind hier nicht auswählbar.
- Ein qualifizierter Pilot sowie erforderliche Copiloten und Flugbegleiter.
- Abflug, abweichendes Ziel und geeigneter Ausweichplatz.
- Mittel für Betrieb, Kraftstoff, Wartung, Besatzung und gegebenenfalls Flughafenslots.

KI-Betrieb erfordert eine passende Welt. Für eigenes Fliegen wählen Sie Ihren Piloten und ein im Simulator verfügbares Flugzeug.

Der Übungsdienst

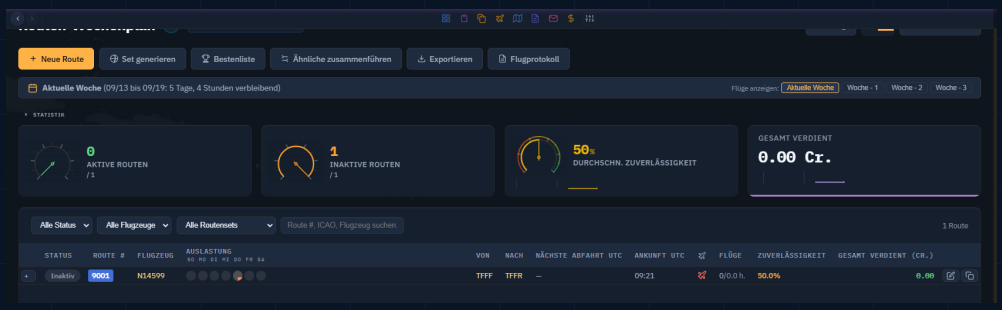
EINSTELLUNG	BEISPIEL
Liniennummer	**9001**, falls noch frei
Tag	**Academy - First Route**
Flugzeug	**Cessna 172 Skyhawk**, N14599 in den Bildern
Abflug	**TFFF**, Le Lamentin
Ziel	**TFFR**, Le Raizet
Ausweichplatz	**TFFM**, Marie Galante
Betriebstag	**Donnerstag**
Abflug	**08:00 UTC**
Ankunft	**09:21 UTC**, nach Referenzdaueranpassung
Abflugslot	**08:00 UTC**, Dauer **01:00**

EINSTELLUNG	BEISPIEL
Ankunftsslot	**09:00 UTC**, Dauer **01:00**
Kapazität	**2 Economy**, 0 Business, 0 First, **0 lb Fracht**
Pilot	Eigener Avatar
Betrieb	**Im Simulator fliegen: Ja**, **Automatische Preise: Ja**

Das sind Übungseingaben, keine Gewinnzusage oder universelle Flugplanung. Flugzeug, Plätze, Wetter und Kraftstoff prüfen. Prognose und Referenzdauer können von den Bildern abweichen.

Schritt 1. Linien öffnen und die Begriffe verstehen

1. Öffnen Sie **Einsatzzentrale** → **Linien**. 2. Prüfen Sie oben die Gesellschaft. 3. Suchen Sie **Neue Linie**. **Gruppe erzeugen** ist für mehrere Dienste gedacht. 4. Öffnen Sie mit Neue Linie die **Linieneinstellungen** im Bearbeitungsmodus.



Neue Linie steht über der Liste. Das Bild entstand nach Speicherung; 9001 ist bereits vorhanden.

OBJEKT	BEDEUTUNG
Reguläre Unternehmenslinie	Wiederkehrender Dienst dieses Kapitels.
Geplanter Flug / Ausführung	Datierter Einzelflug mit Status und Journal.
Freelance-Linie	Als freier Pilot angenommener Flugplan, eigener Ablauf.

Unternehmenslinien erzeugen eigene Passagier- und Frachtnachfrage. Sie sammeln weder Fabrikgüter noch angenommene Gesellschaftsaufträge. Dafür dienen Dispatch oder Arbeitsaufträge.

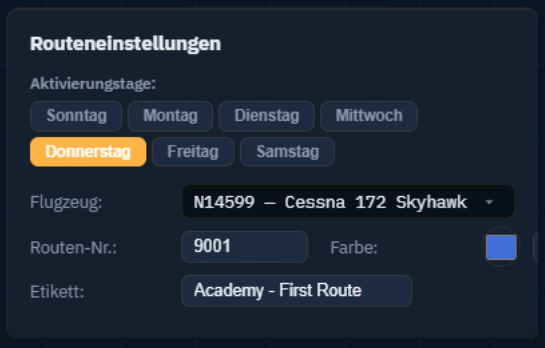
Kontrolle: Sie bearbeiten eine Unternehmenslinie. Erstellen aktiviert nicht. Prüfen Sie nach Abbruch die Liste: Ein anfänglicher inaktiver Eintrag kann bestehen bleiben.

Schritt 2. Ein Tag, ein Flugzeug, klare Identität

1. Unter **Aktivierungstage** nur **Donnerstag** wählen. 2. **Flugzeug** aus der Gesellschaft auswählen. 3. Freie **Liniennummer**, etwa **9001**, eingeben. 4. **Academy - First Route** als **Tag** eintragen, um verwandte Dienste wiederzufinden. 5. Optional eine Farbe für Liste und Planung auswählen.

CH 15
ROUTES
Ihre erste regelmäßige Unternehmensroute erstellen

15.1 Ihre erste reguläre Unternehmenslinie erstellen
15.2 Kapazität, Treibstoff und Gewicht auf einer regelmäßigen Linie
15.3 Dienst und Ruhe der Besatzung auf einer regelmäßigen Linie



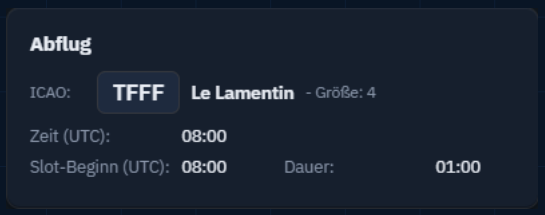
Donnerstag und N14599. Erst eine wöchentliche Ausführung, später weitere Tage.

Eine Linie ist eine Richtung. TFFF→TFFR enthält keinen Rückflug. Planen Sie die Rückkehr von Flugzeug und Crew durch Gegenlinie, Arbeitsauftrag oder manuell geflogene Überführung.

Kontrolle: Richtiges Flugzeug und eindeutiger Tag.

Schritt 3. Abflug und Slot

1. Unter **Abflug**, **ICAO**, **TFFF** eingeben. 2. Name und Größe abwarten; Le Lamentin prüfen. 3. **Zeit UTC** auf **08:00** setzen. 4. **Slotbeginn UTC** und **Dauer** auf **08:00** und **01:00** setzen. 5. Zeitfeld verlassen, um die Eingabe zu übernehmen, und nochmals lesen.



Abflugzeit und Slot sind getrennte UTC-Einstellungen.

Zeit ist der geplante Start, **Beginn + Dauer** das erlaubte Fenster. Es gilt außerdem für den gewählten Wochentag: Donnerstag erlaubt nicht dieselbe Stunde an jedem Tag.

Vergleichen Sie mit Companions UTC-Uhr. Um Mitternacht kann das lokale Datum abweichen; Tag und Uhrzeit prüfen.

Bei Zeitänderungen passt Companion Slotbeginne an. Lesen Sie sie danach erneut. Flughäfen der Größe 0 oder 1 haben weder Slotgebühr noch Zeitstrafe; die größeren Übungsplätze nutzen Slots.

Kontrolle: Platz erkannt, Zeit richtig, Abflug im Fenster.

Schritt 4. Ziel und plausible Ankunft

1. Unter **Ankunft TFFR** eingeben und Le Raizet abwarten. 2. Plausible Zeit für Flugzeug und Strecke eintragen. 3. Eine gemeldete Dauerabweichung lesen. **Anpassen** übernimmt die Referenzankunft. 4. Zeit und Slot danach erneut prüfen.



Anpassen ergab im Beispiel 09:21 UTC; der Slot beginnt 09:00 und dauert eine Stunde.

Die Referenzdauer unterstützt den Flugplan, ersetzt aber weder Kraftstoff-, Wetter- noch Betriebsplanung. Cessna-Zeiten nicht ungeprüft für andere Flugzeuge übernehmen.

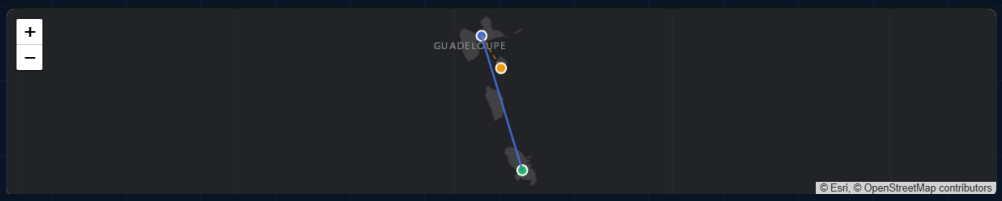
Kontrolle: Unterschiedliche und plausible Abflug-/Ankunftszeiten.

Schritt 5. Ausweichplatz und Karte

1. Unter **Ausweichplatz TFFM** eingeben. 2. Marie Galante abwarten. 3. Flugzeugeignung und für den tatsächlichen Flug Wetter, Bahn und Kraftstoff prüfen. 4. Alle Plätze auf der Karte kontrollieren.



Zur Aktivierung erforderlich. Der kleine Cessna-Ausweichplatz ist keine Airlineempfehlung.



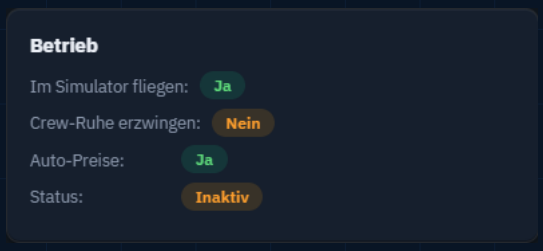
Falschen ICAO vor dem Fortfahren erkennen.

Der Ausweichplatz beeinflusst das Gewicht, weil Kraftstoff für Strecke und Ausweichen einfließt. Vor der Kapazitätsprüfung festlegen.

Kontrolle: Drei erkannte, geeignete Plätze.

Schritt 6. Wer fliegt?

1. Unter **Betrieb Im Simulator fliegen: Ja** wählen. 2. **Crewruhe erzwingen** für den eigenen Avatar ausgeschaltet lassen. 3. Unter **Standardbesatzung** den eigenen Piloten wählen. 4. Bei anderen Flugzeugen qualifizierte Copiloten und Kabinencrew entsprechend Konfiguration und Sitzangebot ergänzen.



Aktivierung startet keinen Simulatorflug.



Der Spielerpilot steht in diesem Beispiel in TFFF.

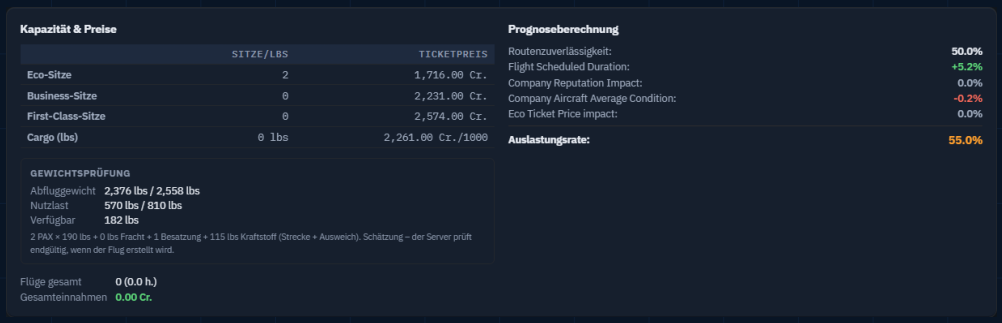
Für KI einen geeigneten KI-Piloten wählen und Simulatorflug abschalten, sofern die Welt dies erlaubt. Standorte und Verfügbarkeit prüfen. Grüne Bereitschaft garantiert nicht jede spätere Abflugbereitschaft.

Vor einem ganzen KI-Flugtag **Dienst und Ruhe der Crew**, Abschnitt 15.3, lesen.

Kontrolle: Sie wissen, ob der Dienst auf Sie wartet oder per KI läuft.

Schritt 7. Tragbare Kapazität anbieten

1. Unter **Kapazität und Preise 2 Economy-Sitze** eingeben. 2. **Business** und **First** auf **0**. 3. **Fracht, lb** auf **0**. Bei anderen Anzeigeeinheiten dem Feld folgen. 4. Nach Erkennung von Flugzeug und Plätzen **Gewichtsprüfung** lesen. 5. Sinnvolle Reserve für die tatsächliche Vorbereitung lassen.



Zwei Passagiere, ein Pilot und geschätzter Kraftstoff passen zu dieser Konfiguration, nicht zwingend jedem Cessna-172-Add-on.

Angebotene Kapazität ist kein garantierter Verkauf. Die Prognose schätzt Nachfrage, die Gewichtsprüfung die Tragbarkeit. Beide lesen.

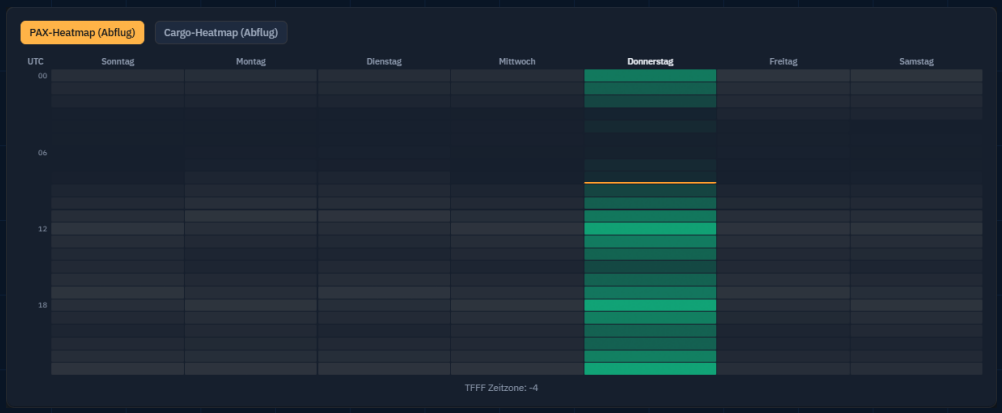
Hier blieben **182 lb verfügbar**. Fracht verbraucht diesen Spielraum. Negative Werte verlangen Überarbeitung vor Aktivierung, auch wenn Speichern möglich bleibt.

Siehe **Kapazität, Kraftstoff und Gewicht**, Abschnitt 15.2, für Rechnung und Überladungsbeispiel.

Kontrolle: Ladung passt, Reserve verstanden.

Schritt 8. Nachfrage und Preise

1. **Automatische Preise** eingeschaltet lassen. 2. **Passagiernachfrage am Abflug** ansehen, bei Fracht auch die entsprechende Heatmap. 3. Aktualisierte **Prognoseberechnung** lesen. 4. Angezeigte Einflüsse von Zuverlässigkeit, Dauer, Ruf, Zustand und Preis prüfen.



Zeiten vergleichen; die Nachfrage ersetzt keine Flugzeug-/Crewplanung.

Automatische Preise folgen Referenzwerten statt eigener Eingaben. Die gespeicherte Übung zeigte **55,0 % Füllrate**. Das ist weder garantierte Belegung noch Gewinnmarge. Ticketumsatz zieht Kraftstoff, Wartung, Crew und andere Kosten nicht ab.

Fehler oder nicht berechenbare Prognosen zuerst klären. Unvollständige oder alte Werte sind kein bestätigtes Ergebnis.

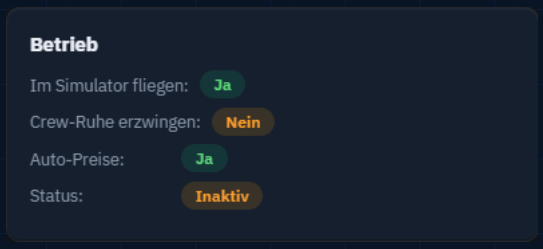
Kontrolle: Aussage und Kostengrenzen der Prognose sind klar.

Schritt 9. Speichern und prüfen

1. Nach oben scrollen. 2. **Linie speichern** anklicken. 3. Auf den Ansichtsmodus warten. 4. Flugzeug, Tag, Plätze, Zeiten, Kapazität und Crew erneut lesen.



Speichern übernimmt; Abbrechen verwirft ungespeicherte Änderungen.



Eine Linie kann bereit sein, ohne bereits zu verkehren.

Bei Fehlern das genannte Feld korrigieren. Abflug und Ziel müssen verschieden sein, mindestens ein Tag gewählt. Sichtbare Eingaben allein beweisen keine Speicherung.

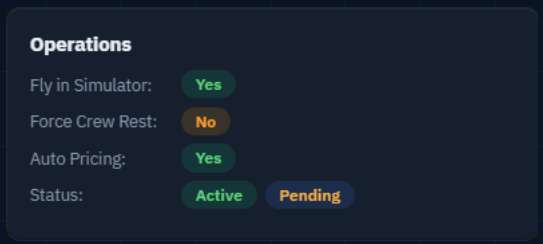
Kontrolle: Gespeicherte Werte entsprechen dem Dienst.

Schritt 10. Bereitschaft prüfen und aktivieren

1. Jeden Punkt der Liste vor Aktivierung lesen. 2. Fehlendes Flugzeug, Pilot, Kapazität, Flughafen oder Slot ergänzen. 3. Gewicht und Crewverfügbarkeit separat prüfen. 4. **Linie aktivieren**, wenn betriebsbereit. 5. **Linie deaktivieren** und **Betrieb** → **Status: Aktiv** prüfen.



Bereit bedeutet bestandene angezeigte Prüfungen; auch der Server prüft den Antrag.



Aktiv beschreibt den Dienst, Ausstehend dessen Ausführung.

Aktivierung ist kein Start. Eine aktive Linie kann ein zugeordnetes Flugzeug, ruhende Mitarbeiter und einen künftigen Abflug haben. Jeder Flug braucht eigene erfüllte Bedingungen.

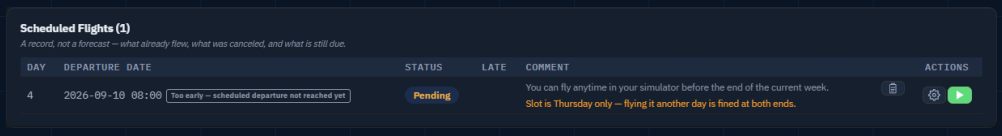
Kontrolle: Aktivierung gelungen, Linien- und Flugstatus unterschieden.

CH 15
ROUTES
Ihre erste regelmäßige Unternehmensroute erstellen

15.1 Ihre erste reguläre Unternehmenslinie erstellen
15.2 Kapazität, Treibstoff und Gewicht auf einer regelmäßigen Linie
15.3 Dienst und Ruhe der Besatzung auf einer regelmäßigen Linie

Schritt 11. Den ersten geplanten Flug finden

1. Zu **Geplante Flüge** scrollen. 2. Neue datierte Ausführung suchen. 3. Datum, Status und Kommentar lesen. 4. Bei Ausstehend die Zeiterklärung lesen, bevor Sie einen Fehler annehmen.



Aktivierung erzeugte den Donnerstagflug. Der Kommentar trennt Simulatorflexibilität vom Donnerstagsslot.

Jetzt fliegen bereitet die Mission vor und öffnet normalerweise Dispatch mit Flugzeug, Ziel, Ausweichplatz und Ladung. Danach folgt Ihr bekannter Ablauf. Annahme heißt nicht, dass der Simulator trackingbereit ist.

Ein Simulatorflug kann laut Kommentar bis zum Ende der aktuellen Flugplanwoche erfolgen. Slotbedingungen bleiben: Ein anderer Tag kann an beiden Enden Zeitstrafen verursachen. Bei KI ist ein zukünftiger Abflug ein normaler Grund für Ausstehend.

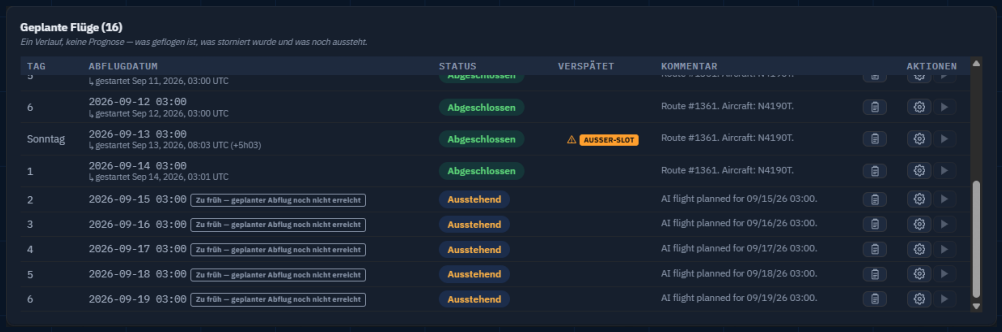
Die Bilder zeigen ihre Aufnahmewoche. Verwenden Sie aktuelle Daten Ihrer App.

Kontrolle: Ausführung und Status verstanden. Aktivierungsbilder beweisen keinen abgeschlossenen Simulatorflug oder dessen Registrierung.

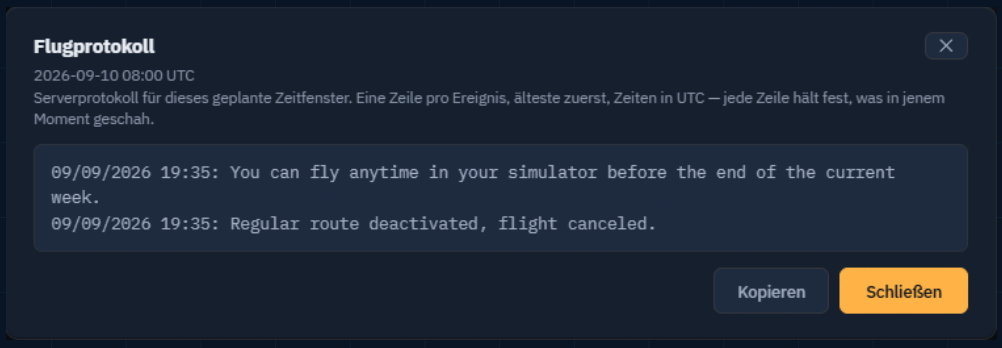
Schritt 12. Den Dienst überwachen

Nach ausgeführten Flügen:

1. Linie öffnen und Ausführungen vergleichen. 2. Status und letzten Kommentar auffälliger Flüge lesen. 3. Das vollständige Journal öffnen statt Farben zu interpretieren. 4. Unter **Linien** aktuelle und frühere Wochen prüfen.



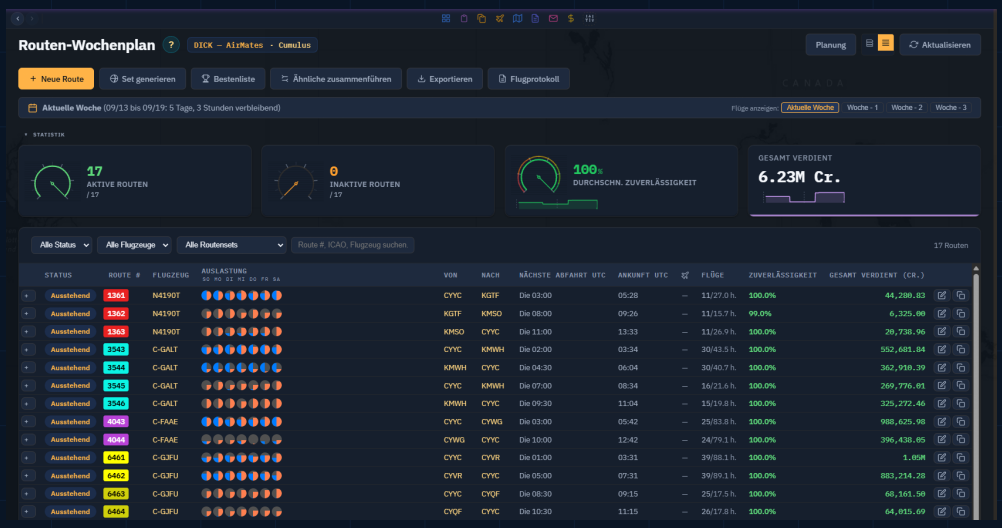
Separates, nur angesehenes Cessna-Beispiel mit fertigen und zukünftigen Flügen.



Das Übungsjournal zeigt erst den Simulatorhinweis bei Aktivierung, dann die Stornierung durch Deaktivierung, jeweils mit UTC-Zeit.

CH 15
ROUTES
Ihre erste regelmäßige Unternehmensroute erstellen

15.1 Ihre erste reguläre Unternehmenslinie erstellen
15.2 Kapazität, Treibstoff und Gewicht auf einer regelmäßigen Linie
15.3 Dienst und Ruhe der Besatzung auf einer regelmäßigen Linie



Status, Flugzeuge, Plätze, Füllraten und Zuverlässigkeit eines größeren Netzes.

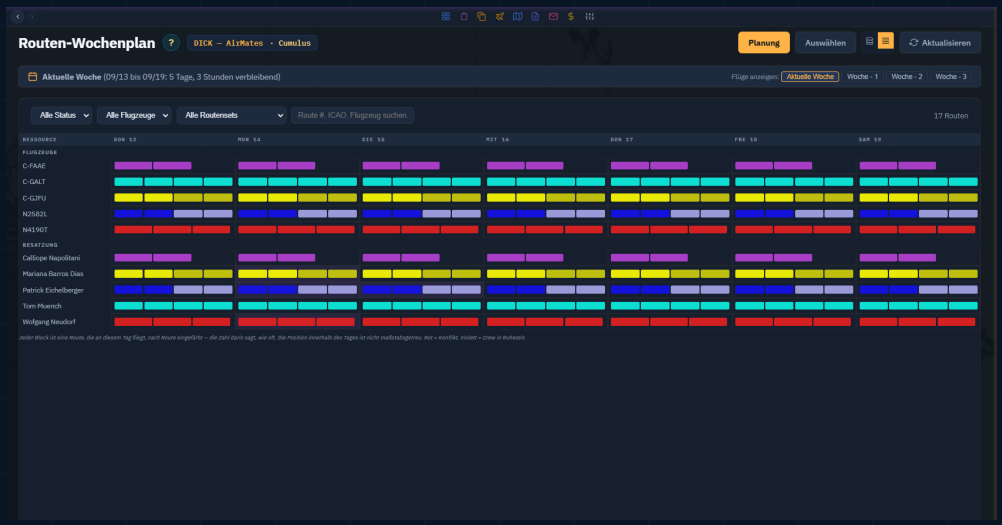
Bei **KI-Unternehmenslinien** wird Kraftstoff automatisch beim Abflug gekauft und der betreibenden Gesellschaft berechnet. Ein FBO muss die ganze Menge haben: zuerst der eigene geeignete, dann ein VA-FBO, sonst der billigste geeignete Anbieter. Reicht keiner aus, erfolgt kein Kauf. An Bord muss Kraftstoff für Ziel, Ausweichplatz und 30 Minuten Reiseflug sein. Sonst bleibt der Flug **Nicht gestartet**, mit Kraftstoffbegründung im Journal. Vorräte prüfen und versorgen, bevor Sie erneut versuchen. Für **Simulatorflug** tanken Sie im Dispatch selbst. Unternehmenslinien haben Betriebskosten und sind nicht Freelance-Linien.

Bei wiederholten Fehlern Ladung, Kraftstoff, Standort, Wartung, Crew und Konflikte prüfen. Mehrfaches Aktivieren behebt diese Ursachen nicht; der tatsächliche Journaltext bestimmt den nächsten Schritt.

Kontrolle: Sie finden die Ursache eines Ergebnisses.

Schritt 13. Vor dem Ausbau die Woche prüfen

1. Unter Linien **Planung** öffnen. 2. Flugzeugzeile und Tage suchen. 3. Crewzuweisungen auf passende Abfolge prüfen. 4. Konflikte und Ruhehinweise vor weiteren Diensten lesen.



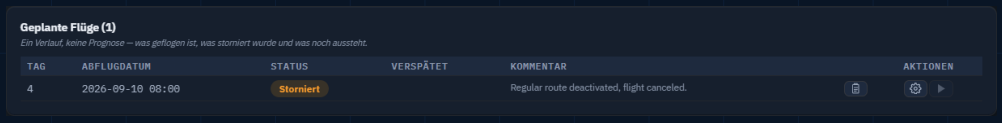
Ein bestehendes Netz teilt Flugzeuge und Crew. Blöcke sind pro Tag gruppiert; ihre horizontale Lage ist keine genaue Zeitskala.

CH 15
ROUTES
Ihre erste regelmäßige Unternehmensroute erstellen

15.1 Ihre erste reguläre Unternehmenslinie erstellen
15.2 Kapazität, Treibstoff und Gewicht auf einer regelmäßigen Linie
15.3 Dienst und Ruhe der Besatzung auf einer regelmäßigen Linie

Ein Rückdienst ist eine sinnvolle nächste Übung. Nach Hinflug, Ankunftsabfertigung und Vorbereitung starten; eine machbare Flughafenfolge sicherstellen. Erst weitere Wochentage hinzufügen, wenn Rückführung und Crewverfügbarkeit erklärt sind.

Zum bloßen Üben **Linie deaktivieren**. Sie bleibt bearbeitbar und reaktivierbar; gesperrte Zeitfelder werden frei. Das ist keine Löschung.



Der offene Übungsflug wurde storniert. Das Journal erklärt es; Linie und Flugzeug bleiben.

Kontrolle: Nächster Abflug geplant oder Übungsdienst inaktiv.

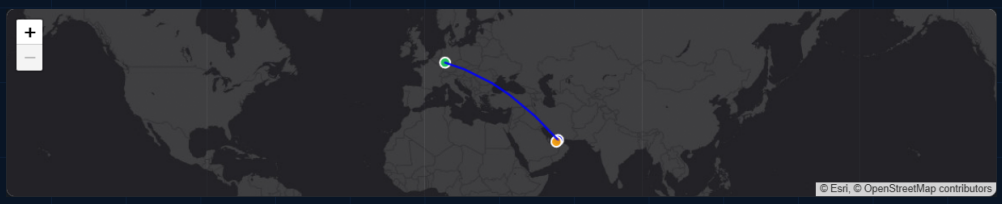
Schritt 14. Derselbe Ablauf mit einem A380

Die Cessna lehrt die Bedienung im Kleinen, setzt aber keine Größenobergrenze.

Über die **Linienrangliste** wurde **SH83 — Shaker**, Cumulus, gefunden: Linie **627**, **Frankfurt EDDF → Dubai OMDB**, mit **Airbus A380 FBW**. Die folgenden Ansichten wurden nur lesend aufgenommen.



Anderer Typ, vertraute Nummer-, Tag- und Tagesfelder.

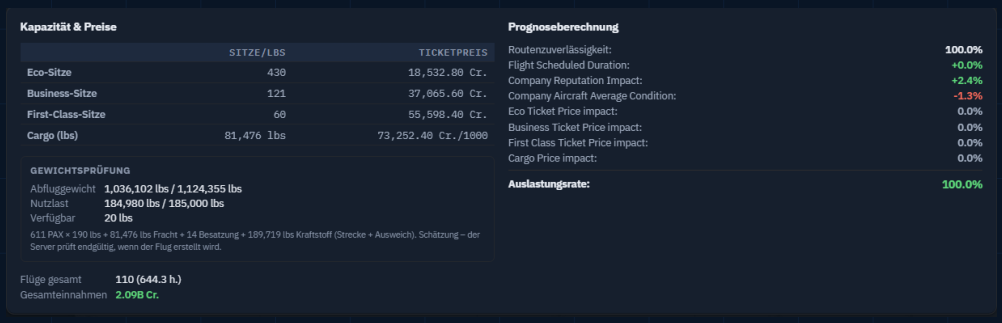


Ein großes Flugzeug erlaubt einen anderen Dienst als die kurze Cessna-Übung.

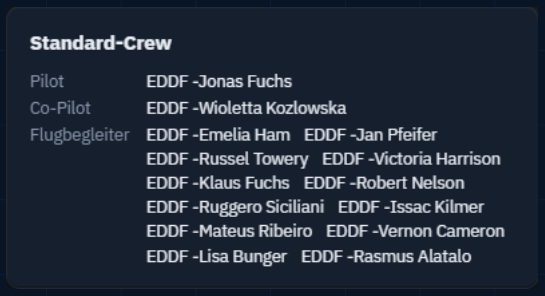
VERGLEICH	ÜBUNGS-CESSNA	BEOBACHTETER A380
Strecke	TFFF → TFFR	EDDF → OMDB
Economy	2	430
Business	0	121
First	0	60
Sitze gesamt	2	611
Fracht	0 lb	81 476 lb
Crew	Spielerpilot	Pilot, Copilot, 12 Flugbegleiter
Modus	Simulator	KI

CH 15
ROUTES
Ihre erste regelmäßige Unternehmensroute erstellen

15.1 Ihre erste reguläre Unternehmenslinie erstellen
15.2 Kapazität, Treibstoff und Gewicht auf einer regelmäßigen Linie
15.3 Dienst und Ruhe der Besatzung auf einer regelmäßigen Linie



Mehrere Klassen und viel Fracht nutzen dieselben Felder. Beobachtete Einstellungen, keine empfohlenen Startwerte.



Der Personalbedarf wächst; Dienstzeit und Verfügbarkeit werden entscheidend.

Lesen Sie die Reserve ebenso genau wie die Sitze: Dieses Beispiel hatte nur **20 lb verfügbar**. Das zeigt die Bedeutung der Gewichtsprüfung, keine nachzuahmende Reserve.

Prüfen Sie für Ihren Airliner Plätze, Reichweite, Kraftstoff, Kabine, Crew, Bodenzeit und Kosten neu. Reihenfolge beibehalten: definieren, prüfen, speichern, aktivieren, überwachen.

Sie können jetzt…

- Unternehmenslinie, Freelance-Flugplan und Einzelausführung unterscheiden.
- Einen Eintagesdienst mit Flugzeug, Pilot und drei Plätzen erstellen.
- UTC-Slots als Tages- und Zeitbindung lesen.
- Kapazität, Gewicht, Nachfrage und Gewinn trennen.
- Speichern, aktivieren und den ersten datierten Flug finden.
- Vor Ausbau Journale und Wochenplanung nutzen.
- Den Ablauf ohne ungeeignete Cessna-Werte auf größere Flugzeuge übertragen.

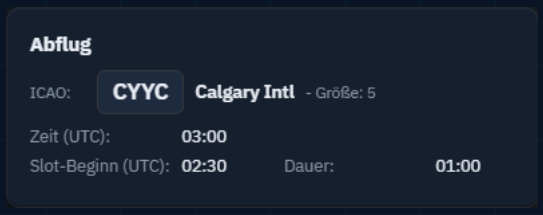
Weiter mit **Kapazität, Kraftstoff und Gewicht**, Abschnitt 15.2, danach **Dienst und Ruhe der Crew**, Abschnitt 15.3.

Zusatzbeispiel: gespeicherte Identität und Slots

Diese Details stammen von einem älteren Cessna-Dienst **Calgary CYYC → Great Falls KGTF**. Sie zeigen Identität und UTC-Slots; Orte und Zeiten nicht in die getrennte Übung übernehmen.



Gespeicherte Cessna-Linie mit Identität und Tagen.



Calgary: Abflug und Slotbeginn mit Dauer.



Great Falls: Ankunft und Slotbeginn mit Dauer.

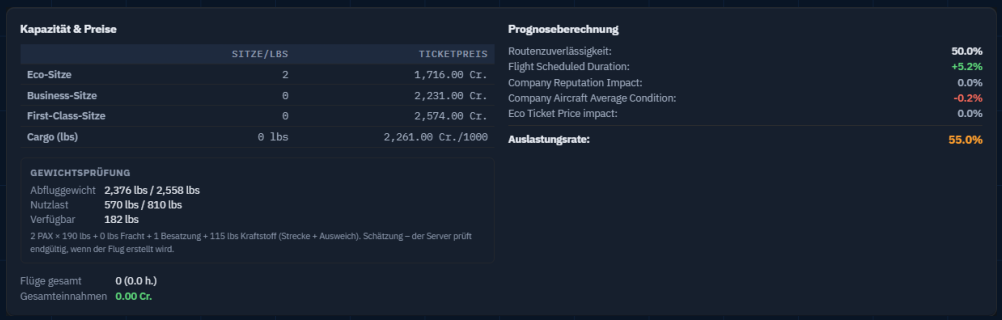
15.2 Kapazität, Treibstoff und Gewicht auf einer regelmäßigen Linie

Dieser Abschnitt ergänzt **Ihre erste regelmäßige Unternehmenslinie erstellen** (Abschnitt 15.1). Nutzen Sie ihn beim Festlegen von Sitzen und Fracht oder wenn eine Linie gespeichert wird, ihre Flüge aber nicht starten.

Das Angebot als Kapazitätsgrenze lesen

Economy-Sitze, **Business-Sitze**, **First-Sitze** und **Fracht** legen fest, was Sie je Ausführung anbieten. Sie beauftragen nicht den Transport vorhandener Firmenfracht und sagen nicht voraus, dass jeder Sitz verkauft wird.

Geben Sie für den ersten Übungsdienst zwei Economy-Sitze und keine Fracht ein. Lassen Sie die anderen Klassen bei null. Prüfen Sie die Gewichtsschätzung, bevor Sie Werte erhöhen.



Eine bewusst kleine Last verdeutlicht das Verhältnis zwischen Passagieren, Besatzung, Treibstoff und verfügbarem Gewicht.

CH 15
ROUTES
Ihre erste regelmäßige Unternehmensroute erstellen

15.1 Ihre erste reguläre Unternehmenslinie erstellen
15.2 Kapazität, Treibstoff und Gewicht auf einer regelmäßigen Linie
15.3 Dienst und Ruhe der Besatzung auf einer regelmäßigen Linie

Jeder Passagier zählt in dieser Rechnung **190 lbs einschließlich Gepäck**. Lesen Sie die Last so:

```
Passagiere = (Economy- + Business- + First-Sitze) × 190 lbs
Last       = Passagiere + angebotene Fracht + erforderliche Besatzung
Start      = Flugzeugleergewicht + Last + geschätzter Treibstoff
```

Die Schätzung berücksichtigt Pilot, gegebenenfalls Kopilot und das für die angebotenen Sitze benötigte Kabinenpersonal. Ein größeres Flugzeug verwandelt seine maximale Nutzlast daher nicht vollständig in verkaufbare Fracht: Besatzung und Treibstoff zählen weiterhin.

Auch die Kabinenkonfiguration wirkt sich aus. Entfernte Sitze können Gewichtsreserve schaffen; die Berechnung berücksichtigt diese Anpassung und das entsprechend verringerte Leergewicht. Bei einem umgebauten Flugzeug kann die angezeigte **Nutzlast** deshalb von der einfachen Summe aus Passagieren, Fracht und Besatzung abweichen. Lesen Sie den berechneten Block, statt die Rohsumme mit unveränderten technischen Daten zu vergleichen.

Flughäfen festlegen, bevor Sie die Schätzung beurteilen

Wählen Sie Flugzeug, Abflug, Ziel und Ausweichflughafen, bevor Sie sich auf die **Gewichtsprüfung** verlassen. Die Berechnung braucht Flugzeugdaten und Streckenlänge. Der Ausweichflughafen ist wichtig, weil Treibstoff für Strecke und Ausweichziel einbezogen wird.

Fehlen Flugzeug- oder Streckendaten, ist eine fehlende Schätzung kein Unbedenklichkeitsnachweis. Vervollständigen Sie die Eingaben und warten Sie auf die Aktualisierung.

Die drei Hauptzeilen beantworten verschiedene Fragen:

ZEILE	PRÜFUNG
Gesamtgewicht	Geschätztes Startgewicht gegenüber der Flugzeuggrenze.
Nutzlast	Berechnete Last gegenüber der Nutzlastgrenze.
Verfügbar	Restreserve; ein negativer Wert bedeutet, dass das Angebot nicht in die Schätzung passt.

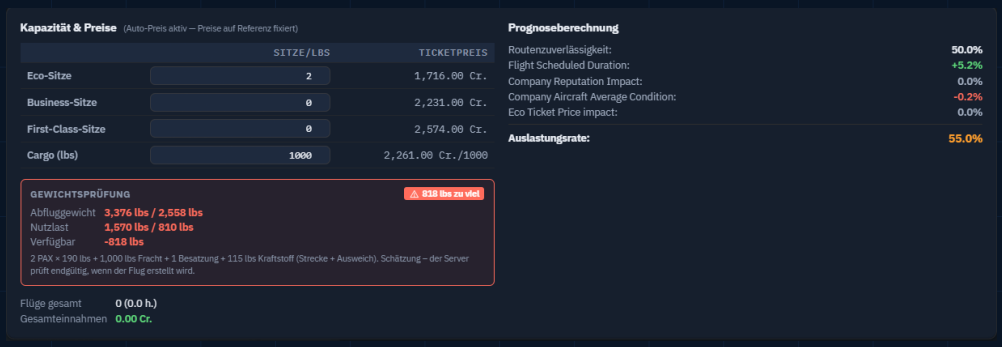
Die Übungskonfiguration zeigte **2.376 / 2.558 lbs Gesamtgewicht**, **570 / 810 lbs Nutzlast** und **182 lbs verfügbar**. Die Bestandteile waren zwei Passagiere, keine Fracht, ein Besatzungsmitglied und 115 lbs geschätzter Treibstoff.

Diese Zahlen gelten für das abgebildete Flugzeug und die Strecke. Es sind keine festen Werte für alle Cessna-172-Modelle; der geschätzte Treibstoff ersetzt keine tatsächliche Flugvorbereitung.

Die Überlastwarnung ohne Speichern kennenlernen

Probieren Sie die Bedienung an Ihrer eigenen inaktiven Übungslinie:

1. Klicken Sie auf **Bearbeiten**. 2. Erhöhen Sie vorübergehend das Frachtangebot. 3. Beobachten Sie die **Gewichtsprüfung**. 4. Klicken Sie auf **Abbrechen** und prüfen Sie, dass das gespeicherte Frachtangebot unverändert ist.



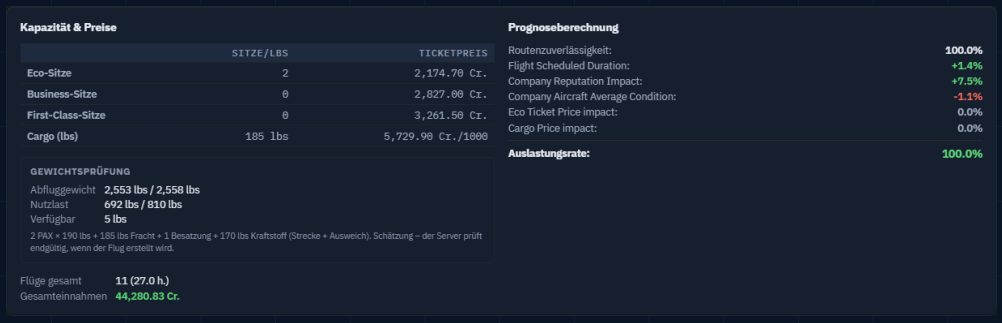
1.000 lbs eingegebene Fracht erzeugten auf der Übungslinie 818 lbs Übergewicht. Der Entwurf wurde verworfen, weder gespeichert noch aktiviert.

Der Block wird rot und nennt den Überschuss. Verringern Sie zuerst Sitze oder Fracht oder wählen Sie ein geeigneteres Flugzeug. Entfernen Sie keinen notwendigen Flugtreibstoff und wählen Sie kein ungeeignetes Ausweichziel, nur damit die Zahl grün wird.

Kehren Sie für die Übung zu **2 Economy-Sitzen und 0 Fracht** zurück. Prüfen Sie Eingaben und resultierende Reserve.

Prognose und Gewichtsprüfung getrennt behandeln

Eine hohe Auslastungsprognose macht ein überladenes Flugzeug nicht zulässig. Umgekehrt garantiert viel Gewichtsreserve nicht genügend Nachfrage für einen profitablen Dienst.



Dieses andere Cessna-Beispiel zeigt 100 % Prognose, aber nur 5 lbs geschätzte Gewichtsreserve. Prozentwert und Reserve beantworten unterschiedliche Fragen.

Lesen Sie die Prognose für Nachfrage und Einflussfaktoren, den Gewichtsblock für Tragfähigkeit. Planen Sie anschließend tatsächlichen Treibstoff und Betriebskosten. Kopieren Sie kein fast voll belastetes Flugzeug nur wegen einer attraktiven Prognose.

Den Zeitpunkt der endgültigen Prüfung verstehen

Der Gewichtsblock der Linie ist eine **Schätzung**. Der Server führt die endgültige Prüfung bei der Erstellung jedes Flugs anhand seines tatsächlichen Zustands durch. Speichern und Aktivieren beweisen nicht, dass jede spätere Ausführung starten kann.

Eine Linie kann deshalb gespeichert und aktiviert werden und später eine gewichtsbedingt abgelehnte Ausführung haben. Andere Treibstoffmengen, geänderte Konfiguration oder ein anderes zugewiesenes Flugzeug können das Ergebnis verändern.

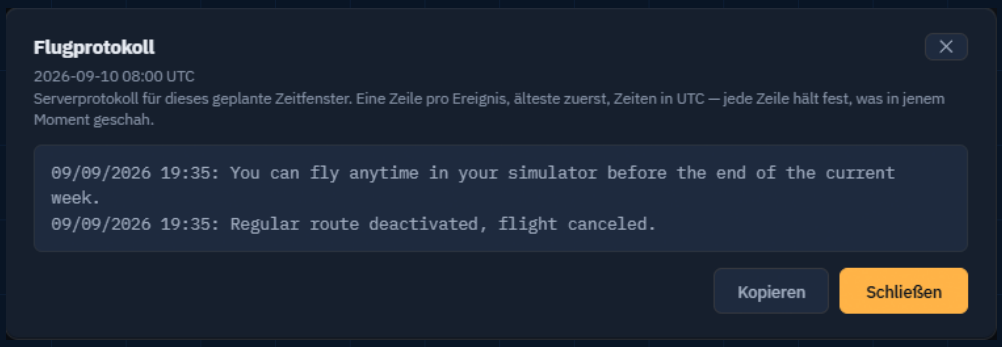
Wenn eine Ausführung fehlschlägt:

1. Öffnen Sie die **Geplanten Flüge** der Linie. 2. Lesen Sie den letzten Kommentar und öffnen Sie das Ausführungsjournal. 3. Bei Gewichtsgrenzen vergleichen Sie aufgeführten Treibstoff, Besatzung, Passagiere, Fracht und Leergewicht mit den Grenzwerten. 4. Korrigieren Sie Dienst oder Flugzeugkonfiguration, bevor Sie Erfolg beim nächsten Flug erwarten.

CH 15
ROUTES
Ihre erste regelmäßige Unternehmensroute erstellen

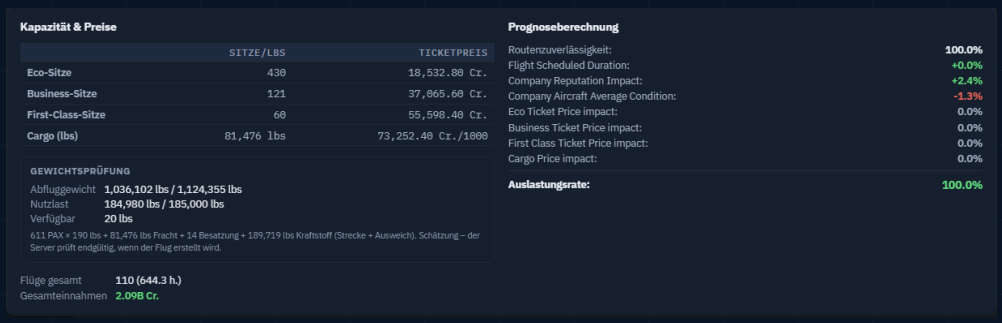
15.1 Ihre erste reguläre Unternehmenslinie erstellen
15.2 Kapazität, Treibstoff und Gewicht auf einer regelmäßigen Linie
15.3 Dienst und Ruhe der Besatzung auf einer regelmäßigen Linie

Wiederholte Fehlschläge können die Zuverlässigkeit und damit die künftige Nachfrage verschlechtern. Untersuchen Sie den ersten wiederkehrenden Fehler, statt auf die selbstständige Erholung einer scheinbar beschäftigten Linie zu warten.



Dieses Beispiel dokumentiert eine absichtliche Deaktivierung, keine Gewichtsablehnung. Bei einer echten Ablehnung lesen Sie die Gewichtserklärung im Journal genau dieser Ausführung.

Dasselbe Denken auf größere Flugzeuge übertragen



Der beobachtete A380-Dienst bietet 611 Sitze und 81.476 lbs Fracht, hat aber nur 20 lbs geschätzte Reserve. Auch große Flugzeuge haben Grenzen.

Der Maßstab ändert sich, die Fragen bleiben: Passen Passagiere, Fracht, Besatzung und Treibstoff? Können Abflug-, Ziel- und Ausweichflughafen das Flugzeug aufnehmen? Ist die verbleibende Reserve für den tatsächlichen Betrieb brauchbar?

Die Cessna ist ein zugängliches Übungsflugzeug mit begrenzter Reichweite und Tragfähigkeit. Regelmäßige Linien unterstützen auch größere regionale und Airline-Betriebe. Berechnen Sie das Angebot für das Flugzeug und den Dienst, die Sie tatsächlich betreiben wollen, neu.

Sie können jetzt…

- Angebotene Kapazität und prognostizierte Nachfrage trennen.
- Die Beiträge von Passagieren, Besatzung und Treibstoff lesen.
- Überlast erkennen und eine Probeänderung ohne Änderung der gespeicherten Linie verwerfen.
- Verstehen, warum Aktivierung nicht die endgültige Fluggewichtsprüfung ist.
- Mit dem Ausführungsjournal eine Ablehnung untersuchen.

Zurück zur Linienanleitung (Abschnitt 15.1) · **Weiter zu Dienst und Ruhe** (Abschnitt 15.3)

CH 15
ROUTES
Ihre erste regelmäßige Unternehmensroute erstellen

15.1 Ihre erste reguläre Unternehmenslinie erstellen
15.2 Kapazität, Treibstoff und Gewicht auf einer regelmäßigen Linie
15.3 Dienst und Ruhe der Besatzung auf einer regelmäßigen Linie

15.3 Dienst und Ruhe der Besatzung auf einer regelmäßigen Linie

Dieser Abschnitt ergänzt **Ihre erste regelmäßige Unternehmenslinie erstellen** (Abschnitt 15.1). Lesen Sie ihn, bevor Sie den Spielerpiloten der Übung durch KI-Besatzung ersetzen oder mehrere Flüge mit denselben Mitarbeitern planen.

Zuerst zwischen Ihnen und Ihren Mitarbeitern unterscheiden

Die Cessna-Übung verwendet den Spielerpiloten des Unternehmens. **Ihr eigener Avatar ist von automatischer Mitarbeiterruhe und Dienstzeitstrafe ausgenommen.** Deshalb kann die Übung die Linienerstellung vermitteln, ohne zuerst einen Mitarbeiterdienstplan einzurichten.



Der Spielereintrag trägt die Bezeichnung „you“. Erwarten Sie für diesen Avatar keinen Mitarbeiter-Dienstzeitmesser.

KI-Mitarbeiter sind anders. Ist das Dienst- und Schlafsystem des Unternehmens aktiviert, können ihre Dienstfenster und Ruhezeiten eine Linie beeinflussen, selbst wenn Sie das Flugzeug selbst fliegen. KI-Kopiloten und Flugbegleiter bleiben Mitarbeiter; Ihr Avatar als Kapitän befreit die übrige Besatzung nicht von diesen Regeln.

Die beiden Zeitspannen verstehen

Das dokumentierte System verwendet ein **14-stündiges Dienstfenster** und **8 Stunden Ruhe**.

Das Dienstfenster beginnt mit dem ersten Flug nach der Ruhe. Es ist kein fester Dienstplan wie „arbeitet 08:00–16:00“. Zeit zwischen Flügen lässt ein geöffnetes Fenster weiterlaufen. Auch langes Warten am Boden zählt, wenn der Pilot erst wenig geflogen ist.

Beginnt ein frischer Dienst etwa um 06:00 UTC, endet das 14-Stunden-Fenster um 20:00 UTC. Bei einem neuen Flug spät in diesem Fenster müssen Sie die erwartete Ankunft ebenso wie den Abflug berücksichtigen.

Die Besatzungskarte lesen

Vor dem Betrieb der Linie:

1. Öffnen Sie die **Einstellungen der regelmäßigen Linie**. 2. Lesen Sie die Karte **Standardbesatzung**. 3. Notieren Sie bei ruhenden Mitarbeitern das angezeigte Ruheende. 4. Vergleichen Sie die Verfügbarkeit mit den vorgesehenen Flügen.



Das Ruheende ist eine aktuelle Beobachtung eines anderen Dienstes, kein wiederkehrender Dienstplanwert zum Übernehmen.

Die Karte kann entweder ein Ruheende oder ein Dienstende samt Restzeit anzeigen. Ein fehlender Zähler bedeutet nicht immer unbegrenzte Verfügbarkeit: Möglicherweise ist kein Dienstfenster geöffnet, es fehlen Personaldaten oder das System ist deaktiviert. Lesen Sie auch den Status.

Eine Linie lässt sich aktivieren, während ein Mitarbeiter ruht. Die Aktivierung prüft die Dienstkonfiguration; der spätere Flug braucht dennoch verfügbare Besatzung. Lesen Sie die Ruhehinweise bei der Aktivierung, statt deren Erfolg als Beleg für einen sofort möglichen Abflug zu werten.

Echtzeit und Simulatorzeit trennen

Dienst und Ruhe schreiten mit der tatsächlich verstrichenen Zeit fort. Das Anpassen der Simulatoruhr an den veröffentlichten Flugplan setzt das Dienstfenster nicht zurück.

Bei im Simulator betriebenen Linienflügen kann eine Zeitoption den Simulator auf den geplanten Abflug einstellen. Das macht die Uhren nicht austauschbar und hebt die Wochentagsvorgabe des Slots nicht auf.

Bei **KI-betriebenen** Flügen bestimmt der geplante Abflug, wann der Dienst ausgeführt werden soll. Dass eine Simulator-Ausführung innerhalb der Flugplanwoche geflogen werden kann, erlaubt keinen beliebigen Abflug einer KI-Linie.

Fragen Sie getrennt: „Welche Ausführung und welchen Slot fliege ich?“ und „Sind die zugewiesenen Mitarbeiter jetzt für die erwartete Dauer verfügbar?“

Das Ende eines Dienstfensters verstehen

Ein Mitarbeiter wird nicht mitten im Flug schlafen geschickt. Automatische Ruhe gilt in geeigneten Bodenstatus wie Idle oder Ready.

Endet ein Flug nach dem Dienstfenster, kann eine **Strafe von 2.000 Cr. je betroffenem KI-Besatzungsmitglied** anfallen. Diese Strafe unterbricht den Flug nicht selbst. Ruhe macht den Mitarbeiter dagegen für den Abflug unverfügbar.

Die automatische Ruheberechnung kann ab dem Dienstfensterende zählen, statt acht neue Stunden nach der Landung anzuhängen. Addieren Sie deshalb nicht pauschal acht Stunden zu jeder Landung, sondern lesen Sie das tatsächliche Ruheende.

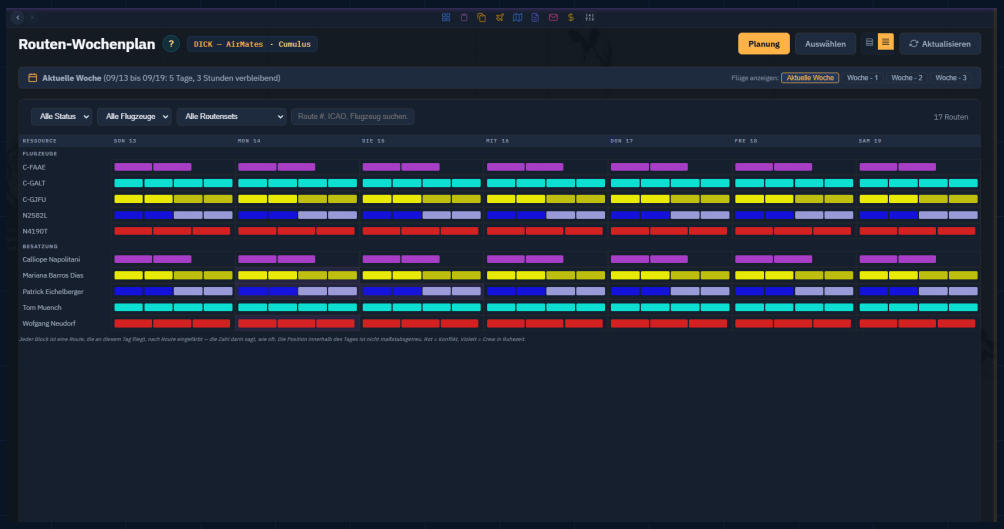
Die Übung ließ nicht absichtlich eine erschöpfte Besatzung fliegen, um die Strafe zu reproduzieren. Die Regeln beschreiben den dokumentierten Mechanismus; die Aufnahme zeigt die Ruheanzeige selbst.

Den gesamten Umlauf prüfen

1. Kehren Sie zu **Linien** zurück und wählen Sie **Planung**. 2. Suchen Sie das Flugzeug und jedes mehrfach eingesetzte Besatzungsmitglied. 3. Prüfen Sie die Dienstfolge sowie Konflikt- und Ruhehinweise. 4. Lassen Sie Zeit für Ankunft, Vorbereitung des nächsten Abflugs und Positionierung der Besatzung am richtigen Flughafen.

CH 15
ROUTES
Ihre erste regelmäßige Unternehmensroute erstellen

15.1 Ihre erste reguläre Unternehmenslinie erstellen
15.2 Kapazität, Treibstoff und Gewicht auf einer regelmäßigen Linie
15.3 Dienst und Ruhe der Besatzung auf einer regelmäßigen Linie



Das Wochenraster zeigt gemeinsam genutzte Ressourcen. Die Blockpositionen innerhalb eines Tages sind keine genaue Zeitachse; prüfen Sie die eigentlichen Dienstzeiten.

Das Raster allein beweist keine Verfügbarkeit. Es ist eine Planungshilfe auf Grundlage der aktuellen Flotte und Personaldaten; bei der Flugerstellung entscheidet letztlich der Server.

Sind zwei Zuweisungen nicht gemeinsam durchführbar, ändern Sie den Flugplan oder verwenden Sie eine andere geeignete Besatzung. Wiederholtes Aktivieren behebt weder Überschneidungen noch Mitarbeiter am falschen Flughafen.

Prüfen Sie nach einer Änderung die betroffenen Linien erneut. Kontrollieren Sie Flugzeug und alle erforderlichen Mitarbeiter im gesamten Umlauf, einschließlich der Positionierung vor dem nächsten Abflug.

Die Besatzung an die Flugzeuggröße anpassen

Standard-Crew

Pilot	EDDF -Jonas Fuchs
Co-Pilot	EDDF -Wioletta Kozlowska
Flugbegleiter	EDDF -Emelia Ham EDDF -Jan Pfeifer
	EDDF -Russel Towery EDDF -Victoria Harrison
	EDDF -Klaus Fuchs EDDF -Robert Nelson
	EDDF -Ruggero Siciliani EDDF -Issac Kilmer
	EDDF -Mateus Ribeiro EDDF -Vernon Cameron
	EDDF -Lisa Bunger EDDF -Rasmus Alatalo

Der beobachtete A380-Dienst weist einen Piloten, einen Kopiloten und 12 Flugbegleiter zu. Das ist die Besetzung dieses Dienstes, keine allgemeine Vorgabe für jede A380-Konfiguration.

Größere Linien verwenden dieselben Bedienelemente, benötigen jedoch mehr Personen, deren Qualifikationen, Standort und Verfügbarkeit zum Flugplan passen müssen. Ermitteln Sie den Kabinenbedarf anhand der angebotenen Sitze und der Anwendungsvorgaben, statt die Besatzungszahl einer anderen Firma zu kopieren.

Das Dienst- und Schlafsystem wird über eine Unternehmenseinstellung unter **Einstellungen** → **Präferenzen** gesteuert, soweit die Weltregeln dies erlauben. Ist es deaktiviert, gelten Mechanismus und Anzeigen nicht. Für die Übung mit Spielerpilot müssen Sie diese Einstellung nicht ändern.

Sie können jetzt…

- Die Ausnahme Ihres Avatars von Mitarbeiter-Dienstregeln unterscheiden.

- Erklären, wann ein Dienstfenster beginnt.
- Das Ruheende lesen, bevor Sie auf einen geplanten Abflug vertrauen.
- Simulatorflugplan und tatsächliche Mitarbeiterverfügbarkeit trennen.
- Flugzeug und gesamte Besatzung als gemeinsame Ressourcen planen.

Zurück zur Linienanleitung (Abschnitt 15.1) · **Kapazität und Gewicht wiederholen** (Abschnitt 15.2)



16

KAPITEL 16 / NETWORK

Ein Netz mit mehreren Flugzeugen koordinieren

Nachdem Sie einen Arbeitsauftrag oder eine regelmäßige Route betrieben haben, erweitern Sie das Netz durch zwei miteinander verbundene, durchführbare Flugzeugpläne. Ziel ist ein zuverlässiger Betrieb mit genug Zeit, Personal und Geld, um Unterbrechungen abzufangen. Zusätzliche Abflüge vor der Prüfung dieser Ressourcen verdecken meist den tatsächlichen Engpass.

Schritt 1. Den ersten Betrieb überprüfen
Schritt 2. Jedem Flugzeug eine klare Aufgabe geben
Schritt 3. Jede Verbindung in UTC prüfen
Schritt 4. Die Infrastrukturabdeckung prüfen
Schritt 5. Jede Beladung einzeln validieren
Schritt 6. Das zweite Programm schrittweise einführen
Schritt 7. Störungen vor der nächsten Erweiterung lösen

Schritt 1. Den ersten Betrieb überprüfen

Öffnen Sie den Arbeitsauftrag oder die regelmäßige Route aus den vorherigen Kapiteln. Prüfen Sie den letzten tatsächlich geflogenen Flug, den aktuellen Flughafen des Flugzeugs, die verbleibende Inspektionsreserve, verfügbare Besatzung und den nächsten geplanten Abflug. Unterscheiden Sie gespeicherte Route, erzeugte Durchführung und abgeschlossenen Flug.

Nutzen Sie das Cessna-Beispiel als Übungsbetrieb. Kleine Kabine und Reichweite begrenzen die erste Übung bewusst; dieselben Routenwerkzeuge unterstützen auch Regional- und Verkehrsflugzeuge. Kapitel 15 zeigt eine reale A380-Konfiguration, um den Größenwechsel zu veranschaulichen.

Schritt 2. Jedem Flugzeug eine klare Aufgabe geben

Notieren Sie für jedes Flugzeug Ausgangsflughafen, Ziele, Besatzung, Tankstopps und geplante Rückkehrposition. Beginnen Sie mit zwei Flugzeugen und einzeln verständlichen Plänen. Teilen Sie dieselbe Person nicht für überlappende Abflüge ein.

Ein Flugzeug kann beispielsweise lokale Passagierstrecken bedienen, während ein anderes eine längere Verbindung übernimmt. Dies ist ein Planungsmuster, keine Rentabilitätsaussage über ein aktuelles Angebot. Wählen Sie tatsächliche Missionen erst nach Prüfung der Flugzeuggrenzen und der Eignung jedes Flughafens.

Schritt 3. Jede Verbindung in UTC prüfen

Vergleichen Sie Ankunft und folgenden Abflug. Berücksichtigen Sie Bodenabfertigung, Ruhe, Betankung, Wartung und Frachtübergaben. Eine Linie auf der Karte stellt nicht sicher, dass Flugzeug, Personen und Fracht zum jeweiligen Zeitpunkt bereitstehen.

Prüfen Sie im Arbeitsauftrag die Einstellung für erforderliche Nutzlast. Ein erforderlicher Gegenstand, der den Abflugort noch nicht erreicht hat, kann den Auftrag warten lassen; ein optionaler darf zurückbleiben. Treffen Sie diese Wahl bewusst bei einer Verbindung, deren Zubringer verspätet eintreffen könnte.

Ausstehende Aufnahme NW03 — zwei verbundene Pläne. Erfassen Sie bei zwei tatsächlich vorbereiteten Flugzeugprogrammen die UTC-Abschnitte und den gemeinsamen Übergabeflughafen. Zeigen Sie die Ankunftsanforderung der Nutzlast und erklären Sie die verfügbare Umsteigezeit. Aktivieren Sie überlappende Programme nicht nur für das Bild.

Schritt 4. Die Infrastrukturabdeckung prüfen

Vergleichen Sie in My FBOs Treibstoffvorräte und Werkstattabdeckung mit den Flugzeugklassen im Netz. Ein FBO für Kolbenflugzeuge kann möglicherweise keine Jets warten. Finden Sie bei einer Lücke eine externe Werkstatt und planen Sie den Zugang, bevor eine Inspektion fällig wird.

Ermitteln Sie an jedem wichtigen Flughafen Treibstoffart, Lieferant und voraussichtliche Lieferzeit. Trennen Sie offene Bestellungen von nutzbaren Vorräten. Selbst eine rentable Route kann stillstehen, wenn der nächste Abflug auf noch nicht gelieferten Treibstoff angewiesen ist.

Schritt 5. Jede Beladung einzeln validieren

Prüfen Sie Passagierklassen, Fracht und Treibstoff für jeden Abschnitt. Nutzen Sie die ergänzenden Abschnitte zu Gewicht und Besatzungsdienstzeit in Kapitel 15. Mehr Sitze beseitigen keine Nutzlastgrenzen; eine längere Strecke kann Treibstoff erfordern, der zahlende Ladung verdrängt.

Prüfen Sie vor einem Flugzeugtypwechsel erneut Zertifikate, Kopiloten- und Kabinenpersonalbedarf, Flughafengröße und Flugdauer im Plan. Ein Verkehrsflugzeug ist nicht einfach eine größere Cessna mit ansonsten identischer Vorbereitung.

Schritt 6. Das zweite Programm schrittweise einführen

Lassen Sie den zweiten Plan inaktiv, bis Flugzeug, Besatzung und erste Ladung bereitstehen. Validieren und speichern Sie ihn; aktivieren Sie ihn erst bei passender Startzeit und passenden Betriebsbedingungen. Bestätigen Sie den resultierenden Serverstatus und erzeugte Durchführungen.

Ausstehende Aufnahme NW06 — erster Einsatz des zweiten Flugzeugs. Erfassen Sie das validierte zweite Programm, das Aktivierungsergebnis und den ersten tatsächlich abgeschlossenen Abschnitt. Nennen Sie in jeder Bildunterschrift das Kennzeichen, damit die Programme nicht verwechselt werden.

Schritt 7. Störungen vor der nächsten Erweiterung lösen

Beheben Sie bei jeder Prüfung wartende Fracht, fehlende Besatzung, Treibstoffmangel und Wartungskonflikte, bevor Sie Kapazität hinzufügen. Vergleichen Sie tatsächliche Einnahmen und Betriebskosten mit dem Budget aus Kapitel 11. Halten Sie eine Reserve für einen Positionierungsflug oder eine verspätete Zahlung bereit.

Ausstehende Aufnahme NW07 — Erholung nach einer tatsächlichen Unterbrechung. Erfassen Sie bei einer realen Verspätung oder Blockade die Meldung, die Korrektur und den wiederaufgenommenen Status. Verwenden Sie ein echtes Ereignis, statt absichtlich ein Flugzeug stranden zu lassen oder einen angenommenen Auftrag aufzugeben.

Beginnen Sie mit Industrie erst, wenn das Flugnetz verständlich und finanziert ist. Industrie bringt zusätzliche Rohstoffe, Arbeiter, Bestände und Transportfristen mit sich und sollte mit einem eigenen kleinen Pilotprojekt beginnen.

17

KAPITEL 17 / INDUSTRY

Ihre erste Industrieaktivität planen

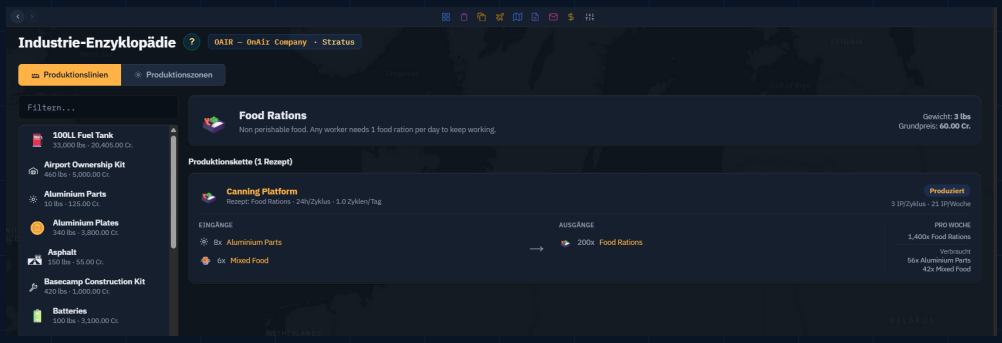
Die Industrie verwendet Waren, Arbeiter und Zeit, um andere Waren herzustellen. Ein Rezept kann Industriepunkte erzeugen oder verbrauchen; der Bau hat davon getrennte IP-Kosten. Positive Produktions-IP werden beim Abschluss des Zyklus gutgeschrieben. Negative Produktions-IP werden beim Start ausgegeben; bei unzureichendem Guthaben startet der Zyklus nicht. Wählen Sie vor dem Anlegen von Maschinen ein Produkt und klären Sie, wie seine Rohstoffe den Standort erreichen und wie die Erzeugnisse ihn verlassen. Credits und Industriepunkte sind verschiedene Ressourcen: Viel Bargeld erfüllt nicht automatisch eine IP-Anforderung.

CH 17
INDUSTRY
Ihre erste Industrieaktivität planen

Schritt 1. Ein Produkt zum Kennenlernen auswählen
Schritt 2. Aus dem Rezept einen Versorgungsplan erstellen
Schritt 3. Die Maschine hinter dem Rezept prüfen
Schritt 4. Den vollständigen Start finanzieren
Schritt 5. Den Standort für den gesamten Betrieb wählen
Schritt 6. Den Weg der Erzeugnisse festlegen

Schritt 1. Ein Produkt zum Kennenlernen auswählen

Öffnen Sie **Industries Encyclopedia** und dann **Production Lines**. Wählen Sie für diese Übung **Food Rations**. Die Beschreibung erklärt, dass jeder Arbeiter täglich eine Ration benötigt, um weiterzuarbeiten. Rationen haben somit neben möglicher Marktnachfrage auch einen betrieblichen Nutzen.



Die Enzyklopädie beschreibt Rezepte und Referenzpreise. Sie kauft keine Waren und garantiert keinen Käufer zum angezeigten Basispreis.

Das abgebildete Rezept verbraucht **8 Aluminium Parts** und **6 Mixed Food** für **200 Food Rations**, bei **24 Stunden pro Zyklus** und **3 IP pro Zyklus**. Die Mengen sind Einheiten der jeweiligen Ware; verwenden Sie anschließend deren Stückgewichte für die Transportplanung.

Schritt 2. Aus dem Rezept einen Versorgungsplan erstellen

Beim angezeigten Idealtempo verbraucht eine Woche 56 Aluminium Parts und 42 Mixed Food, produziert 1.400 Rationen und bringt 21 IP. Dies setzt ununterbrochenen Betrieb bei voller Geschwindigkeit voraus und ist kein Produktionsversprechen. Bau, fehlende Waren, müde Arbeiter und volle Ausgangsbehälter senken den tatsächlichen Durchsatz. Dieses Lebensmittelrezept erzeugt IP, andere verbrauchen sie: Die geprüften Definitionen umfassen Travel Token (-250 IP/Zyklus), Factory Extensions Parts (-100) und Airport Ownership Kit (-3). Prüfen Sie das aktuelle Rezept und planen Sie wiederkehrenden Verbrauch zusätzlich zu den gesonderten Baukosten ein.

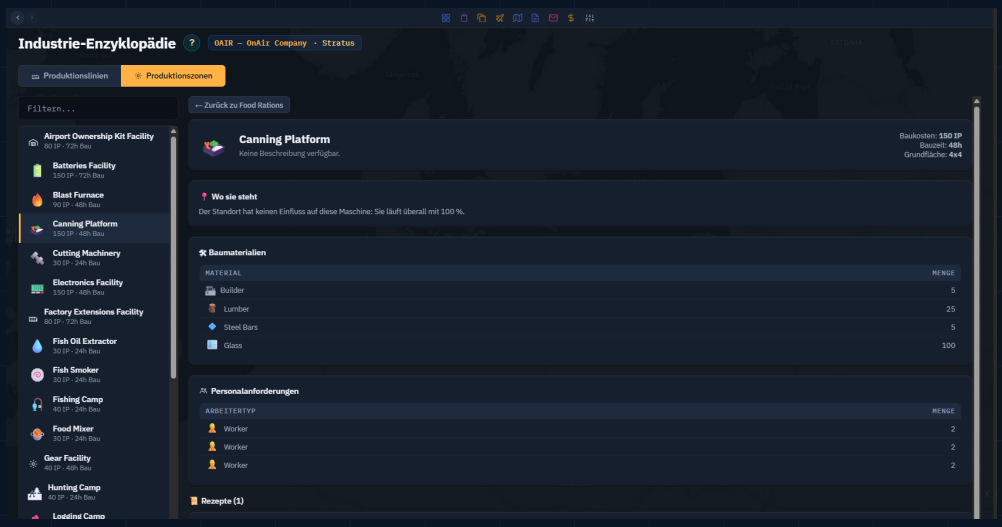
Planen Sie zunächst einen Zyklus, danach eine Versorgungsreserve. Suchen Sie Angebote für beide Eingangswaren und prüfen Sie, ob ein Kauf am Fabrikflughafen möglich ist. Falls Transport nötig ist, berücksichtigen Sie Kosten, Gewicht und Lieferzeit. Eine Ware an einem anderen Flughafen darf nicht einfach als vor Ort verfügbar gelten.

Schritt 3. Die Maschine hinter dem Rezept prüfen

Klicken Sie auf **Canning Platform**, um ihre Detailansicht **Production Zones** zu öffnen.

CH 17
INDUSTRY
Ihre erste Industrieaktivität planen

Schritt 1. Ein Produkt zum Kennenlernen auswählen
Schritt 2. Aus dem Rezept einen Versorgungsplan erstellen
Schritt 3. Die Maschine hinter dem Rezept prüfen
Schritt 4. Den vollständigen Start finanzieren
Schritt 5. Den Standort für den gesamten Betrieb wählen
Schritt 6. Den Weg der Erzeugnisse festlegen



Die abgebildete Maschine kostet 150 IP im Bau, benötigt 48 Stunden und belegt 4×4 Zellen. Laut Standortbeschreibung beeinflusst das Gelände diese Maschine nicht.

Für den Bau werden **5 Builders, 25 Lumber, 5 Steel Bars und 100 Glass** benötigt. Als Personal sind drei Gruppen mit je zwei Workers angegeben. Trennen Sie Bauressourcen von der Belegschaft und den Materialien für den laufenden Betrieb.

Die geprüfte OAIR-Fabrik zeigte **50 verfügbare IP**. Das liegt unter den erforderlichen 150 Bau-IP dieser Maschine, auch wenn genug Credits für Materialien vorhanden sind. Diese Lektion dokumentiert daher Planung und bestehende Anlage; sie behauptet nicht, eine neue Canning Platform gebaut zu haben.

Schritt 4. Den vollständigen Start finanzieren

Berücksichtigen Sie Baumaterialien und Lieferung, IP-Bedarf der Maschine, Betriebspersonal, dessen Nahrung, erste Rezeptzutaten, Behälter und anfallende Standortkosten. Ergänzen Sie eine Reserve für weitere Zyklen und Nachschub.

Für die sechs hier gezeigten Arbeiter sind im aktiven Zustand grundsätzlich sechs Rationen täglich nötig. Zählen Sie auch andere aktive Arbeiter am selben Flughafen mit. Selbst eine Rationsfabrik muss ihre Arbeiter ernähren, bevor die erste Produktion vorliegt.

Schritt 5. Den Standort für den gesamten Betrieb wählen

Bei diesem Lebensmittelbeispiel sind Versorgung und Transport wichtiger als Bodenschätze. Vergleichen Sie Flughäfen mit Ihrem bestehenden Netz und dem Markt. Auch eine geländeunabhängige Maschine kann an einem abgelegenen Ort hohe Versorgungskosten verursachen.

Minen und Ölquellen erfordern eine andere Standortprüfung, weil Lagerstätten die Effizienz beeinflussen. Lesen Sie vor der Standortwahl die Erklärung der jeweiligen Maschine. Übertragen Sie die Geländeregel der Canning Platform nicht auf Fördermaschinen.

Ausstehende Aufnahme IP05 — Erkundungsflug. Laden Sie für ein späteres Bergbau- oder Ölbeispiel den Ore Detector, erfüllen Sie die Erkundungsbedingungen des Spiels während eines geeigneten Simulatorflugs und erfassen Sie tatsächliche Messwerte samt Ort. Erklären Sie, dass dies OnAir-Spielmechanik veranschaulicht; erfinden Sie keine reiche Lagerstätte und

verwenden Sie das Bild der Lebensmittelfabrik nicht als Erkundungsnachweis.

Schritt 6. Den Weg der Erzeugnisse festlegen

Entscheiden Sie, ob die erste Produktion gelagert, von Ihren Arbeitern verbraucht, verkauft oder transportiert wird. Prüfen Sie Käufer oder Ziel, bevor Sie die gesamte Produktion als Einnahmen ansetzen. Planen Sie genügend Ausgangskapazität zwischen den Abholungen ein.

Kontrollpunkt: Sie können Produkt, Rezept, Maschine, Bauressourcen, Betriebszutaten, Arbeiter, Nahrungsbedarf, IP-Budget und Ziel der Erzeugnisse benennen. Das nächste Kapitel setzt den Plan in eine Fabrikanordnung um und erläutert die Voraussetzungen für den Bau.

17

— END OF CHAPTER —

18

KAPITEL 18 / FACTORY

Eine Produktionslinie anordnen und bauen

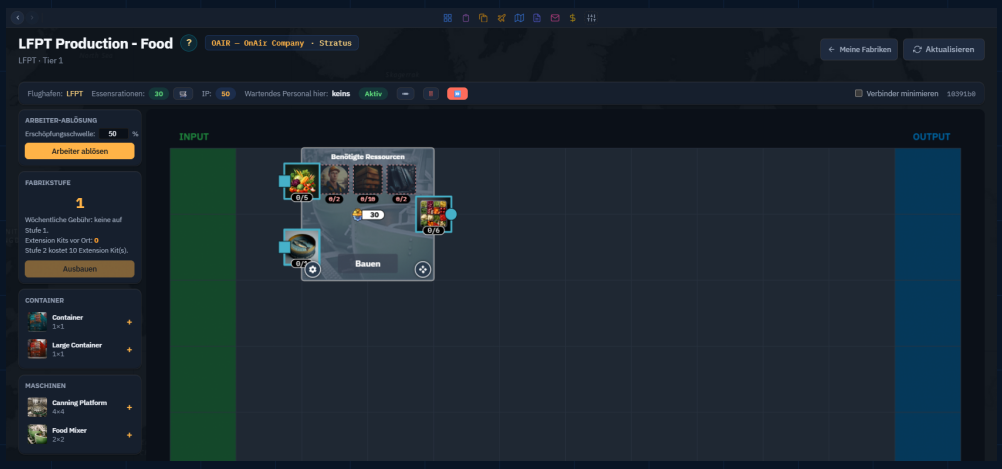
Dieses Kapitel verwendet die bestehende Fabrik LFPT Production - Food von OAIR. Ihre Produktionsfläche ist zunächst leer. Wir fügen einen Food Mixer hinzu, die vorgelagerte Maschine, die Mixed Food für die in Kapitel 17 untersuchte Rationskette herstellt. Das Platzieren auf der Fläche bedeutet noch nicht, dass sie gebaut wurde.

CH 18
FACTORY
Eine Produktionslinie anordnen und bauen

Schritt 1. Den richtigen Standort öffnen
Schritt 2. Die erste Maschine hinzufügen
Schritt 3. Vor der Versorgung die Einstellungen lesen
Schritt 4. Bauressourcen nach LFPT bringen
Schritt 5. Den Bau beginnen und den Zustand prüfen
Schritt 6. Den Materialfluss verbinden
Schritt 7. Einen tatsächlichen Zyklus prüfen

Schritt 1. Den richtigen Standort öffnen

Wählen Sie **My Factories**, suchen Sie die Fabrik und öffnen Sie **Manage**. Prüfen Sie Namen und Flughafen. Wenn Sie noch keine Fabrik besitzen, verwenden Sie **New factory**, prüfen Standort, Typ und Voraussetzungen und bestätigen nur den Standort, der zu Ihrem Plan passt.



Dieser Betrieb der Stufe 1 bestand bereits vor der Übung. Anfangs leer, mit 50 IP und ohne Rationen, zeigt er hier den hinzugefügten, ungebauten Food Mixer und 30 gekaufte Rationen. Die lokalisierte Aufnahme zeigt diesen späteren Zustand.

Lesen Sie neben der Stufe auch die Aktivitätsanzeige. Die Aufnahme zeigt keine Wochengebühr für Stufe 1 und zehn Extension Kits als Voraussetzung für Stufe 2. Eine Erweiterung ist vom Maschinenbau getrennt; warten Sie damit, bis die geplante Anordnung sie erfordert.

Schritt 2. Die erste Maschine hinzufügen

Wählen Sie **Food Mixer** in der Maschinenpalette. Die Maschine erscheint auf der Produktionsfläche mit den erforderlichen Ressourcen und der Schaltfläche Build.



Diese Maschine wurde im Tutorial tatsächlich hinzugefügt. Es fehlen zwei Builders, zehn Lumber und zwei Steel Bars; der angezeigte Baubedarf beträgt 30 IP.

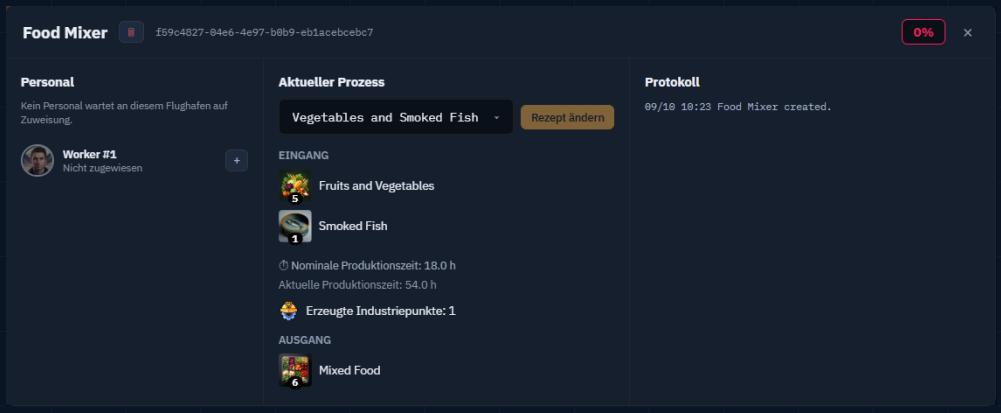
Verwenden Sie bei Bedarf die Verschiebefunktion und eine gültige freie Zelle. Lassen Sie Platz für Eingangs- und Ausgangsbehälter sowie die nachgelagerte Maschine. Fügen Sie keine Duplikate hinzu, während der Server die erste Erstellung noch verarbeitet.

CH 18
FACTORY
Eine Produktionslinie anordnen und bauen

Schritt 1. Den richtigen Standort öffnen
Schritt 2. Die erste Maschine hinzufügen
Schritt 3. Vor der Versorgung die Einstellungen lesen
Schritt 4. Bauressourcen nach LFPT bringen
Schritt 5. Den Bau beginnen und den Zustand prüfen
Schritt 6. Den Materialfluss verbinden
Schritt 7. Einen tatsächlichen Zyklus prüfen

Schritt 3. Vor der Versorgung die Einstellungen lesen

Öffnen Sie die Maschineneinstellungen über das Zahnrad. Prüfen Sie Personalplatz, Rezepte, Eingänge, Ausgänge, Produktionsdauer und Protokoll.



Das ausgewählte Rezept „Vegetables and Smoked Fish“ verarbeitet fünf Fruits and Vegetables und einen Smoked Fish zu sechs Mixed Food. Angezeigt werden 18 Stunden nominelle Produktionszeit und ein erzeugter Industriepunkt.

Andere Rezepte benötigen andere Zutaten. Verwenden Sie nach einer Änderung **Update recipe** und prüfen Sie das gespeicherte Ergebnis, bevor Sie Zutaten kaufen. Die Baumaterialien der noch ungebauten Maschine sind von den wiederkehrenden Rezeptzutaten zu unterscheiden.

Schritt 4. Bauressourcen nach LFPT bringen

Kaufen Sie die genau fehlenden Materialien über Trading Hall oder organisieren Sie ihre Lieferung. Prüfen Sie My Goods an **LFPT**, nicht nur den unternehmensweiten Besitz. Kapitel 19 erläutert Bestands- und Arbeiterprüfungen; Kapitel 21 behandelt den Transport von Waren an anderen Standorten.

Die Beispielmaschine bleibt ungebaut. Wir haben ihre Baumaterialien nicht gekauft und behaupten keine abgeschlossene Errichtung. Die verfügbaren 50 IP decken den angezeigten Maschinenbedarf von 30 IP, erfüllen allein aber weder Materialanforderungen noch zusätzliche Behälterkosten.

Ausstehende Aufnahme FC04 — baubereite Ressourcen. Beschaffen Sie tatsächlich die zwei Builders, zehn Lumber und zwei Steel Bars an LFPT, prüfen Sie ihre dortige Verfügbarkeit und erfassen Sie das Ressourcenfenster mit aktivierter Build-Schaltfläche und aktuellem IP-Guthaben.

Schritt 5. Den Bau beginnen und den Zustand prüfen

Sobald alle Voraussetzungen erfüllt sind, wählen Sie **Build** und lesen Fortschritt und voraussichtliche Fertigstellung. Warten Sie auf den normalen Abschluss durch den Server. Verwenden Sie keine Personal- oder Debug-Funktionen zum Vorspulen der Zeit, um den gewöhnlichen Spielerablauf darzustellen.

Ausstehende Aufnahme FC05 — Bau und Fertigstellung. Erfassen Sie denselben Food Mixer während des Baus und nach seiner Fertigstellung. Zeigen Sie die Serverprognose und den Protokolleintrag. Ein Maschinensymbol auf dem Raster belegt keinen abgeschlossenen

Schritt 1. Den richtigen Standort öffnen
Schritt 2. Die erste Maschine hinzufügen
Schritt 3. Vor der Versorgung die Einstellungen lesen
Schritt 4. Bauressourcen nach LFPT bringen
Schritt 5. Den Bau beginnen und den Zustand prüfen
Schritt 6. Den Materialfluss verbinden
Schritt 7. Einen tatsächlichen Zyklus prüfen

Bau.

Schritt 6. Den Materialfluss verbinden

Fügen Sie die benötigten Eingangs- und Ausgangsbehälter über die Palette hinzu und lesen Sie vorher deren Anforderungen. Stellen Sie bei jedem Behälter den Warentyp ein. Planen Sie für dieses Rezept Vorräte an Fruits and Vegetables und Smoked Fish sowie einen Zielbehälter für Mixed Food.

Klicken Sie auf einen **Ausgangsanschluss** und anschließend auf einen kompatiblen **Eingangsanschluss**. Die Fläche hebt kompatible Ziele hervor. Verfolgen Sie die Verbindung in der vorgesehenen Richtung; ein benachbarter Behälter ist nicht allein durch sichtbare Berührung mit einer Maschine verbunden. Ein erneuter Klick auf einen bereits verbundenen Ausgang kann die Verbindung entfernen. Vermeiden Sie daher versuchsweise Klicks an einer funktionierenden Kette.

Ausstehende Aufnahme FC06 — verbundene Linie. Erfassen Sie den gebauten Mixer mit korrekt eingestellten Versorgungs- und Ausgangsbehältern und sichtbaren Verbindungen. Öffnen Sie für ein zweites Bild die Einstellungen eines Behälters, um Ware und Ausgabemodus zu zeigen.

Schritt 7. Einen tatsächlichen Zyklus prüfen

Weisen Sie geeignete Arbeiter zu, stellen Sie Nahrung und Rezeptzutaten bereit und halten Sie ausreichend Ausgangskapazität frei. Beobachten Sie den Maschinenzustand nach einer normalen Serveraktualisierung. Vergleichen Sie nach dem Zyklus die tatsächlichen Ein- und Ausgangsbestände und lesen Sie das Protokoll.

Ausstehende Aufnahme FC07 — erster abgeschlossener Zyklus. Dokumentieren Sie Mengen vorher und nachher, das Produktionsprotokoll und die IP-Veränderung. Ersetzen Sie diese Nachweise nicht durch den theoretischen Durchsatz der Enzyklopädie. Erweitern Sie die Kette erst danach um eine Canning Platform, wenn Bau-IP und Vorräte dafür ausreichen.

18

— END OF CHAPTER —

19

KAPITEL 19 / SUPPLIES

Material beschaffen und Arbeiter versorgen

Eine Fabrik kann richtig angeordnet sein und trotzdem nichts produzieren. Diese Lektion prüft vier getrennte Anforderungen: Bauressourcen, Betriebszutaten, Arbeiter und Nahrung. Verwenden Sie durchgehend den Food Mixer in LFPT aus Kapitel 18 und prüfen Sie nach jeder Navigation den Flughafen.

CH 19
SUPPLIES
Material beschaffen und Arbeiter versorgen

Schritt 1. Die Einkaufslisten trennen
Schritt 2. Vor dem Kauf den Marktstandort lesen
Schritt 3. Die Nutzbarkeit des Bestands bestätigen
Schritt 4. Die Betriebsarbeiter bereitstellen
Schritt 5. Nahrung vor Ort vorhalten
Schritt 6. Ablösung vor der Erschöpfung planen
Schritt 7. Die Maschine nach dem Nachschub prüfen

Schritt 1. Die Einkaufslisten trennen

Der unvollendete Mixer benötigt zwei Builders, zehn Lumber und zwei Steel Bars sowie seine Bau-IP. Das gewählte Produktionsrezept benötigt dagegen fünf Fruits and Vegetables und einen Smoked Fish je Zyklus. In den Personaleinstellungen ist derzeit ein nicht zugewiesener Worker-Platz sichtbar.

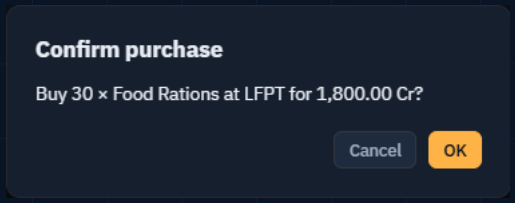
Verwenden Sie eine kurze Checkliste mit einer Zeile je Material: erforderliche Menge, in LFPT nutzbare Menge, Menge anderswo, Menge unterwegs und noch zu beschaffende Menge. So zählen Sie keine Lieferung doppelt und kaufen keine Produktionszutaten, obwohl noch Baustahl fehlt.

Schritt 2. Vor dem Kauf den Marktstandort lesen

Öffnen Sie **Trading Hall**, wählen Sie das Material und prüfen Sie **Angebot**. Lesen Sie den Entfernungsbezug über der Übersicht: Er kann Ihre nächstgelegene Industrie statt der gerade versorgten Fabrik verwenden. Legen Sie beim Vergleich von Transportentfernungen bewusst einen Bezugsflughafen fest.

Vergleichen Sie Menge, Stückgewicht, Stückpreis und Gesamtwert. Günstiger entfernter Bestand kann nach der Lieferung teurer sein. Falls das Material eine Option für **unbegrenztes Angebot** besitzt, lesen Sie die Anforderungen an den zulässigen Flughafen und geben Sie den genauen Empfangsflughafen ein. Nehmen Sie nicht an, dass diese Option für jedes Material besteht.

Wir haben das Systemangebot genutzt, um **30 Food Rations in LFPT für 1.800 Cr.** mit insgesamt 90 lbs zu kaufen. Damit wird Nahrung für den Standort gekauft, nicht das Baumaterial des Food Mixers.



Lesen Sie vor der Bestätigung Produkt, Flughafen und Gesamtbetrag. Dieser Kauf wurde bestätigt und die Waren wurden behalten.

Schritt 3. Die Nutzbarkeit des Bestands bestätigen

Filtern Sie unter **Meine Waren** nach Flughafen und Material. Lesen Sie die Standortspalte. Waren an einem anderen Flughafen, im Flug oder unterwegs erfüllen keine Anforderung nach Waren am Boden in LFPT. In einem abgestellten Flugzeug geladene Waren müssen eventuell über **Unload** oder **Deboard** entladen werden, bevor die Fabrik sie nutzen kann.

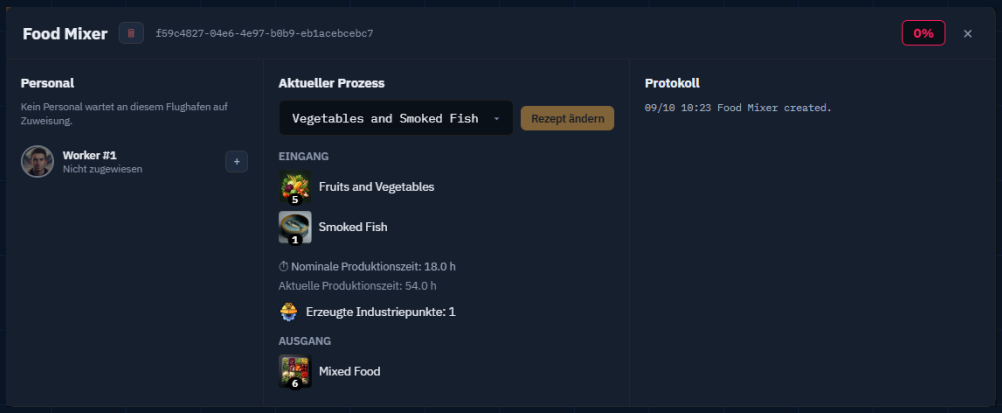
Planen Sie die Bewegung anhand angezeigter Menge und Gesamtgewicht. Eine voraussichtliche Ankunftszeit hilft bei der Planung, doch die Lieferung bleibt ausstehend, bis der Server die Ankunft erfasst. Kapitel 21 behandelt die Transportmöglichkeiten.

CH 19
SUPPLIES
Material beschaffen und Arbeiter versorgen

Schritt 1. Die Einkaufslisten trennen
Schritt 2. Vor dem Kauf den Marktstandort lesen
Schritt 3. Die Nutzbarkeit des Bestands bestätigen
Schritt 4. Die Betriebsarbeiter bereitstellen
Schritt 5. Nahrung vor Ort vorhalten
Schritt 6. Ablösung vor der Erschöpfung planen
Schritt 7. Die Maschine nach dem Nachschub prüfen

Schritt 4. Die Betriebsarbeiter bereitstellen

Öffnen Sie die Maschineneinstellungen erneut und prüfen Sie den Personalbereich. Unser Food Mixer meldet, dass **an diesem Flughafen kein Personal auf Zuweisung wartet**, und sein Worker-Platz ist **nicht zugewiesen**. Kauf oder Transport der passenden Industriebelegschaft ist vom Einstellen eines Piloten im Crew Market zu unterscheiden.



Der Maschinenarbeiter ist ein Bedarf an Industriepersonal. Hina, in Kapitel 9 als Pilotin eingestellt, besetzt diesen Platz nicht.

Bringen Sie die erforderliche Arbeitergruppe zum Fabrikflughafen, verwenden Sie die Zuweisungsfunktion des Platzes und prüfen Sie danach Personal, Verfügbarkeit und Effizienz. Richten Sie sich nach der tatsächlichen Gruppengröße der ausgewählten Maschine, statt für jede Maschine eine Person anzunehmen.

Screenshot-Platzhalter MW04 - Belegschaftszuweisung. Erfassen Sie die verfügbare Gruppe in LFPT, ihre Auswahl im Food Mixer und die daraus entstandene Personalanzeige. Zeigen Sie Nahrung und Ermüdung. Stellen Sie einen unbesetzten Platz nicht als bemannte Maschine dar.

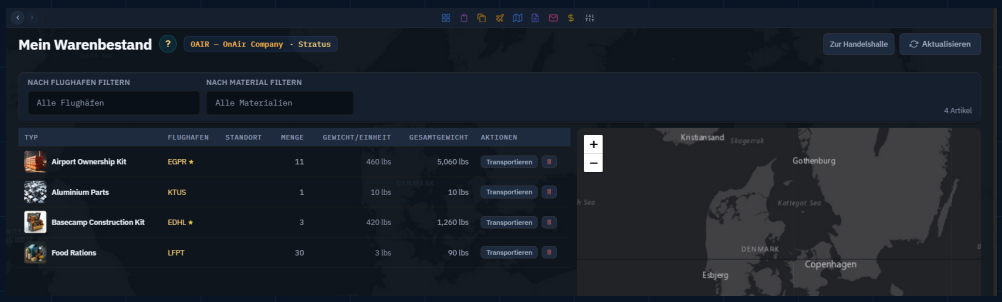
Schritt 5. Nahrung vor Ort vorhalten

Der Fabrikkopf zeigt Food Rations und bietet einen Warenkorb-Link zur Trading Hall. Auf der ursprünglichen Aufnahme hat LFPT null Rationen. Jeder aktive Arbeiter benötigt täglich eine Ration; planen Sie deshalb für die gesamte aktive Belegschaft des Flughafens und die Nachschubdauer.

In der beobachteten Food-Rations-Übersicht kostet das Systemangebot 60 Cr. pro Einheit an zulässigen Flughäfen ab Größe 2. Prüfen Sie vor dem Kauf erneut das tatsächliche Angebot. Ein vorbereiteter Kauf ist kein Bestand: Prüfen Sie die abgeschlossene Transaktion und den aktualisierten Rationszähler der Fabrik.

CH 19
SUPPLIES
Material beschaffen und Arbeiter versorgen

Schritt 1. Die Einkaufslisten trennen
Schritt 2. Vor dem Kauf den Marktstandort lesen
Schritt 3. Die Nutzbarkeit des Bestands bestätigen
Schritt 4. Die Betriebsarbeiter bereitstellen
Schritt 5. Nahrung vor Ort vorhalten
Schritt 6. Ablösung vor der Erschöpfung planen
Schritt 7. Die Maschine nach dem Nachschub prüfen



Meine Waren zeigt nun 30 Rationen in LFPT mit jeweils 3 lbs und insgesamt 90 lbs. Die übrigen Zeilen stammen aus älteren Unternehmensaktivitäten.

Der Mixer bleibt ungebaut und unbesetzt; dies ist daher eine Vorratsreserve, kein Nachweis versorgter aktiver Arbeiter. Teilen Sie nach der Personalzuweisung die verfügbaren Rationen durch den tatsächlichen täglichen Belegschaftsbedarf des Flughafens und legen Sie eine Nachschubreserve fest.

Schritt 6. Ablösung vor der Erschöpfung planen

Lesen Sie Ermüdung und Effizienz der Arbeiter in den Maschineneinstellungen und im Industrie-Dashboard. Prüfen Sie mit der Ablösungsfunktion Ersatzmöglichkeiten und Kosten. Die Auswahl kann eigenen Personaltransport per Flug, Land- beziehungsweise Wassertransfer oder automatische Ablösung umfassen; wählen Sie anhand des tatsächlichen Angebots und Standorts.

Eine bereits anreisende Ablösung ist noch keine frische arbeitende Gruppe. Bestellen Sie keinen doppelten Ersatz, solange eine frühere Lieferung aussteht. Wenn Sie die Ablösung selbst fliegen, verwenden Sie die entsprechende Mission und registrieren Sie den tatsächlichen Flug normal.

Screenshot-Platzhalter MW06 - tatsächliche Arbeiterablösung. Erfassen Sie bei ausreichender Ermüdung die aktuelle Gruppe, das Angebot, den gewählten Transport und den endgültigen Ersatz. Ergänzen Sie bei Simulatorlieferung Mission und Registrierungsnachweis; lassen Sie diese Bilder bis zum Flugabschluss offen.

Schritt 7. Die Maschine nach dem Nachschub prüfen

Prüfen Sie nach einer normalen Serveraktualisierung, ob die ursprüngliche Blockierung aufgehoben ist. Bleibt die Maschine untätig, untersuchen Sie Rezeptzutaten, Verbindungen und Ausgangskapazität, statt blind einen weiteren Arbeiter zu kaufen. Das nächste Kapitel unterscheidet Käufe, Kundenverträge und eigene Versorgungsbedarfe.

20

KAPITEL 20 / TRADING

Waren kaufen, Verträge annehmen und Bedarfe veröffentlichen

Der Industriemarkt unterstützt drei unterschiedliche Handlungen. Durch den Kauf eines Angebots werden Waren an einem Standort Ihr Eigentum. Mit einem Liefervertrag verpflichten Sie sich, einem Kunden Waren zu bringen. Durch die Veröffentlichung eines Bedarfs werden Sie zum Kunden und binden Ihr Geld für den Warenbezug. Entscheiden Sie vor dem Betätigen einer Aktionsschaltfläche, welche Rolle Sie übernehmen möchten.

Schritt 1. Angebote prüfen
Schritt 2. Kundenbedarf und eigene Kapazität vergleichen
Schritt 3. Die Verpflichtung vor der Unterzeichnung lesen
Schritt 4. Die Lieferung unter Meine Verträge verfolgen
Schritt 5. Als Käufer einen Bedarf veröffentlichen
Schritt 6. Stornierung verstehen
Schritt 7. Waren und Geld abgleichen

Schritt 1. Angebote prüfen

Wählen Sie in Trading Hall eine Ware und verwenden Sie **Angebot**. Lesen Sie Flughafen, Verkäufer, verfügbare Menge, Stückpreis und Gewicht. Prüfen Sie den Entfernungsbezug sowie etwaige Radius- oder Preisfilter. Eine leere gefilterte Übersicht bedeutet nicht, dass es in der Welt keine Angebote gibt.

Kapitel 19 zeigt einen abgeschlossenen Systemkauf: 30 Rationen in LFPT für 1.800 Cr. Das Ergebnis ist ein Bestand in LFPT. Ein Kauf an einem anderen Flughafen würde einen eigenen Transportplan erfordern.

Schritt 2. Kundenbedarf und eigene Kapazität vergleichen

Wechseln Sie zu **Nachfrage**. Prüfen Sie Käufer, Flughafen, Restmenge und Stückpreis. Die Restmenge berücksichtigt vorhandene Lieferungen und Verpflichtungen; die ursprünglich angefragte Menge steht Ihnen möglicherweise nicht mehr vollständig zur Verfügung.

Klären Sie vor **Vertrag annehmen**, wie Sie die Menge beschaffen und liefern. Berücksichtigen Sie Kauf- beziehungsweise Produktionskosten, Gesamtgewicht, Transport, verfügbare Flugzeuge, Treibstoff, Besatzung und Frist. Ein hoher Stückpreis allein macht einen Vertrag nicht Cessna-tauglich.

Schritt 3. Die Verpflichtung vor der Unterzeichnung lesen

Geben Sie nur die Menge ein, die Sie liefern können, und prüfen Sie die Bestätigung. Verträge laufen sieben Tage; bei Ablauf beträgt die Strafe 10 % des nicht gelieferten Werts. Ein unterzeichneter Vertrag kann nicht einfach storniert werden. Unterzeichnen Sie keinen Vertrag nur, um die nächste Seite zu erkunden.

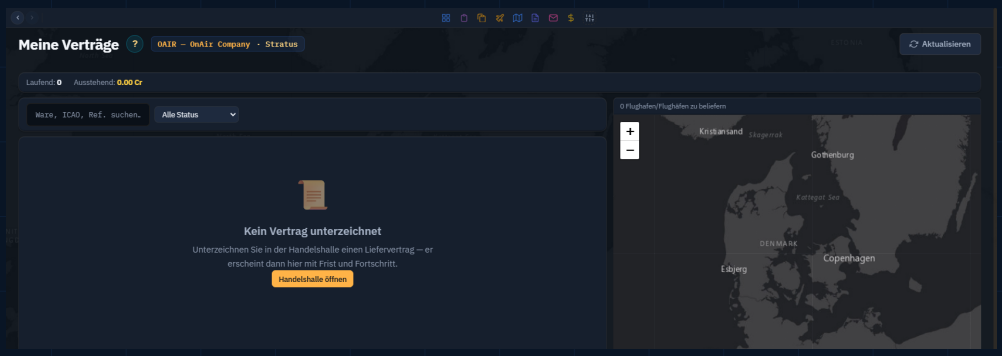
Screenshot-Platzhalter TC03 - erster geeigneter Vertrag. Wählen Sie einen echten Bedarf mit ausführbarem Beschaffungs- und Transportplan. Erfassen Sie Bedarf, Menge und Bestätigung und anschließend die unterzeichnete Zeile unter Meine Verträge. Bei dieser Prüfung wurde kein Vertrag unterzeichnet.

Schritt 4. Die Lieferung unter Meine Verträge verfolgen

Öffnen Sie **Meine Verträge**. Lesen Sie Referenz, Produkt, Flughafen, gelieferte Menge, Status und Ablauf. Nutzen Sie die Verknüpfungen zu Waren und Trading Hall, um fehlende Bestände zu untersuchen.

CH 20
TRADING
Waren kaufen, Verträge annehmen und Bedarfe veröffentlichen

Schritt 1. Angebote prüfen
Schritt 2. Kundenbedarf und eigene Kapazität vergleichen
Schritt 3. Die Verpflichtung vor der Unterzeichnung lesen
Schritt 4. Die Lieferung unter Meine Verträge verfolgen
Schritt 5. Als Käufer einen Bedarf veröffentlichen
Schritt 6. Stornierung verstehen
Schritt 7. Waren und Geld abgleichen



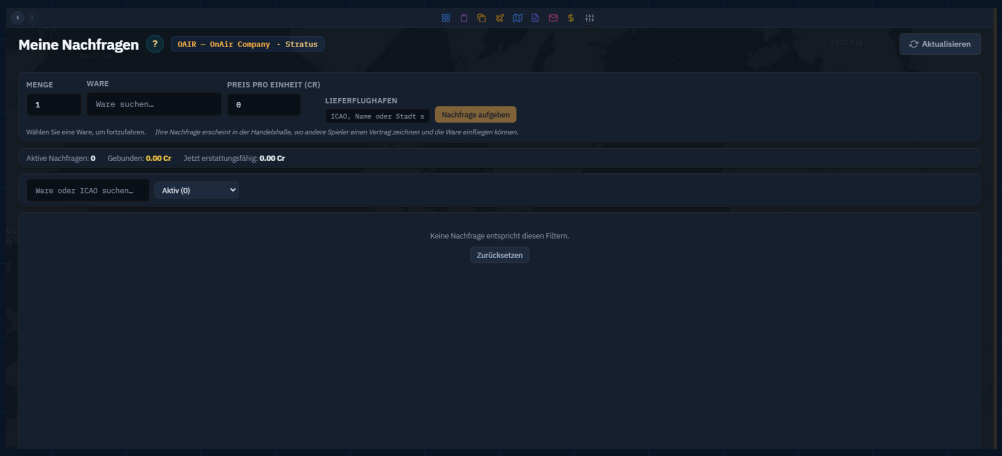
Das Tutorial-Unternehmen hat zum Aufnahmezeitpunkt keinen laufenden Vertrag. Ein leeres Register ist kein Nachweis einer abgeschlossenen Lieferung.

Passende Waren am Boden des Vertragsflughafens werden automatisch vom Server übergeben. Prüfen Sie Fortschritt und Zahlung, statt nach einer manuellen Lieferschaltfläche zu suchen. Waren anderswo, noch an Bord oder unterwegs müssen möglicherweise erst den erforderlichen nutzbaren Zustand erreichen.

Screenshot-Platzhalter TC04 - tatsächliche Vertragsabwicklung. Erfassen Sie nach der Lieferung passender Waren den Vertragsfortschritt und die Zahlung. Stimmen Sie Referenz und Menge über die Bilder hinweg ab; eine Teillieferung ist keine vollständige Erfüllung.

Schritt 5. Als Käufer einen Bedarf veröffentlichen

Verwenden Sie **Meine Bedarfe**, wenn andere Betreiber an Sie liefern sollen. Wählen Sie Ware, Menge, Preis und Lieferflughafen. Lesen Sie vor dem Absenden Gesamtbelastung und angegebene Preisobergrenze.



Die Aufnahme zeigt keinen aktiven Bedarf. Das Vorbereiten eines Formulars ist vom Veröffentlichen am Markt zu unterscheiden.

Der gesamte Bedarf wird im Voraus bezahlt. Der gebundene Betrag ist Geld, das noch nicht in gelieferte Waren umgewandelt wurde. Die Veröffentlichung garantiert keine Annahme durch einen Transporteur; verlassen Sie sich deshalb für einen sofortigen Produktionsbeginn nicht darauf.

Schritt 1. Angebote prüfen
Schritt 2. Kundenbedarf und eigene Kapazität vergleichen
Schritt 3. Die Verpflichtung vor der Unterzeichnung lesen
Schritt 4. Die Lieferung unter Meine Verträge verfolgen
Schritt 5. Als Käufer einen Bedarf veröffentlichen
Schritt 6. Stornierung verstehen
Schritt 7. Waren und Geld abgleichen

Schritt 6. Stornierung verstehen

Die Mengenanzeige unterscheidet gelieferte Waren, vertraglich gebundene Einheiten und noch nicht vertraglich gebundene Einheiten. Eine Stornierung erstattet nur den ungebundenen Anteil. Bestehende Transportverträge bleiben trotz Stornierung bestehen; deren Mengen werden nicht allein wegen einer Meinungsänderung erstattet.

Screenshot-Platzhalter TC06 - finanzierter Versorgungsbedarf. Wenn ein tatsächlicher Fabrikbedarf dies rechtfertigt, erfassen Sie ausgefülltes Formular, Vorauszahlung und aktiven Bedarf. Zeigen Sie später gelieferte gegenüber vertraglich gebundenen Mengen. Veröffentlichen Sie keinen Bedarf, für den Sie selbst einen Liefervertrag annehmen möchten; der Server lehnt das ab.

Schritt 7. Waren und Geld abgleichen

Prüfen Sie bei Käufen Meine Waren. Prüfen Sie bei Lieferpflichten Meine Verträge und Cashflow. Prüfen Sie bei eingehenden Bestellungen Meine Bedarfe und die tatsächlich erhaltenen Waren. Halten Sie diese Aufzeichnungen getrennt, damit Bestand, Forderungen und vorausbezahlte Versorgung im Betriebsplan nicht doppelt als derselbe Vermögenswert gezählt werden.

20

— END OF CHAPTER —

21

KAPITEL 21 / TRANSPORT

Industriegüter dorthin transportieren, wo sie gebraucht werden

Industrielle Bestände gehören zu einem Standort. Dieses Kapitel verfolgt den Weg von bereits eigenen Waren zu am Ziel nutzbaren Waren. Ein Kauf liefert die Ware nicht automatisch zu Ihrer Fabrik.

Schritt 1. Bestand und Ziel bestimmen
Schritt 2. Bodentransport und Flug vergleichen
Schritt 3. Einen tatsächlichen Transfer bestätigen und verfolgen
Schritt 4. Eine Flugzeugsendung vorbereiten
Schritt 5. Normal fliegen und registrieren
Schritt 6. Waren nach der Ankunft verfügbar machen
Schritt 7. Nur einen bewährten Transport automatisieren

Schritt 1. Bestand und Ziel bestimmen

Öffnen Sie **Meine Waren**, suchen Sie den Artikel und lesen Sie Menge, Stückgewicht, Gesamtgewicht, Flughafen und Standort. Grenzen Sie die gewünschte Zeile mit Flughafen- und Materialfiltern ein. Unser Unternehmen besitzt eine ältere Einheit Aluminium Parts in KTUS und die neu gekauften Rationen in LFPT.

Entfernen Sie die Rationsreserve nicht aus LFPT, während Sie diese Fabrik versorgen. Die ältere Zeile Aluminium Parts verwenden wir nur zur Prüfung eines Transportangebots.

Schritt 2. Bodentransport und Flug vergleichen

Wählen Sie bei Waren an einem Flughafen **Transport**, um einen Lkw- oder Schiffstransport zu prüfen. Geben Sie genaues Ziel und Menge ein. Das Beispiel bietet den Transport einer Einheit Aluminium Parts von **KTUS nach KPHX** für etwa **512 Cr.** und **5,3 Stunden** an.



Dieses Angebot wurde ohne Transportauftrag abgebrochen. Der Bestand bleibt in KTUS.

Vergleichen Sie das Angebot mit den gesamten Flugkosten einschließlich einer möglichen Flugzeugüberführung. Ein Gegenstand von zehn Pfund rechtfertigt nicht automatisch einen eigenen Flug. Umgekehrt kann ein zeitkritisches oder schwer erreichbares Ziel eine andere Lösung erfordern.

Schritt 3. Einen tatsächlichen Transfer bestätigen und verfolgen

Wenn das Angebot einem wirklichen Bedarf entspricht, bestätigen Sie **Transport**. Prüfen Sie, ob Meine Waren den daraus entstandenen Transitstatus und das Ziel zeigt. Behandeln Sie Waren unterwegs als nicht verfügbar; warten Sie auf die Ankunft, bevor Sie sie zum Bauen verwenden oder als bereits geliefert zusagen.

Screenshot-Platzhalter GT03 - abgeschlossener Bodentransfer. Erfassen Sie für einen tatsächlichen Materialbedarf angenommenes Angebot, Transitzeile und angekommenen Bestand. Geben Sie Zeitstempel und Menge an. Das KTUS-Angebot oben ist kein Nachweis eines abgeschlossenen Transfers.

Schritt 1. Bestand und Ziel bestimmen
Schritt 2. Bodentransport und Flug vergleichen
Schritt 3. Einen tatsächlichen Transfer bestätigen und verfolgen
Schritt 4. Eine Flugzeugsendung vorbereiten
Schritt 5. Normal fliegen und registrieren
Schritt 6. Waren nach der Ankunft verfügbar machen
Schritt 7. Nur einen bewährten Transport automatisieren

Schritt 4. Eine Flugzeugsendung vorbereiten

Wählen Sie für einen Lufttransport ein Flugzeug am Flughafen der Waren und bereiten Sie den Flug vor. Stellen Sie sicher, dass die betreffende Einstellung zur Anzeige von Fabrikwaren aktiviert ist. Wählen Sie die tatsächliche Ware oder den erzeugten Transportauftrag und prüfen Sie Menge und Gewicht in der Ladung.

Prüfen Sie Treibstoff und Flugzeuggrenzen mit Besatzung an Bord. Große Industrieeinheiten können die Kapazität einer Cessna überschreiten, selbst wenn nur eine Einheit benötigt wird. Teilen Sie Mengen nur auf, wenn die Oberfläche dies unterstützt und die einzelne Einheit selbst hineinpasst; nehmen Sie nicht an, eine schwere Einheit lasse sich in beliebig leichtere Pakete zerlegen.

Screenshot-Platzhalter GT04 - Waren für den Flug geladen. Erfassen Sie den Bestand vor der Beladung, die Flugvorbereitung mit ausgewählten Industriegütern, das Flugzeugkennzeichen und die vollständige Gewichtsprüfung. Verwenden Sie nötigenfalls ein größeres geeignetes Flugzeug und erklären Sie, warum die Cessna-Übung nicht mehr passt.

Schritt 5. Normal fliegen und registrieren

Führen Sie Simulator-Tracking und Registrierung wie in Kapitel 3 gelernt durch. Folgen Sie bei einem in der Welt unterstützten KI-Betrieb dem tatsächlichen serverseitigen Flugstatus. Eine Routenvorschau, ein gespeicherter Arbeitsauftrag oder ausgewählte Ladung belegen keinen erfolgten Transport.

Screenshot-Platzhalter GT05 - tatsächlicher Frachtflug. Erfassen Sie Tracking, Ankunft und angenommene Registrierung derselben Sendung. Behalten Sie diesen Platzhalter bei, bis ein echter Flug stattgefunden hat.

Schritt 6. Waren nach der Ankunft verfügbar machen

Kehren Sie zu Meine Waren zurück und prüfen Sie den Standort. Wenn Waren im abgestellten Flugzeug verbleiben, verwenden Sie die passende Aktion **Unload** oder **Deboard**. Prüfen Sie, ob die vorgesehene Menge am Zielflughafen liegt, und kontrollieren Sie nach einer normalen Serveraktualisierung das Ressourcenfeld der Fabrik oder den Fortschritt des Kundenvertrags.

Screenshot-Platzhalter GT06 - von der Ankunft zum nutzbaren Bestand. Zeigen Sie die im Flugzeug befindliche Zeile, das Entladen und den daraus entstandenen Bodenbestand oder die automatische Vertragslieferung. Erklären Sie, wohin die Ware ging, wenn der Server sie unmittelbar für einen Vertrag verbraucht hat.

Schritt 7. Nur einen bewährten Transport automatisieren

Erwägen Sie nach einer abgeschlossenen Sendung einen Arbeitsauftrag oder einen Transportmodus am Fabrikausgang. Prüfen Sie Ziel, Schwellenwert und Kapazität und entscheiden Sie, ob fehlende Ladung das Flugzeug warten lassen soll. Eine gespeicherte Automatisierung muss dieselben Prüfungen von physischem Standort und Gewicht beibehalten wie der manuelle Ablauf.

22

KAPITEL 22 / PRODUCTION

Industrielle Abläufe überwachen und verbessern

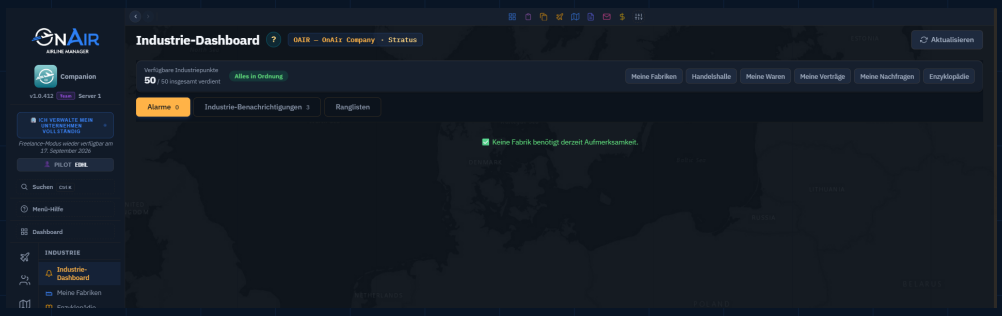
Sobald eine Linie arbeitet, prüfen Sie vor dem Hinzufügen einer weiteren Maschine, was den nächsten Zyklus begrenzt. Zusätzliche Ausrüstung erhöht die Produktion nur, wenn Materialien, Arbeiter, Nahrung, Verbindungen und Abholkapazität ausreichen.

CH 22
PRODUCTION
Industrielle Abläufe überwachen und verbessern

Schritt 1. Das Industrie-Dashboard öffnen
Schritt 2. Die tatsächliche Blockierungsursache beheben
Schritt 3. Bestandswarnungen verstehen
Schritt 4. Ermüdung und Nahrung gemeinsam betrachten
Schritt 5. Theoretische und tatsächliche Produktion vergleichen
Schritt 6. Jeweils einen Engpass verbessern
Schritt 7. Den Standort aktiv halten

Schritt 1. Das Industrie-Dashboard öffnen

Lesen Sie verfügbare und insgesamt erworbene Industry Points und anschließend die Anzahl der Warnungen. In diesem Tutorial zeigt das Dashboard **50 / 50 insgesamt erworben** und keine aktuellen Warnungen.



Der Food Mixer ist noch nicht gebaut. Eine Entwarnung belegt hier nicht, dass eine Produktionslinie fertiggestellt oder rentabel ist; prüfen Sie ihren Bauzustand in My Factories.

Schritt 2. Die tatsächliche Blockierungsursache beheben

Nutzen Sie bei einer Produktionswarnung **Manage**, um zur genannten Fabrik zu gelangen. Lesen Sie Zustand und Protokoll der Maschine. Prüfen Sie in dieser Reihenfolge Bauzustand, Rezept, Personal, Nahrung, Eingangsmaterial und Ausgangskapazität. Kaufen Sie nur das, was den erkannten Mangel behebt.

Das Dashboard unterscheidet zwischen angehaltener Maschine, knappem Material, müden Arbeitern und Containerwarnungen. Zwei Warnungen können dieselbe Ursache beschreiben: Ein leerer Versorgungscontainer kann den Stillstand der nachgeschalteten Maschine erklären. Beheben Sie den vorgelagerten Mangel, bevor Sie die Warnungen als unabhängige Ausfälle behandeln.

Schritt 3. Bestandswarnungen verstehen

Ein sich füllender Container am Linienende deutet darauf hin, dass Waren nicht schnell genug abfließen. Ein voller Versorgungscontainer kann beabsichtigt sein; ein Puffer mitten in der Kette zeigt andere Bedingungen. Prüfen Sie die Position des Containers in der Kette, bevor Sie Kapazität oder Warnungseinstellungen ändern.

Prüfen Sie in den Containereinstellungen den Ausgabemodus und die Warnungspräferenz. Schalten Sie eine Warnung nicht nur ab, um das Dashboard zu leeren. Vergewissern Sie sich, dass Lagerung, Verkauf oder Transport wie vorgesehen funktionieren.

Schritt 4. Ermüdung und Nahrung gemeinsam betrachten

Geringe Arbeitereffizienz erfordert einen Ablösungsplan, unzureichende Rationen dagegen Nahrung am Flughafen. Bereits anreisender Ersatz braucht Zeit bis zur Ankunft. Prüfen Sie das aktuelle Personal und ausstehende Ablösungen, bevor Sie eine weitere Gruppe bestellen.

CH 22
PRODUCTION
Industrielle Abläufe überwachen und verbessern

Schritt 1. Das Industrie-Dashboard öffnen
Schritt 2. Die tatsächliche Blockierungsursache beheben
Schritt 3. Bestandswarnungen verstehen
Schritt 4. Ermüdung und Nahrung gemeinsam betrachten
Schritt 5. Theoretische und tatsächliche Produktion vergleichen
Schritt 6. Jeweils einen Engpass verbessern
Schritt 7. Den Standort aktiv halten

Vergleichen Sie beim Essen den verfügbaren Bestand mit allen aktiven Arbeitern an diesem Flughafen und dem Nachschubintervall. Planen Sie ausreichend Reserve für Lieferverzögerungen, statt erst bei einem Bestand von null nachzubestellen.

Schritt 5. Theoretische und tatsächliche Produktion vergleichen

Nutzen Sie das Nennrezept der Encyclopedia als Ausgangswert und das Maschinenprotokoll als Nachweis tatsächlicher Zyklen. Berechnen Sie, wie viel nutzbares Erzeugnis innerhalb eines festgelegten Zeitraums entstanden ist, und ermitteln Sie Stillstandszeiten. Bauzeit und Nachschublücken dürfen nicht als Produktion bei voller Geschwindigkeit gezählt werden.

Screenshot-Platzhalter IM05 - gemessene Produktionsprüfung. Erfassen Sie nach den ersten tatsächlichen Zyklen Maschinenprotokoll, Ein- und Ausgangsbestände sowie die IP-Veränderung über einen angegebenen Zeitraum. Erklären Sie Abweichungen von der Nennrate. Behandeln Sie die geplanten 1.400 Wochenrationen nicht als bereits produziert.

Schritt 6. Jeweils einen Engpass verbessern

Wenn Eingangsmaterial wiederholt fehlt, verbessern Sie die Lieferung, bevor Sie Ausgangslager hinzufügen. Bleibt der Ausgang voll, verbessern Sie Abholung oder Verkauf, bevor Sie Maschinen hinzufügen. Begrenzen die Arbeiter den Betrieb, kümmern Sie sich um Nahrung und Ablösung. Prüfen Sie vor einer Erhöhung der Fabrikstufe erneut die Kosten.

Warten Sie nach einer Änderung auf die normale Serveraktualisierung. Ständiges Aktualisieren beschleunigt die Produktion nicht. Verfolgen Sie Ereignisse und Referenzen über die Industriebenachrichtigungen. Nutzen Sie Ranglisten als Größenbeispiele, nicht als Beweis dafür, dass der Nachbau eines fremden Fabriklayouts zu Ihrer Logistik passt.

Schritt 7. Den Standort aktiv halten

Lesen Sie den Aktivitätszustand der Fabrik und eine etwaige Entfernungsfrist. Prüfen Sie ruhende Standorte bewusst, statt Bauentwürfe zu vergessen. Prüfen Sie vor jedem Abbau die Bestätigung und die Folgen für Vermögenswerte und Waren; dieses Tutorial baut weder seinen Food Mixer noch seine Fabrik ab.

22

— END OF CHAPTER —

23

KAPITEL 23 / REMOTE SITES

Basecamps planen und eigene Flughäfen instand halten

Ein FBO, ein Basecamp und ein eigener Flughafen sind unterschiedliche Dinge. Ein FBO ist eine Einrichtung an einem Flughafen. Ein Basecamp schafft einen kleinen Betriebsstandort mithilfe eines Flugzeugs, das einen Bausatz transportiert. Der Besitz eines bestehenden Flughafens bringt wiederum eigene Rechte, Einnahmen und wiederkehrenden Kit-Bedarf mit sich.

CH 23
REMOTE SITES
Basecamps planen und eigene Flughäfen instand halten

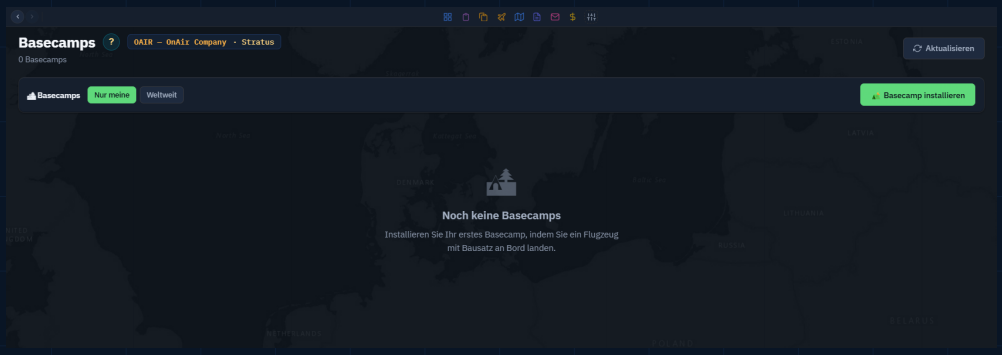
Schritt 1. Die passende Funktion auswählen
Schritt 2. Basecamp-Voraussetzungen prüfen
Schritt 3. Den Bausatz vorbereiten und einfliegen
Schritt 4. Den erstellten Standort prüfen
Schritt 5. Einen bereits eigenen Flughafen prüfen
Schritt 6. Einnahmen richtig lesen
Schritt 7. Freigabe und Löschung bewusst behandeln

Schritt 1. Die passende Funktion auswählen

Nutzen Sie ein FBO für Einrichtungen an einem bestehenden Flugplatz. Prüfen Sie ein Basecamp für einen tatsächlich abgelegenen Betriebsstandort. Prüfen Sie Flughafenbesitz, wenn Kosten und Verkehrsmodell zu Ihrem Netzwerk passen. Kaufen Sie kein Airport Ownership Kit in der Annahme, es sei ein Basecamp Construction Kit.

Schritt 2. Basecamp-Voraussetzungen prüfen

Öffnen Sie **Basecamps** und lesen Sie Ihr Kontingent, bevor Sie die Errichtung planen. Die Unternehmensstufe begrenzt die Anzahl eigener Basecamps. Basecamps bleiben Größe 0: Prüfen Sie daher die Flugzeugkompatibilität, statt sie wie uneingeschränkt nutzbare Flughäfen zu behandeln.



OAIR besitzt auf diesem Screenshot kein Basecamp. Für das Tutorial wurde kein abgelegener Standort errichtet.

Schritt 3. Den Bausatz vorbereiten und einfliegen

Suchen Sie das richtige Kit in Trading Hall und planen Sie dessen Lieferung zu einem geeigneten Flugzeug. Prüfen Sie sein vollständiges Gewicht in der Flugvorbereitung. Fliegen Sie zum vorgesehenen Standort und beachten Sie den vom Spiel geforderten Abstand zu bestehenden Flughäfen sowie die Landeanforderungen des Flugzeugs.

Öffnen Sie nach der Landung mit dem Kit an Bord **Install Basecamp**. Prüfen Sie ausgewähltes Flugzeug, tatsächliche Position, Platzierung und Ausschlusskreise, Höhe, Ausrichtung, sechsstellige Kennung und Namen. Lesen Sie vor der Installation die aktuellen Validierungsmeldungen. Bei erfolgreicher Errichtung wird das Kit verbraucht.

Screenshot-Platzhalter RS03 - tatsächlicher Errichtungsflug. Erfassen Sie Kit-Beladung und Gewicht, tatsächliche Ankunft am Standort, das gültige Installationsformular und das erstellte Basecamp. Das erfordert einen Simulatorflug; erfinden Sie keinen abgelegenen Standort aus einem unpassenden Flughafenscreenshot.

Schritt 4. Den erstellten Standort prüfen

Öffnen Sie dessen Detailseite und prüfen Sie Eigentümer, Koordinaten, Höhe und Flugzeuge. Wenn Sie Szenerie konfigurieren, betrachten Sie die Vorschau im Simulator und halten Sie Objekte vor dem Speichern innerhalb des erlaubten Bereichs. Planen Sie anschließend Treibstoff, Vorräte und etwaige FBO- oder Werkstatteinrichtungen getrennt.

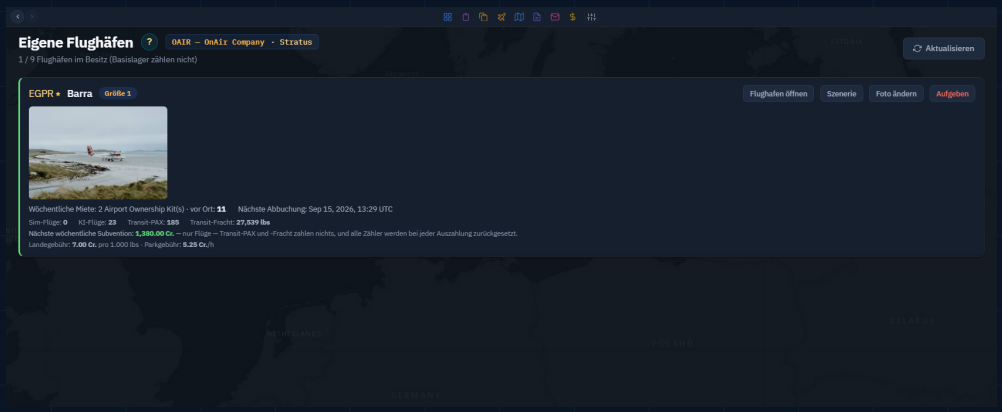
CH 23
REMOTE SITES
Basecamps planen und eigene Flughäfen instand halten

Schritt 1. Die passende Funktion auswählen
Schritt 2. Basecamp-Voraussetzungen prüfen
Schritt 3. Den Bausatz vorbereiten und einfliegen
Schritt 4. Den erstellten Standort prüfen
Schritt 5. Einen bereits eigenen Flughafen prüfen
Schritt 6. Einnahmen richtig lesen
Schritt 7. Freigabe und Löschung bewusst behandeln

Screenshot-Platzhalter RS04 - nutzbare abgelegene Basis. Zeigen Sie denselben Standort nach der Errichtung, das anwesende Flugzeug und tatsächlich gebaute Einrichtungen. Erwecken Sie nicht den Eindruck, ein Basecamp enthalte automatisch einen Treibstofftank oder eine Werkstatt.

Schritt 5. Einen bereits eigenen Flughafen prüfen

Öffnen Sie **Eigene Flughäfen**. Unser bestehendes Beispiel ist **EGPR - Barra**, Größe 1, mit **11 Airport Ownership Kits vor Ort** und einer Wochenmiete von **zwei Kits**. Die nächste angezeigte Zahlung ist am 15. September 2026 um 13:29 UTC fällig.



Dieser Flughafen war bereits vor dem Tutorial im Besitz der Firma. Verkehr und Einnahmen sind bisherige Unternehmensaktivität, keine in diesen Kapiteln durchgeführten Flüge.

Vergleichen Sie den Bestand vor Ort mit dem Fälligkeitstermin. Kits an einem anderen Flughafen erfüllen diese Zahlung nicht. Füllen Sie den Vorrat vor seiner Erschöpfung auf und untersuchen Sie jeden gefährdeten Status umgehend.

Schritt 6. Einnahmen richtig lesen

Die aktualisierte Aufnahme vom 14. September 2026 zeigt 23 KI-Flüge und eine geschätzte nächste Subvention von 1.380 Cr. Passagier- und Frachtzähler dienen zur Information; die Seite sagt ausdrücklich, dass die Subvention auf Flügen basiert. Rechnen Sie nicht alle Verkehrszähler in zusätzliche Einnahmen um.

Vergleichen Sie wiederkehrende Kit- und Transportkosten mit tatsächlichen Einnahmen. Mehr eigene Flughäfen schaffen an jedem Standort eine Versorgungsverpflichtung. Nehmen Sie diese Verpflichtungen in die regelmäßige Prüfung aus Kapitel 26 auf.

Schritt 7. Freigabe und Löschung bewusst behandeln

Freigeben gibt einen eigenen Flughafen zurück. Die Löschung eines Basecamps hat ihr eigenes Angebot und eigene Migrationsfolgen für Flugzeuge, Personen und Einrichtungen. Verstehen Sie diese Aktionen als tatsächliche Änderungen am Netzwerk, nicht als Vorschaufunktionen. Diese Übung umfasst weder Freigabe noch Löschung.

24

KAPITEL 24 / COOPERATION

Mit einer virtuellen Fluggesellschaft und Partnerunternehmen arbeiten

Zusammenarbeit wird einfacher, sobald Sie Flüge Ihres eigenen Unternehmens vorbereiten und dessen Aktivitäten buchhalterisch erfassen können. Klären Sie vor der Übernahme gemeinsamer Aufgaben, wessen Flugzeuge, Mitarbeiter, Aufträge und Geld Sie verwenden.

CH 24
COOPERATION
Mit einer virtuellen Fluggesellschaft und Partnerunternehmen arbeiten

Schritt 1. Mitgliedschaft und Rollen prüfen
Schritt 2. Das ausführende Unternehmen identifizieren
Schritt 3. Berechtigung zur Nutzung von Vermögenswerten prüfen
Schritt 4. Zugewiesene Aufgaben ausführen
Schritt 5. Partnerschaften gesondert prüfen
Schritt 6. Einladungen nur bei entsprechender Absicht senden
Schritt 7. Gemeinsame Verpflichtungen prüfen

Schritt 1. Mitgliedschaft und Rollen prüfen

Öffnen Sie die VA-Konsole. Unser Beispiel verwendet die bestehende **OA Roles Test VA**, Kennung **OATRV**, mit OAIR als einzigem Gründungsmitglied.



Dies ist eine bestehende Test-VA, bei der zum Aufnahmezeitpunkt keine Flüge registriert sind. Während dieser Übung haben wir weder eine weitere VA gegründet noch Bewerbungen versendet.

Wenn Sie noch kein Mitglied sind, prüfen Sie vor einer Bewerbung die verfügbaren VAs und ihre Anforderungen. Die Gründung einer VA ist eine eigenständige unternehmerische Verpflichtung mit Startkapital; für den Beitritt zu einer bestehenden VA müssen Sie keine zweite Organisation gründen.

Schritt 2. Das ausführende Unternehmen identifizieren

Bei Rollen mit entsprechender Berechtigung wechselt **Work as** die Betriebsführung zur VA. Lesen Sie vor jedem Kauf, jeder Einstellung, Auftragsannahme oder Flugvorbereitung die sichtbare Unternehmensanzeige. Im VA-Kontext gehören Vermögenswerte und Ausgaben zur VA und nicht automatisch zu Ihrem persönlichen Unternehmen.

Kehren Sie zum Kontext Ihres persönlichen Unternehmens zurück, bevor Sie die persönliche Cessna-Übung fortsetzen. Schließen Sie niemals allein aus einem vertrauten Flugzeugkennzeichen darauf, wer bezahlt.

Screenshot-Platzhalter VA02 - autorisierter VA-Betriebskontext. Wenn Sie einen echten VA-Vorgang durchführen möchten, erfassen Sie die Anzeige Work as, das VA-eigene Flugzeug und die Flugvorbereitung. Zeigen Sie anschließend die Rückkehr zum persönlichen Unternehmen. Gemeinsame Ausgaben werden hier nicht vorgeführt.

Schritt 3. Berechtigung zur Nutzung von Vermögenswerten prüfen

Prüfen Sie Ihre Rolle und die Ihrer Mitgliedschaft zugewiesenen Flugzeug- und Mitarbeiterberechtigungen. Ein aufgelistetes Flugzeug dürfen Sie nicht zwangsläufig auch benutzen. Bitten Sie die VA-Leitung um Klärung des Zugriffs, statt bei der Fehlersuche die Zuweisung eines anderen Mitglieds zu ändern.

Schritt 1. Mitgliedschaft und Rollen prüfen
Schritt 2. Das ausführende Unternehmen identifizieren
Schritt 3. Berechtigung zur Nutzung von Vermögenswerten prüfen
Schritt 4. Zugewiesene Aufgaben ausführen
Schritt 5. Partnerschaften gesondert prüfen
Schritt 6. Einladungen nur bei entsprechender Absicht senden
Schritt 7. Gemeinsame Verpflichtungen prüfen

Administratoren müssen die Vergütungsmodelle der Rollen und die Berechtigungen zum Beladen von Aufträgen bewusst konfigurieren. Prüfen Sie, ob ein Wert einen Prozentsatz, einen Stundenbetrag oder einen Wochenbetrag bezeichnet. Der Wert 10 in einem Prozentfeld bedeutet 10 %, nicht zehn Credits.

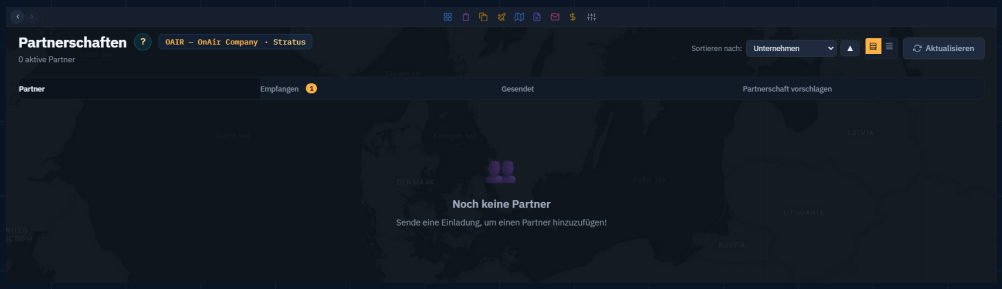
Schritt 4. Zugewiesene Aufgaben ausführen

Ein Disponent kann einem Mitglied einen VA-Auftrag zuweisen. Prüfen Sie vor der Flugvorbereitung dessen Zuweisung und Ladebeschränkungen. Kontrollieren Sie Flugzeug, Besatzung, Ladung, Treibstoff und Registrierung genauso wie bei einem Auftrag Ihres persönlichen Unternehmens.

Screenshot-Platzhalter VA04 - zugewiesener Auftrag abgeschlossen. Erfassen Sie einen tatsächlich zugewiesenen VA-Auftrag, die erlaubte Beladung, die tatsächliche Flugregistrierung und die daraus entstandene VA-Aktivität. Ein Flug des persönlichen Unternehmens ist kein Nachweis für einen VA-Flug.

Schritt 5. Partnerschaften gesondert prüfen

Öffnen Sie **Partnerships**. Das Unternehmen hat auf diesem Screenshot keine aktiven Partner; der Reiter Received zeigt einen Eintrag, den der Eigentümer gegebenenfalls prüfen muss.



Eine Partnerschaft ist eine Vereinbarung zwischen Unternehmen derselben Welt. Sie ist von der VA-Mitgliedschaft getrennt. Lesen Sie die derzeit verfügbaren Funktionen und Bedingungen; dieser Bereich entwickelt sich noch weiter.

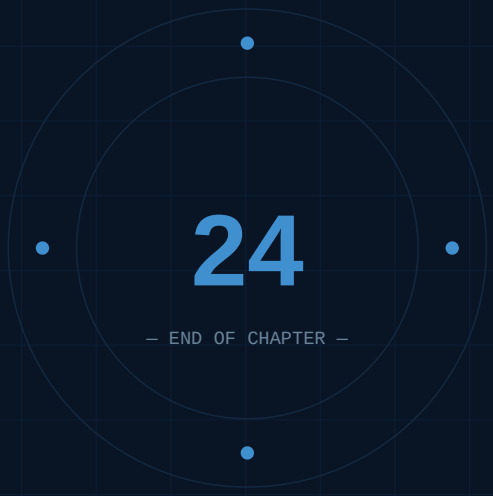
Schritt 6. Einladungen nur bei entsprechender Absicht senden

Identifizieren Sie mit Company Lookup das richtige Unternehmen, bevor Sie eine Partnerschaft vorschlagen. Prüfen Sie Unternehmenskennung, Welt und eine etwaige Begleitnachricht. Eine versendete Einladung kontaktiert einen anderen Betreiber; sie ist keine private Entwurfsaktion.

Screenshot-Platzhalter VA06 - vereinbarte Partnerschaft. Erfassen Sie mit ausdrücklicher Zustimmung des Eigentümers zur Kontaktaufnahme mit dem gewählten Betreiber die vorbereitete Einladung, den Versandstatus und die schließlich angenommene Partnerschaft. Für dieses Tutorial wurden weder Einladungen noch Nachrichten versendet.

Schritt 7. Gemeinsame Verpflichtungen prüfen

Prüfen Sie regelmäßig offene zugewiesene Aufträge, Rollenvergütungen und die Verfügbarkeit gemeinsam genutzter Vermögenswerte. Das Verlassen einer VA, das Entfernen eines Mitglieds oder das Auflösen einer Partnerschaft hat betriebliche Folgen. Lassen Sie diese Handlungen aus der ersten Kooperationsübung heraus, sofern kein tatsächlicher Anlass und keine entsprechende Befugnis vorliegen.



25

KAPITEL 25 / MISSIONS

Sondermissionen und Flugwerkzeuge kennenlernen

Sondermissionen ergänzen einen Flug, dessen Vorbereitung und Registrierung Sie bereits beherrschen, um weitere Ziele. Lernen Sie jeweils nur eine neue Aktivität und halten Sie Flugzeug, Wetter und Route einfach, während Sie die zusätzlichen Bedingungen kennenlernen.

CH 25
MISSIONS
Sondermissionen und Flugwerkzeuge kennenlernen

Schritt 1. Die Mission vor der Annahme lesen
Schritt 2. Eine Rettung als eigene Übung vorbereiten
Schritt 3. Den aktuellen Missionsstatus verfolgen
Schritt 4. Simulator-Szenerie und Ausrüstung prüfen
Schritt 5. Einen blockierten Start mit Tracking-Prüfungen untersuchen
Schritt 6. Unterstützung bewusst nutzen
Schritt 7. Wiederherstellen und registrieren

Schritt 1. Die Mission vor der Annahme lesen

Prüfen Sie Kategorie, Flugzeugbeschränkungen, Abflug, Ziel, Frist und Bewertungsbedingungen. Eine Rettung ist kein gewöhnlicher Passagiertransport mit einem anderen Symbol. Eine Erkundung erfordert die richtige Ausrüstung und einen tatsächlichen Flug über das betreffende Gebiet. Eine Tour kann ihre eigene Abfolge und eigene Teilnahmebedingungen haben.

Kehren Sie zur Checkliste für den ersten Flug zurück: Flugzeug, Besatzung, Flughäfen, Treibstoff, Ladung und Simulatorverbindung bleiben erforderlich. Spezialausrüstung und Passagiere tragen ebenfalls zum Gewicht bei.

Schritt 2. Eine Rettung als eigene Übung vorbereiten

Wählen Sie in der Freelance-Auftragsauswahl ein zulässiges kleines Flugzeug und die Kategorie Rescue. Prüfen Sie, ob der Vorfall einen genauen Standort oder ein Suchgebiet hat, und betrachten Sie Gelände und Landezone. Lesen Sie die tatsächlichen Flugzeug- und Kategorievoraussetzungen, statt davon auszugehen, dass jedes Flottenflugzeug genutzt werden kann.

Beim Rettungsablauf werden die Opfer zum Abflughafen zurückgebracht. Planen Sie, wie Sie den Einsatzort finden, dort geeignet landen und die zusätzlichen Passagiere nach Hause bringen. Halten Sie ausreichend Treibstoff und Nutzlastreserve für den gesamten Einsatz vor.

Screenshot-Platzhalter SM02 - Rettungsauswahl. Sobald Unternehmensmodus und ein zulässiges Flugzeug die Übung ermöglichen, erfassen Sie ein echtes Angebot mit Karte, einschließlich genauer Position beziehungsweise Suchgebiet und Rückkehrflughafen. Ändern Sie den aktuellen Unternehmensmodus nicht nur für dieses Bild, während die Wechselwartezeit aktiv ist.

Schritt 3. Den aktuellen Missionsstatus verfolgen

Lesen Sie während eines echten Rettungsflugs die Missionsstatuskarte in den Phasen Hinflug, Suche beziehungsweise Zielführung, Landung und Einsteigen. Das Einsteigen setzt voraus, dass Landezonen-, Boden- und Geschwindigkeitsprüfung gleichzeitig erfüllt sind. Ist es nicht verfügbar, lesen Sie die fehlende Bedingung, statt wiederholt zu klicken.

Der Einsteige-Countdown und die daraus entstehende Passagierlast gehören zur Mission. Prüfen Sie vor dem Rückflug zur Basis, ob das Einsteigen abgeschlossen ist, registrieren Sie anschließend den Flug und prüfen Sie das Ergebnis.

Screenshot-Platzhalter SM03 - Rettungsablauf. Erfassen Sie das tatsächliche Such- und Statusfeld, den gefundenen Einsatzort, gültige Lande- und Einsteigebedingungen, das abgeschlossene Einsteigen, die Rückkehr und das registrierte Ergebnis. Diese Bilder erfordern einen echten Simulatorflug und können nicht durch eine Routenvorschau ersetzt werden.

CH 25
MISSIONS
Sondermissionen und Flugwerkzeuge kennenlernen

Schritt 1. Die Mission vor der Annahme lesen
Schritt 2. Eine Rettung als eigene Übung vorbereiten
Schritt 3. Den aktuellen Missionsstatus verfolgen
Schritt 4. Simulator-Szenerie und Ausrüstung prüfen
Schritt 5. Einen blockierten Start mit Tracking-Prüfungen untersuchen
Schritt 6. Unterstützung bewusst nutzen
Schritt 7. Wiederherstellen und registrieren

Schritt 4. Simulator-Szenerie und Ausrüstung prüfen

Wenn eine Aktivität Szenerieobjekte verwendet, prüfen Sie die Installation der entsprechenden Ressourcen und die Einstellungen des jeweiligen Simulators. Nutzen Sie gegebenenfalls den mitgelieferten Szenerietest und lesen Sie Fehlermeldungen im Ereignisstrom. Ein fehlendes sichtbares Objekt und eine unerfüllte Missionsbedingung sind nicht zwangsläufig dasselbe Problem.

Prüfen Sie bei einem Ore Detector, ob er zur Flugzeugladung gehört, befolgen Sie anschließend seine Anforderungen im Flug und lesen Sie die tatsächlichen Lagerstättenwerte. Kapitel 17 lässt die Erkundungsbilder offen, bis ein solcher Flug stattgefunden hat.

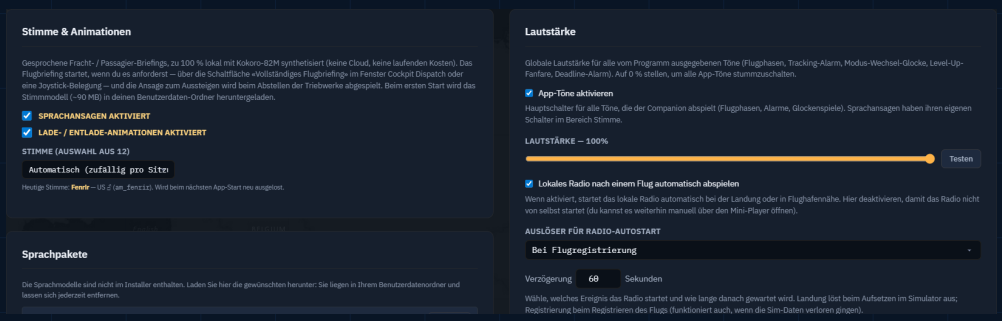
Schritt 5. Einen blockierten Start mit Tracking-Prüfungen untersuchen

Lesen Sie die Tracking-Bedingungen einzeln: Datum, Treibstoff, Nutzlast, Modell, Simulatoreinstellungen und Standort. Korrigieren Sie die fehlgeschlagene Bedingung und prüfen Sie sie erneut. Eine bestehende Simulatorverbindung bedeutet nicht automatisch, dass Flugzeug und Ladung mit der OnAir-Flugvorbereitung übereinstimmen.

Wenn Sie von einem Arbeitsauftragsabschnitt zurückkehren, prüfen Sie, ob vorbefülltes Flugzeug, Route und Besatzung tatsächlich vorgesehen sind. Behalten Sie dasselbe Kennzeichen während Flugvorbereitung, Tracking und Abschlussbericht bei.

Schritt 6. Unterstützung bewusst nutzen

Wetter-, Flugplan-, ATC- sowie Ton- und Sprachoptionen können die Übung unterstützen. Prüfen Sie die aktuelle Verfügbarkeit und Konfiguration jeder Funktion, statt alle Hilfen als automatisch aktiviert anzusehen. Lassen Sie Erinnerungen hörbar, wenn Sie sich bei Fristen oder Verbindungsunterbrechungen auf sie verlassen.



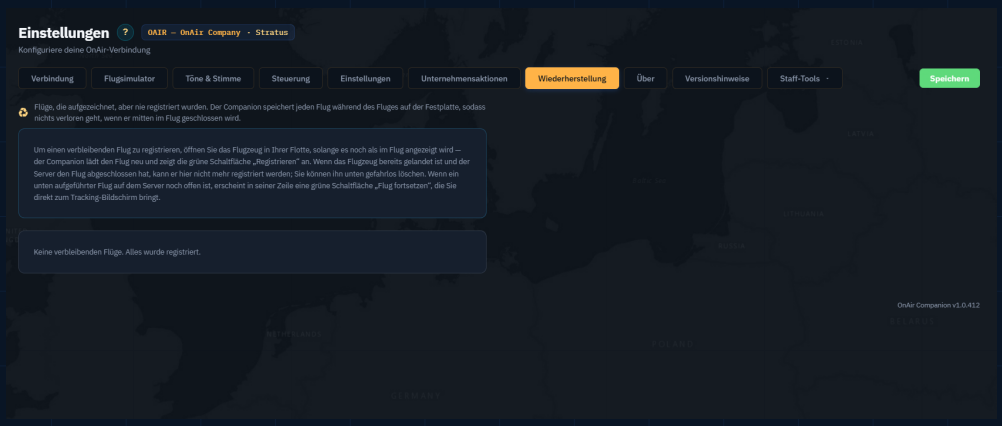
Diese vorhandene Einstellungsaufnahme zeigt eine Konfiguration, keine abgeschlossene Sondermission.

Schritt 7. Wiederherstellen und registrieren

Wenn die Simulator- oder Serververbindung unterbrochen wird, lesen Sie die Informationen zum gespeicherten Flug und zur Wiederherstellung. Bewahren Sie den lokalen Datensatz auf und folgen Sie dem angebotenen Wiederherstellungsweg. Löschen Sie ihn nicht und beginnen Sie keinen anderen Flug, nur um die Warnung loszuwerden.

CH 25
MISSIONS
Sondermissionen und Flugwerkzeuge kennenlernen

Schritt 1. Die Mission vor der Annahme lesen
Schritt 2. Eine Rettung als eigene Übung vorbereiten
Schritt 3. Den aktuellen Missionsstatus verfolgen
Schritt 4. Simulator-Szenerie und Ausrüstung prüfen
Schritt 5. Einen blockierten Start mit Tracking-Prüfungen untersuchen
Schritt 6. Unterstützung bewusst nutzen
Schritt 7. Wiederherstellen und registrieren



Screenshot-Platzhalter SM07 - tatsächliches Wiederherstellungsergebnis. Erfassen Sie bei einer echten Unterbrechung die Meldung, die verfügbare Wiederherstellungsaktion und die erfolgreiche Registrierung desselben Flugs. Lassen Sie diesen Punkt bedingt: Eine absichtliche Trennung ist zum Abschließen des Tutorials nicht erforderlich.

25

— END OF CHAPTER —

26

KAPITEL 26 / REVIEW

Ihr Unternehmen prüfen, stabilisieren und ausbauen

Die Lernfolge endet mit einer regelmäßig wiederholbaren Bestandsaufnahme. Bevor Sie eine weitere Route, ein Flugzeug oder eine Produktionslinie hinzufügen, stellen Sie sicher, dass die laufenden Verpflichtungen erfüllt werden können und der nächste Betriebszeitraum finanziert ist.

CH 26
REVIEW
Ihr Unternehmen prüfen, stabilisieren und ausbauen

Schritt 1. Kontext und dringende Aufgaben bestätigen
Schritt 2. Flugzeuge und Personal prüfen
Schritt 3. Einrichtungen und Vorräte prüfen
Schritt 4. Geldbewegungen abgleichen
Schritt 5. Tatsächliche Ergebnisse prüfen
Schritt 6. Eine nächste Verbesserung auswählen
Schritt 7. Eine klare Übergabe hinterlassen

Schritt 1. Kontext und dringende Aufgaben bestätigen

Prüfen Sie das aktive Unternehmen, die Welt und den persönlichen beziehungsweise VA-Kontext. Kontrollieren Sie ausstehende Aufträge, laufende Arbeitsaufträge, einzelne Flüge regelmäßiger Routen und Vertragsfristen. Unterscheiden Sie zwischen einem Entwurf, einer angenommenen Verpflichtung, einem laufenden Vorgang und einem abgeschlossenen Ergebnis.

Kümmern Sie sich zuerst um die nächste zeitkritische Anforderung. Eine künftig rentable Route rettet keinen Vertrag, dessen Lieferung innerhalb der aktuellen Frist nicht mehr möglich ist.

Schritt 2. Flugzeuge und Personal prüfen

Prüfen Sie vor dem nächsten Abflug Standort, Status, Inspektionen, Defekte, Konfiguration und Besatzung. Kontrollieren Sie Ruhezeiten, Ausbildung und Transport, bevor Sie einen Mitarbeiter als verfügbar einplanen. Öffnen Sie die Flugvorbereitung erneut, um Treibstoff und Beladung konkret zu berechnen.

Behandeln Sie beim Tutorial-Unternehmen N5454S, Hina und die Gruppe Academy C172 als getrennte Datensätze: Der Besitz des Flugzeugs und eine gespeicherte Besatzungsvorlage bedeuten nicht, dass bereits ein Flug stattgefunden hat.

Schritt 3. Einrichtungen und Vorräte prüfen

Kontrollieren Sie FBO-Bauarbeiten, nutzbaren Treibstoff und ausstehende Lieferungen. Prüfen Sie Rohstoffe, Nahrung, Personal, Erzeugnisse und Aktivität der Fabriken. Kontrollieren Sie den Kit-Bestand eigener Flughäfen jeweils an dem Flughafen, an dem die Zahlung fällig ist.

Das FBO in EDHL hat im Tutorial mehrere Bauphasen, LFPT verfügt über eine Reserve von 30 Rationen, und der Food Mixer ist noch nicht gebaut. Das sind konkrete Punkte für eine erneute Prüfung, keine fertiggestellte Produktionskapazität.

Schritt 4. Geldbewegungen abgleichen

Lesen Sie Current Cash und erklären Sie anschließend größere Veränderungen anhand des Hauptbuchs. Vergleichen Sie Betriebsergebnisse über vergleichbare Zeiträume und prüfen Sie das Berichtsdatum der Balance Sheet. Berücksichtigen Sie laufende Löhne, Flugzeugkosten, Kredite und Einrichtungen bei Ihrer Liquiditätsreserve.

Unterscheiden Sie unverkaufte Erzeugnisse, ausstehende Vertragszahlungen und verfügbares Bargeld. Ein ansehnlicher Lagerwert bezahlt keine unmittelbar fällige Treibstoffrechnung, solange er nicht in verwendbare Liquidität umgewandelt wurde.

Schritt 5. Tatsächliche Ergebnisse prüfen

Nutzen Sie Flugaufzeichnungen, Vertragsfortschritt, Fabrikprotokolle und Transaktionen, um die tatsächlichen Abläufe zu beurteilen. Gleichen Sie denselben Vorgang anhand von Datum, Referenzen und Flugzeugkennzeichen in diesen Aufzeichnungen ab.

CH 26
REVIEW
Ihr Unternehmen prüfen, stabilisieren und ausbauen

Schritt 1. Kontext und dringende Aufgaben bestätigen
Schritt 2. Flugzeuge und Personal prüfen
Schritt 3. Einrichtungen und Vorräte prüfen
Schritt 4. Geldbewegungen abgleichen
Schritt 5. Tatsächliche Ergebnisse prüfen
Schritt 6. Eine nächste Verbesserung auswählen
Schritt 7. Eine klare Übergabe hinterlassen

Screenshot-Platzhalter RG05 - vollständige Betriebsprüfung. Erfassen Sie nach den tatsächlichen Tutorial-Flügen und den ersten Produktionszyklen deren registrierte Ergebnisse und Finanzbuchungen. Ergänzen Sie einen kurzen Vergleich mit den ursprünglichen Schätzungen. Lassen Sie diesen Punkt offen, solange diese Vorgänge noch nicht durchgeführt wurden.

Schritt 6. Eine nächste Verbesserung auswählen

Wählen Sie den Engpass, der die Zuverlässigkeit am stärksten beeinträchtigt: fehlende Besatzung, lange Überführungen, unzureichende Treibstoffversorgung, ungeeignete Auftragslasten, mangelhafte Rohstoffversorgung oder nicht abgeholte Erzeugnisse. Beseitigen Sie diesen Engpass, bevor Sie eine weitere davon abhängige Aktivität hinzufügen.

Führen Sie einen kleinen Versuch durch und vergleichen Sie das Ergebnis über einen festgelegten Zeitraum. Bauen Sie eine Route aus, wenn tatsächliche Nachfrage, Kapazität und Betriebskosten dies rechtfertigen; erweitern Sie die Industrie, wenn Versorgung und Abholung die zusätzliche Maschine produktiv halten können.

Schritt 7. Eine klare Übergabe hinterlassen

Notieren Sie vor dem Ende einer Sitzung aktive Verpflichtungen, deren Fristen, voraussichtliche Bau- und Liefertermine sowie die nächste erforderliche Handlung. Lassen Sie keine unklare Bestätigung offen. Wenn ein anderer Bediener dasselbe Unternehmen oder denselben Companion nutzt, halten Sie fest, welche Handlungen abgeschlossen wurden und für welche lediglich Angebote eingeholt wurden.

Die Anhänge bieten kurze Checklisten und Verweise auf die passenden Lektionen. Nutzen Sie sie, wenn Sie die Abläufe erweitern, und lassen Sie flugabhängige Screenshot-Platzhalter sichtbar, bis echte Nachweise sie ersetzen.

26

— END OF CHAPTER —

27

KAPITEL 27 / APPENDICES

Betriebschecklisten und Lernwege

CH 27
APPENDICES
Betriebschecklisten und Lernwege

A. Vor der Auftragsannahme
A. Vor dem Abflug
A. Nach der Ankunft
A. Vor dem Verlassen der Gesellschaft
B. Fehlersuche nach Symptom
C. Arbeitsglossar
D. Den nächsten Lernweg wählen

A. Vor der Auftragsannahme

- Gesellschaft, Welt und persönlichen/VA-Kontext bestätigen.
- Alle Abschnitte, Mengen, Passagierklassen, Fristen und Strafen lesen.
- Passendes Flugzeug und verfügbare qualifizierte Besatzung finden.
- Abflugort, Treibstoffzugang und Wartungsreserve prüfen.
- Positionierung, Betriebskosten und laufende Verpflichtungen budgetieren.
- Nur tatsächlich durchführbare Mengen und Arbeit annehmen.

A. Vor dem Abflug

- Kennzeichen, Route und Ausweichziel prüfen.
- Besatzung, ausgewählte Ladung und Ziel erneut prüfen.
- Treibstoff, Gesamtgewicht und Nutzlastgrenzen gemeinsam prüfen.
- Jede Trackingbedingung lesen und Fehler beheben.
- Den vorgesehenen Einsatz einmal starten und Status bestätigen.

A. Nach der Ankunft

- Tracking beenden und den echten Flug registrieren.
- Auftrags-/Vertragsfortschritt und Restabschnitte prüfen.
- Nötiges Entladen/Ausschiffen von Industriegütern prüfen.
- Standort, Status und nächste Verfügbarkeit von Flugzeug und Personal lesen.
- Tatsächliche Zahlung und Kosten vor Wiederholung abstimmen.

A. Vor dem Verlassen der Gesellschaft

- Fristen, geplante Abflüge und Lieferungen notieren.
- Treibstoff, Rationen, Produktionszutaten und Eigentumskits prüfen.
- Wartungs-/Bauprognosen und offene Sperren dokumentieren.
- Bestätigungen schließen oder erledigen und gewollte Änderungen speichern.

B. Fehlersuche nach Symptom

SYMPTOM	ERSTE PRÜFUNGEN	ZURÜCK ZU
Keine passenden Aufträge sichtbar	Quelle, Flughafen, Filter, Reichweiten- und Gewichtsannahmen	Kapitel 4, 8, 13
Flugzeug startet nicht	Status, Wartung, Besatzung, Route, Treibstoff und Gewicht	Kapitel 8–10
Arbeitsauftrag wartet	Pflichtladung am Abflugort, Flugzeug-/Personalverfügbarkeit	Kapitel 14

SYMPTOM	ERSTE PRÜFUNGEN	ZURÜCK ZU
Routendurchführung fehlt	Gespeichert/aktiv, Betriebstag und UTC-Zeit	Kapitel 15
Eigene Waren nicht verfügbar	Tatsächlicher Flughafen, an Bord/unterwegs, Entladen	Kapitel 19, 21
Maschine lässt sich nicht bauen	Örtliche Materialien und Bau-IP	Kapitel 18
Maschine produziert nicht	Gebaut, Rezept, Personal, Nahrung, Zutaten, Verbindungen und Ausgangsplatz	Kapitel 18, 19, 22
Vertragszahlung fehlt	Richtige Waren am Boden des Vertragsflughafens, Fortschritt und Frist	Kapitel 20
Geld sinkt trotz Umsatz	Erwerb, Verpflichtungen, Betriebskosten und Zeitraum	Kapitel 11, 26
Flughafeneigentum gefährdet	Kits vor Ort, nächste Zahlung und Rückstände	Kapitel 23
VA-Gut unbenutzbar	Betriebskontext, Rolle und Güter-/Auftragsrechte	Kapitel 24
Tracking startet nicht	Einzelne Trackingmeldungen	Kapitel 3, 25

C. Arbeitsglossar

BEGRIFF	BEDEUTUNG IN DIESEM HANDBUCH
Freelance	Bereitgestellte Arbeit fliegen vor vollständiger Unternehmensverwaltung
Advanced / Career	Gesellschaftsmodus mit Gütern und Verpflichtungen
Gesellschaftsauftrag	Angenommene Arbeit mit eigenen Ressourcen
FBO-Abfrage	Gespeicherte Kriterien zur Angebotserzeugung, keine angenommene Mission
Arbeitsauftrag	Geordnete Abschnitte und Ladeaktionen für ein Flugzeug, Spieler/KI nach Weltregeln
Regelmäßige Route	Wiederkehrender Dienst, der geplante Durchführungen erzeugt
Flugvorbereitung	Vorbereitung von Flugzeug, Besatzung, Route, Treibstoff und Ladung
Registrierung	Übermittlung und Annahme des tatsächlichen Flugergebnisses

A. Vor der Auftragsannahme
A. Vor dem Abflug
A. Nach der Ankunft
A. Vor dem Verlassen der Gesellschaft
B. Fehlersuche nach Symptom
C. Arbeitsglossar
D. Den nächsten Lernweg wählen

BEGRIFF	BEDEUTUNG IN DIESEM HANDBUCH
IP	Industriepunkte; Bau verbraucht sie, Produktion kann sie erzeugen oder verbrauchen
Angebot	Zum Kauf angebotene Waren an einem Ort
Nachfrage	Finanziertes Liefergesuch eines Käufers
Vertrag	Unterschriebene Mengenlieferpflicht mit Frist
FBO	Flughafenanlage mit gesondert zu konfigurierenden Einrichtungen und Diensten
Basecamp	Mit passendem Kit eingerichteter Einsatzort der Größe 0
VA	Virtuelle Airline mit gemeinsamen Ressourcen und Rollenrechten
UTC	Gemeinsame Zeitreferenz für Pläne und Fristen

D. Den nächsten Lernweg wählen

ZIEL	REIHENFOLGE
Simulatorgebundenes Fliegen lernen	Kapitel 2–3, dann 4–5
Kleine Gesellschaft betreiben	Kapitel 6–11; echten ersten Auftrag vor Erweiterung abschließen
Wiederholbaren Flugbetrieb aufbauen	Kapitel 12–16
Industrie beginnen	Kapitel 17–19, dann 20–22 nach Versorgungs- und Transportbedarf
Abgelegene Orte betreiben	Kapitel 23 nach gesicherter Versorgung und Flugzeugeignung
Zusammenarbeiten	Kapitel 24 nach eigener Gesellschaftsflugvorbereitung
Spezialaktivitäten ergänzen	Kapitel 25 nach zuverlässig abgeschlossenem Normalflug
Gesamtbetrieb erhalten	Kapitel 26 und Anhang A in jeder Sitzung

Daten, Preise, Kennzeichen und Gesellschaftszahlen in Bildern dokumentieren beobachtete Beispiele. Prüfen Sie aktuelle Werte beim Nachvollziehen. Ein markierter Bildplatzhalter bezeichnet noch zu erfassende Nachweise, keine bereits abgeschlossene Aktion.