



ZenitFIX – *Aquí seu Flight Simulator fala português*

1- Introdução

- [1A - Texto de Ajuda, primeiras notas sobre o FsPassengers](#)
- [1B - FsPassengers mudará sua forma de voar](#)
- [1C - Um complemento que cumpre com as necessidades de todos](#)
- [1D - Um complemento amigável](#)
- [1E - O início no FsPassengers](#)
- [1F - O informe de vôo – O coração do Passengers](#)

2 - Características do FsPassengers

- [2A – Uma Breve apresentação das características do FsPassengers](#)

3 - Criar uma Companhia, um passo importante

- [3A - Criar companhia, opções](#)
- [3B - Criar uma companhia conforme um script](#)
- [3C - Criar uma companhia conforme opções pessoais](#)

4 - O vôo com o FsPassengers

- [4A - Como iniciar e terminar um vôo com o FsPassengers](#)
- [4B - Utilizando o modelo de carga](#)
- [4C - Ações em Vôo](#)
- [4D - a Mini-Janela](#)
- [4E - O informe em Vôo](#)

5 - Como fazer um vôo perfeito evitando penalizações

- [5A - Penalizações por efeito](#)
- [5B - Penalizações opcionais](#)
- [5C - Desativar as penalizações básicas, arquivo de configuração](#)
- [5D – Obter mais pontos por completar um vôo de forma excepcional](#)

6 - Falhas

- [6A - Falhas causadas por erro do piloto](#)
- [6B - Falhas geradas pelo FsPassengers](#)

7 - O Teclado

- [7A - O Teclado, janela de configuração – Listar teclas disponíveis](#)

8 - Exportar Vôos da sua Linha Aérea Virtual

- [8A - Provar esta opção com a AV de teste do FsP](#)
- [8B - Exportando a sua própria Linha Aérea Virtual](#)

9 - O menu de configuração - Como usá-lo

10 - Ajustar o FsPassengers, incluir coisas, editar a configuração

- [10A - Incluir novos sons de diálogos de outros aviões com o ATC](#)
- [10B - Criar e editar um pack de vozes](#)
- [10C - Incluir um logo de companhia o piloto](#)
- [10D - Incluir novos modelos de carga](#)
- [10E - Incluir um novo mapa](#)
- [10F - Incluir um novo cenário de companhia](#)
- [10G - Treinar uma falha concreta](#)
- [10H - Incluir dados que faltam na base de dados ICAO](#)
- [10I - Incluir/Fechar áreas perigosas](#)
- [10J - Desativar/ajustar as penalizações por efeito](#)
- [10K - Colocar um botão de cintos no painel do seu avião FS2004](#)

11 - Sobre o Rendimento

1 - Introdução:

O FsPassengers foi criado por mim principalmente pela minha alegria que tenho ao voar e tendo muito em mente o desfrute de todos os usuários. É o resultado de mais de um ano de trabalho, e espero que se divirta com o resultado do duro trabalho que foi investido nele.

Daniel Polli
Autor do FsPassengers
Traduzido por: **ZenitFIX** –
Cmte. Natividade - Cineminha

1A – Texto de Ajuda, primeiras notas sobre o FsPassengers

Complementando esta documentação, poderá encontrar textos de ajuda em diversos sites. Muitas das opções do FsP contém um botão de ajuda, búscá-lo e utilizá-lo antes de mais nada. Muitas das opções são acessíveis nos menus ou através dos atalhos do teclado.

1B – FsPassengers mudará sua forma de voar

O FS2004 necessita do sentimento de responsabilidade: o sentimento de que as decisões, ações ou falhas tem consequências no rendimento do seu vôo. FS2004 lhe entrega um mundo vazio e morto onde nada acontece se fizer três voltas (*loops*) em um 747, aterrissa sobre a grama ou sofre um acidente em cada vôo. Devido a isto, perderá o sentimento de estar voando em um avião real depois de uns poucos vôos no FS2004. Alguns pilotos virtuais podem chegar a estar voando durante anos cometendo terríveis erros de vôo sem chegar a percebê-los, ou sem encontrar a forma de solucioná-los. O FsPassengers soluciona isso.

O objetivo principal do FsPassengers, é o de complementar o FS2004 proporcionando-lhe um completo entorno no qual será penalizado por seus maus procedimentos ou decisões, e recompensado quando certos procedimentos ou ações sejam realizados corretamente. Agora, terá passageiros em seu avião e será responsável por sua segurança e comodidade... e eles perceberão se algo está mal!

Com FsP, a forma na qual voar terá um impacto direto no seu piloto na venda na renda e na reputação da sua companhia. O crescimento da sua carreira como piloto, assim como o da sua companhia, dependerão de sua habilidade para cumprir com a maioria das regras dos “vôos reais”, toda vez que se preocupar em cumprir as necessidades e expectativas de seus passageiros.

Se quer ir um passo mais adiante, poderá criar uma companhia com a configuração “instant record” (gravação instantânea). Isto quer dizer que seus vôos serão automaticamente salvos ao ser completados. Já não existirá a possibilidade de utilizar o botão de cancelar a gravação e, se seu piloto morrer em um acidente, deverá iniciar novamente. com esta opção ativada, você se arrepiará os pelos quando seu co-piloto anunciar uma falha ou se encontrar mal tempo durante uma aproximação pois terá muito a perder se as coisas não vão bem. É óbvio que, sempre poderá desativar a opção “instant record” (gravação instantânea) e seguir aproveitando os benefícios do FsPassengers sem o risco de perder o seu piloto (por não falar dos seus passageiros!).

FsPassengers também tem uma série de características que faltam ao FS2004, como: GPWS, alertas na cabine, falhas aleatórias, diálogos de outras aeronaves com o ATC (controlador de tráfego aéreo) assim como a possibilidade de introduzir valores ao piloto automático, frequências de rádio ou outros instrumentos, mediante o uso de atalhos do teclado. Estas opções foram criadas com um comportamento único: muitos dos sons não serão ouvidos enquanto utiliza as vistas externas porque, na realidade, você não ouviria os sons da sua cabine se estivesse fora do avião.

No FsPassengers, estarás sujeito a diversas falhas únicos que nunca poderás encontrar no FS2004. As falhas que ocorrem no FS2004 são configurados pelo usuário, estando este preparado porque sabe que ocorrerá uma falha. No FsP, as falhas são geradas de uma forma automática. Muitas das falhas do FsP incluirão algum tipo de alerta. Como os pilotos na vida real, deverás observar continuamente seu painel de instrumentos para assegurar-se que tudo vai bem. Por exemplo, um aumento na temperatura do óleo de um motor pode terminar em uma falha de motor durante uma aproximação...

O FsPassengers renova sua forma de aproximar-se à uma simulação de voo real. Depois de vários anos de voar só em um simulador, tomei várias lições de voo. Um dos momentos mais incríveis da minha vida foi quando voei, pela primeira vez, só. Esse é o sentimento que queria reproduzir ao utilizar o FsPassengers.

1C – Um complemento que cumpre com as necessidades de todos

E tenha muito cuidado em manter o FsPassengers aberto porque muitas coisas podem ser acrescentadas, modificadas ou ajustadas pelos usuários. Poderá criar e acrescentar novos pacotes de vozes, planilhas de carga útil, mapas, áreas perigosas, nomes de passageiros, janelas de início e logotipos de companhia e piloto. Também poderá estabelecer taxas de falhas e dificuldade para ajudar-lhe a desenvolver suas habilidades. Quando criar uma companhia, muitas opções, como as penalizações e objetivos, poderão ser personalizadas de acordo com as suas necessidades.

O objetivo foi de tentar agradar a todo o mundo, assim como o de ajustar-se ao estilo de voo de qualquer um. Algumas pessoas irão querer voar com todas as penalizações ativadas e controlar as opções do altímetro e das luzes assim como comprar seus aviões e obter resultados financeiros pelos seus voos; outros, talvez queiram ativar unicamente algumas penalizações básicas e voar somente para obter o informe do voo, sem ter que estar atento para a gerenciar a economia da sua companhia. FsP lhe permitirá voar como o piloto mais experiente de uma linha aérea ou como o tio Bob lhe levando para pescar..

No site da Web, foi criado um fórum especialmente dedicado à personalização do FsPassengers, para ajudar-lhe a obter o máximo do FsP. Também poderá enviar suas criações ao site e compartilhar-las com toda a comunidade do FsP. Existe um fórum especial dedicado ao ajuste do FsPassengers assim não pode deixar de passar pelo <http://www.FsPassengers/forum> para obter mais algumas informações importantes.

A primeira maneira de ajustar o FsPassengers é, através do menu de configuração (setup menu). Embora, também poderá ajustar FsP a suas necessidades editando os arquivos de configuração que se encontram nas diferentes pastas do FsPassengers. Poderá encontrar mais informações sobre isto na seção “[Ajustar o FsPassengers](#)”, dentro deste documento.

1D – Um complemento amigável

Depois do seu primeiro voo, achará o FsPassengers muito simples de utilizar, então teremos encontrado nosso objetivo inicial. Contudo não deixe de usá-lo; como irá descobrir nos voos seguintes, as 50.000 linhas de código do FsPassengers, lhe demonstrará que é bem mais desafiante e complexo do que havia pensado inicialmente.

1E – O início no FsPassengers

Primero, deverá criar uma companhia. As opções utilizadas para definir sua companhia determinarão como deverá voar. Pode criar uma companhia com o modo de gerenciamento econômica ativado (deverá comprar e gerenciar sua frota de aviões) ou não. Poderá criar uma companhia com uma série de opções por defeito ou escolher um cenário pré definido. No modo Cenário, deverá completar uma série de condições para ganhar. Os cenários também tem condições pré determinadas e configurações de falhas. O segundo passo é criar um ou mais pilotos. Os pilotos são criados para uma companhia, contudo podem ser transferidos mais tarde a outra companhia por uma certa quantidade em dinheiro.

Já está preparado para usar o FsP. Cada vez que quiser voar, simplesmente inicie um voo no FS2004, com o avião que preferir (lembre-se que sua companhia deve possuir esse avião se a tal empresa tem ativada a opção de gerenciamento econômico) e no lugar que escolher. Assegure-se de que o freio de estacionamento esteja ativado e, então, clique no menu “FsPassengers – Flight/Start flight – load aircraft” (Voo/Iniciar voo – Carregar avião), carrega seu avião e clique em “OK - load immediately” (OK – carregar imediatamente). Na janela de informes de voo que aparecerá, clique sobre “Start flight” (Iniciar voo).

Estará já em um vôo com o FsPassengers e se beneficiará de todas as funções de vôo, incluindo os sons da tripulação e do co-piloto, GPWS, diálogos de outras aeronaves e mais. uma vez que aterrisse, ative o freio de estacionamento e clique no menu “FsPassengers flight/End Flight” (Terminar vôo). Obterá assim o informe do vôo se deseja, gravar o registro do seu vôo. Felicitações, acaba de completar seu primeiro vôo com o FsPassenger.

1F – O informe de vôo – O coração do Passengers

O informe que é exibido ao terminar o vôo é o coração do FsPassengers. Aqui encontrará uma compreensiva análise do seu rendimento no vôo. Este informe mostrará os dados do seu vôo, a opinião dos seus passageiros, teus erros, ou falhas ocorridas, a renda e gastos gerados pelo vôo e seus pontos de bonificação ou penalização. O informe é uma ferramenta maravilhosa para ajudar-lhe a identificar o que foi bom e o foi mal no seu vôo. Agora, com a ajuda deste informe, poderá corrigir seus erros. O informe aparecerá sempre quando terminar um vôo, porém uma vez que o informe seja salvo, poderá revê-lo e outros informes salvos a qualquer momento. O FsPassengers pode armazenar em volta de 1'000'000 de informes de vôo em sua base de dados. Poderá imprimir os informes de vôo, exportá-los à base de dados de uma linha aérea virtual, abrí-los em MS-Word ou outros editores de texto ou enviá-los aos seus amigos.

Exemplo de Informe de vôo. Superior (esquerda) e inferior (direita):

Flight Report FsPassengers 2004

Flight LH23488 Flight report log Date 23 June 2005

Flight ID: LH23488
Pilot: Hans Peter
Company: Lufthansa
Aircraft: Canadair CRJ-700 Frontier
Flight Date: 23 June 2005
Departure: 13h38 (11h39 GMT)
Arrival: 14h19 (12h20 GMT)
From: EDDF - Frankfurt Main - Germany
To: EHAM - Schiphol - Netherlands
Nbr of Passengers: 35

Report:

Flight Distance: 196 Nm	Landing Speed: 124.92 kt
Time Airborne: 00h38:00	Landing Touchdown: -215.38 ft/m (nice)
Flight Time (block): 00h40:30	Landing Pitch: 1.32°
Time On Ground: 00h03:11	Landing Weight: 31764 kg
Average Speed: 309.40 kt	Total Fuel Used: 1127 kg
Max. Altitude: FL 230	Fuel Not Used: 3629 kg
Climb Time: 00h06:59	Climb Fuel Used: 511 kg
Cruise Time: 00h11:24	Cruise Fuel Used: 357 kg
Average Cruise Speed: 465.97 kt (MO.74)	Cruise fuel/hour: 1880 kg (calc)
Descent Time: 00h17:37	Descent Fuel Used: 258 kg

Passenger Opinion: Exceptional flight (100%)

Close Print Help

Flight Report FsPassengers 2004

Services Cost: -\$66	(50% quality)
Fuel Cost: -\$1,185	(1127 kg Jet-A1)
Airport Taxes: -\$66	(Large Aircraft)
Insurance Costs: -\$538	(4.32% rate)
Total Real Income: \$10,511	
Total Income: \$530,550	(real x50)
Fleet Bonus: \$143,530	(1 aircraft)
Total Sim Income: \$674,090	(total income+fleet bonus)

Company Reputation:

Considering that the flight was perfect the ticket price normal, the service price free and the service quality good, passengers on this flight think that your company's reputation should be 100%
Your company reputation is now: 71% (+2.89 increase)

Overall Flight Result: Perfect

Pilot Bonus points: 230 points

- You made a very nice landing. (+50)
- Perfect Flight, no problems and very satisfied passengers. (+150)
- You landed at the scheduled airport. (+30)

Pilot's Penalty points: -300 points

- Forgetting to set the proper flaps during take-off is an extremely dangerous fault and does not show proper piloting skills. (-300)

Close Print Help

2 – Características do FsPassengers

2A – Uma breve apresentação das características do FsPassengers

As características abaixo detalhadas estão disponíveis durante o voo com o FsPassengers:

CO-PILOT (Copiloto): O co-piloto do FsPassengers está aqui para aumentar o realismo do seu voo. Ele lhe alertará sobre possíveis falhas, para que tome as ações corretas e necessárias. Também irá lhe alertar se caso exceda a força G, ou ângulo de inclinação, a taxa de descida ou se golpear a cauda da aeronave na decolagem. Assim mesmo, ou lhe avisará as velocidades no solo, os motores quando em reverso, as configurações de COMunicação e NAVEgação, etc.

Característica única: O co-piloto se escuta unicamente na visão interna e poderá ativar ou desativar algum destes sons. Poderá configurar o texto que se mostra na janela para que não perca nenhum aviso importante e, opcionalmente, poderá ler o texto em todas as visualizações, ou nas visualizações externas / internas ou desativá-lo completamente, ver menu “Crew and GPWS setup” (Tripulação e configuração GPWS).

CREW (Tripulação): O FsPassengers também inclui assistentes de voo em seu avião. Somente serão incluídos aos grandes aviões, contudo poderá mudar esta opção na configuração. Ter tripulação lhe permitirá servir comida e bebida, reproduzir um filme e realizar os típicos anúncios dos assistentes de voo. a tripulação é interativa e, por exemplo, informaram aos passageiros o que devem fazer se você declarar uma emergência ou como devem evacuar o avião, se realiza com êxito um pouso com de barriga (sem trem de pouso). Os sons da tripulação só serão ouvidos na visão do modo interno contudo existe a possibilidade de mostrar o texto nas visualizações externas / internas ou nenhuma, como ocorre com o co-piloto. a tripulação também estabelecerá o anúncio de apertar o cinto de acordo à fase de voo na qual se encontre, sempre que tenha ativada a opção de “automatic belt” (cintos automáticos) no menu “Crew and GPWS setup” (Tripulação e configuração GPWS).

GPWS: Ground Proximity Warning System (Sistema de Alerta de Proximidade do Solo). Normalmente só se reproduz aviões tipo jato, contudo pode ativá-lo para qualquer avião no menu “Crew and GPWS setup” (Tripulação e configuração GPWS).

Característica única: Só se escuta na visão interna. Poderá desativar o aviso de flaps e trem de pouso no caso de uma falha nos flaps ou no trem de pouso (ver o menu “keyboard setup” – configuração do teclado).

RADIO CHATTER (Conversas no rádio): São as comunicações de outras aeronaves com o controlador. Lhe permitirá reproduzir mais de 3600 arquivos wav, 60 por frequência.

Característica única: Estes sons somente serão ouvidos na visão interna. Não precisará renomear o arquivo wav antes de copiá-lo na pasta da frequência escolhida; qualquer formato de arquivo wav é aceito (ver o menu “General Setup” – Configuração Geral). ao contrário de outros complementos, o FsP lhe oferece um diálogo que mostra as frequências de conversas existentes (ver o menu “ATC chatter frequency list” – Lista de Frequências de diálogos com o ATC).

SOUND ENHANCER (melhorias nos sons): O FsPassengers incluiu sons para aumentar sua experiência de voo. São incluídos sons dos freios, som dos motores, som ao taxiar, passageiros gritando, passageiros embarcando e mais. Poderá ativar ou desativar os sons, assim como configurar seus volumes (ver o menu “FsPassengers Setup” – Configuração do FsPassengers).

FAILURE (Falhas): O FsPassengers inclui aproximadamente 30 falhas únicas. Estas falhas são únicas porque são aleatórias e porque estão baseados no estado de manutenção do seu avião (no modo de gerenciamento econômica unicamente) e na sua fase do voo. Normalmente, as falhas não se repetem, salvo se ocorrerem todas. Muitas das falhas lhe são mostradas algumas sugestões sobre um problema iminente, tal como o aumento na temperatura do óleo que leva a uma falha no motor. Embora, outras falhas como o impacto de um pássaro durante a fase de decolagem, chegam sem aviso. Poderá configurar a taxa das falhas e seu nível no menu “Difficulty setup” - Configuração de Dificuldade.

KEYBOARD INPUT (Entradas/Atalhos do Teclado): FsP lhe permite estabelecer facilmente, usando atalhos do teclado, nove funções como as frequências NAV e COM, funções do piloto automático (rumo, altitude, velocidade, etc.), frequência do transponder, calibração do altímetro e mais. Simplesmente pulse a tecla de comando seguida dos números apropriados e seu co-piloto estabelecerá o valor para você. Por exemplo, para estabelecer a rádio COM1 a 120.20, somente terá que pulsar C12020 no teclado. O co-piloto dirá “COM one two zero two zero Set and check” (COM um dois zero dois zero, Estabelecido e checado) e seu COM1 será agora 120.20. As teclas de comando podem ser modificadas no menu “Keyboard setup” (Configuração do Teclado).

PASSENGERS (Passageiros): Durante um voo com o FsP, se estiver levando passageiros a bordo, eles irão reagir de acordo com sua forma de voar. Se assustarão se cometer uma falha (algumas vezes até gritarão de pânico!) e lhe aplaudirão se realiza com êxito alguma manobra como um pouso perfeito antes de ter sofrido uma falha no avião. Poderá ver seus pensamentos atuais mostrando a janela de informe do voo atual (CTRL+SHIFT+I) e/ou a mini-janela de informação (CTRL+SHIFT+V). Também obterá um detalhado estudo do voo no informe mostrado ao se finalizar o voo.

MINI-DISPLAY (Mini-Janela): Esta janela mostra o nível de satisfação de seus passageiros e vários eventos que afetam o seu voo quando utilizar a meteorologia real. Poderá mudar seu tamanho e sua cor. Também poderá arrastar esta janela a qualquer parte do seu vídeo ou, deslocá-la (undock it), movê-la para outro monitor. Clique com o botão esquerdo do mouse sobre ela para arrastá-la ou clique com o botão direito para exibir o menu de ajuda e acessar suas opções. A mini-janela poderá ser exibida ou ficar oculta pulsando a combinação das teclas CTRL+SHIFT+V.

IN-FLIGHT REPORT (Informe de voo atual): Pode se acessar este informe pulsando CTRL+SHIFT+I. Lhe mostrará dados relativos ao voo no curso, assim como os pensamentos e conselhos da sua tripulação e dos passageiros.

DANGEROUS AREA (Áreas Perigosas): As áreas perigosas se encontram dentro de uma base de dados, totalmente configurável, que identifica e atribui taxas de periculosidade das diversas áreas do mundo. Quando sobrevoar estas áreas, verá que a segurança do seu avião irá variar (para simular uma mal manutenção destas áreas). Como complemento às áreas perigosas, poderá voar sobre uma área de guerra e ser alvejado por tiros disparados em solo. Escutará o ruído dos disparos ao seu redor, e seu pode chegar a ser alcançado por um destes disparos do solo, afetando este a diversos sistemas do seu avião. Como na vida real, quanto mais baixo e lento voar, mais possibilidades terá de ser alcançado. No entanto, uma taxa elevada de subida ou descida diminuirá o risco de ser alcançado. Voar sobre estas áreas fará que se incremente a recompensa econômica que obterá pelo voo, para que, por exemplo, possa dedicar sua companhia a missões humanitárias. Poderá ver as áreas perigosas no enlace do menu “dangerous area database” (base de dados de áreas perigosas), e poderá ativar ou desativar esta opção no menu “Difficulty setup” “Configuração de Dificuldade”.

BELT-BUTTON (Botão dos Cintos de segurança): Se quiser ter um botão, no painel do seu avião, que ative/desative o aviso dos cintos e que o tenha tanto no painel como no FsPassengers, pode fazer uma visita ao link: [10K – Colocar um botão de cintos no painel do seu avião FS2004](#)

As seguintes funções são acessíveis em qualquer momento no menu do FsPassengers:

FLIGHT REPORT (Informe de Voo): O informe ou relatório de voo é o núcleo do FsPassengers. Irá encontrar em duas versões: o informe de voo atual, que é visível durante o voo, e o informe final, que será acessível ao terminar o voo. Ambos informes são bastante detalhados e incluem informação sobre dados concretos do voo, duração, comentários dos passageiros e os erros que tenha cometido. As mensagens de bonificação e protesto se são exibidos também em ambos os informes. A pontuação obtida pelo voo se pode ver no informe final. O FsPassengers pode armazenar até 1'000'000 de informes em sua base de dados.

COMPANY MANAGER (Gerenciamento da Companhia): O gestor da companhia lhe permitirá comprar e vender aviões (só no modo de gestão econômica); estabelecer os preços dos bilhetes, a comida e bebida; fazer manutenção em seus aviões (só no modo de gestão econômica); despedir, contratar ou transferir seus pilotos, assim como ver as estatísticas da sua companhia.

FLIGHTS MAP (Mapa de Vôos): Como o FsPassengers é muito aberto, poderá incluir e utilizar seus próprios mapas. Necessitarás de uma imagem JPG e utilizar o programa adicional de mapas, que se encontra dentro do grupo “FsPassengers/tools”, no menu Iniciar do Windows.

EXPORT FLIGHTS (Exportar Vôos): O FsPassengers pode exportar todos seus informes de vôo para um site da Web. Esta exclusiva possibilidade é muito útil para as Linhas Aéreas Virtuais. O princípio é muito simples: O FsP envia dados POST (os mesmos que os de um formulário Web), a um site da Web da sua escolha. Pode se descarregar, do site Web do FsPassengers, um simples “script” em PHP que lhe ajudará a iniciar as Linhas Aéreas Virtuais; o “script” irá conter os dados do FsP e os gravará em uma base de dados SQL. Se desejar, também poderá exportar seus vôos à Linha Aérea Virtual de teste do site da Web do FsPassengers. Ver menu “Virtual Airlines” (Linhas Aéreas Virtuais).

EASY UPGRADE (Fácil Atualização): O FsPassengers evoluciona rapidamente e está configurado para ser atualizado sem a perda dos dados atuais (vôos, pilotos e companhias). As versões atualizadas do FsPassengers para FS2004 são gratuitas para os usuarios registrados. Embora, procure ter seu nome de usuário e sua contra-senha a mão para poder desbloquear futuras atualizações. Pode pinchar na opção do menu “check for FsPassengers update” (Verificar se existem atualizações do FsPassengers) o visitar o site da Web do FsP. Se existe uma nova versão, poderá descarregá-la e instalá-la diretamente da página Web.

3 – Criar uma Companhia área, um passo importante

3A - Criar companhia, opções

As opções que escolher quando criar uma companhia são importantes porque educarão sua forma de voar e os estilos do jogo.

No **Modo Gerenciamento Econômico** (Economic Mode), deverá comprar e manter seus aviões, estabelecer os preços dos bilhetes e cuidar da reputação da sua companhia. Suas habilidades como piloto terão um impacto direto no futuro crescimento da sua companhia. Se não ativar o modo de gerenciamento econômico, os resultados dos seus vôos só afetarão à reputação da companhia, contudo poderá seguir embarcando os 100% de passageiros e voar em qualquer avião. Isto é útil para aqueles que queiram obter somente os benefícios das características de vôo e os informes dos resultados do vôo.

No **Modo Trajetória** (Career Mode), seus pilotos estarão limitados a certos aviões, conforme suas horas de vôo e pontos obtidos. Começará com um piloto de classe baixa, que estará limitado a aviões da aviação geral até que seja promovido a um nível superior. Cada vez que seu nível aumentar, poderá voar aviões maiores. Lembre-se que os pontos do seu piloto são o indicativo de suas habilidades de vôo: se for um piloto muito bom, será promovido rapidamente porém, se voar deficientemente, poderá até inclusive a ser rebaixado a um nível inferior.

Estrutura do certificados de de pilotos no Modo Trajetória (Tabela disponível no FsPassengers)

Certificado para Monomotor Prop. menor de 3306 lbs

00h00 Student Pilot (c0)
05h00 Private Pilot (c1)
12h00 Instrument Rating Pilot (c2)

Certificado para Multi-Motor Prop. menor de 5511 lbs

22h00 Commercial Pilot (c3)

Certificado para Prop. e Turboprop menor de 26455 lbs

35h00 Second Officer (c4)

Certificado para qualquer tipo de avião inferior de 44092 lbs

51h00 Senior Second Officer (c5)

Certificado para qualquer tipo de avião inferior de 88184 lbs

70h00 First Officers (c6)
91h00 Senior First Officer (c7)
115h00 Master First Officer (c8)

Certificado para qualquer tipo de avião inferior de 176369 lbs

142h00 Captain (c9)

Certificado para qualquer tipo de avião

172h00 Senior Captain (c10)
205h00 Flight Captain (c11)
241h00 Senior Flight Captain (c12)
280h00 ATP Captain (c13)
321h00 Senior ATP Captain (c14)
365h00 Master ATP Captain (c15)
412h00 Senior Master ATP Captain (c16)
462h00 Command ATP Captain (c17)
515h00 Senior Command ATP Captain (c18)
571h00 Fleet Captain (c19)
630h00 Senior Fleet Captain (c20)
691h00 Command Fleet Captain (c21)
755h00 Senior Command Fleet Captain (c22)
822h00 Flying Legend (c23)

A Gravação Instantânea (Instant Record), é uma boa maneira de ampliar sua forma de voar. Como disse anteriormente, o objetivo do FsPassengers é o de incrementar o realismo e a responsabilidade dos seus vôos. Embora uma companhia no Modo Gerenciamento Econômico se verá afetada pelo rendimento dos seus vôos, todavia terá a possibilidade de não gravar seu vôo se caso tenha cometido algum erro, se espatifou contra o solo o seu piloto esta morto. com a Gravação Instantânea, seu vôo se gravará de forma automática ao finalizá-lo. Não voltará a ter a opção de não gravar quando cometer erros. Isto fará que seja mais responsável com suas ações e decisões. Isto quer dizer que, talvez, deverias deixar esta opção desabilitada até que tenha uma boa destreza no vôo.

Recompensas por Frota (Fleet income), você será recompensado por construir uma frota. Por cada vôo que realizar, cada avião que possas gerar fundos adicionais basendo-se em seu rendimento de vôo. Não são vôos reais feitos por esse avião ou por pilotos "AI" (Inteligencia Artificial). Se fizer bem, obterá maiores recompensas por frota; contudo se fizer mal, não obterá recompensas por frota. Além do mais, o FsP revisa o estado de seus outros aviões e não lhe dará recompensas por um avião que se encontre em mais condições o que necessite manutenção

3B – Criar uma companhia conforme um script

Um script é um arquivo de configuração que lhe permitirá criar uma companhia de acordo a umas opções pré-estabelecidas. a diferença entre a configuração personalizada e a configuração segundo um script é que, nesta última, as companhias são criadas com uma configuração e objetivos para ganhar já pre-estabelecidos. Isto lhe dá a sua companhia um objetivo a alcançar: um mínimo de nível de recompensas, certo nível ou reputação, um número mínimo de missões realizadas em áreas perigosas ou de guerra, um número mínimo de aviões em posse, um máximo de acidentes permitidos, e muito mais. Terás um objetivo que alcançar e poderás ganhar ou perder o jogo. Depois que completes o script (bem ou mal), poderá seguir voando com sua companhia e seus pilotos

Poderá criar novos scripts, escrevendo um arquivo de script com o Bloco de Notas do Windows e salvando-o na pasta do "FsPassengers/config/MissionGamesCfg". Existe um arquivo de ajuda nesta pasta para ajudar-lhe na criação de novos scripts. Também, poderá estabelecer janelas gráficas iniciais em jpg e sons no formato wav. O arquivo adequado se executará quando criar tua companhia, complete o script ou quando falhar ao completá-lo. O FsPassengers vem com uma lista de 6 scripts pré-definidos.

Janela de criação da Companhia segundo um script:



3C – Criar uma companhia segundo opções pessoais

As opções pessoais lhe permitirão criar uma companhia que se ajuste a suas necessidades e critérios. Entretanto, não poderás estabelecer objetivos de vitória.

Janela de criação de Companhia segundo opções pessoais:

Create Company - final step FsPassengers

Select your company settings

☒ **Economic Mode** - If you check this you will need to buy your aircraft prior to flying and set the ticket and service prices. You'll earn money for each flight so you can buy more aircraft.
Set your cash amount at start:

☒ **Fleet income** - If you check this you will get income from other aircraft in your fleet to simulate that they are making flights and earning income. Earnings will be linked to your flight results. Fleet flights are not logged.

☐ **Career Mode** - If you check this your pilots rank will limit the aircraft type you can fly. New pilots can only fly light aircraft.
[Click here to read about rank and aircraft type in career mode](#)

☐ **Instant Record Of Flight** - If you check this your flight will be automatically registered at the end of each flight even if your pilot dies. This is harder but more challenging.

☐ **Fixed Failures Setting** - If you choose the options below a fixed percentage of failure for all your flights will have this percentage. This over-rides failures set in the "difficulty setup".

<<< back to previous step Finish - Create Company

4 – O voo com FsPassengers

4A – Como iniciar e terminar um voo com o FsPassengers

Preparar o FS2004 com seu avião pronto para sair, com a cabine “cold/dark” (fria e escura) ou com o motor(es) ligados, estabelece a meteorologia e as condições de voo como se faz habitualmente para um voo no **FS2004**. **O importante é que tenha os freios de estacionamento acionados.** uma vez feito, simplesmente verás o menu do FsPassengers e clique no “FsPassengers flight – Start flight load aircraft” (Voo FsPassengers – Iniciar voo, carregar o avião), obterás uma janela com o modelo de carga. Carga do seu avião de acordo ao seu modelo de carga, escolher quantos passageiros e a carga que deseja levar, estabelecer o combustível e, opcionalmente, estabelecer seu destino e/ou a hora prevista de chegada, clique em “ok” e já estará em um voo com o FsPassengers.

Para terminar seu voo, uma vez que pouse, aplique os freios de estacionamento e clique no menu “FsPassengers flight – End flight” (Voo FsPassenger – Terminar voo). O voo terminará e obterá o informe final de voo.

Isso é o básico.

Dependendo da configuração que tenha estabelecido em sua companhia, podem aparecer mais janelas quando quiser iniciar um voo com o FsPassengers. Por exemplo, no modo de gerenciamento econômica, primeiro aparecerá uma janela que lhe mostra quantos passageiros estão esperando para embarcar (o número depende da reputação da sua companhia, o preço do bilhete e outras coisas); também aparecerá uma janela de aviso lhe indicando que deves comprar o avião se sua companhia ainda não possui uma outra janela lhe avisando que não tem pilotos ativos. Também se lhe mostrará um manifesto de carga depois da janela com o modelo de carga. Pode desativar a janela que mostra quantos passageiros estão esperando e a janela do manifesto de carga se unicamente lhe interessa a janela com o modelo de carga.

4B – Utilizando o modelo de carga

Não se asuste pela quantidade de botões que tem nesta janela; carregar seu avião é muito simples. Basicamente só necessita se assegurar que o piloto escolhido é com o que quer voar (campo 1), logo deverá escolher quantos passageiros e carga levará (campos 3 e 4), selecionar quanto combustível (campo 5) e clicar em “load immediately” (carregar imediatamente, campo 9). Seu voo com FsPassengers será iniciado.

(Observe que poderá mudar as unidades de medida mostradas (lbs/kg) dirigindo-se ao menu "FsPassengers Set-Up\unit set-up" (Configuração do FsPassengers\Configuração de medidas), dentro do menu principal do FsPassengers.

O modelo de carga

- Seleção do Piloto:** a companhia e o piloto que se mostram são os ativos neste momento. Se tens outro piloto ativo dentro da companhia, pode selecioná-lo na lista. ao terminar o voo, se voltará o piloto ativo. Se seu piloto ficar ferido ou morrer, o seguinte piloto ativo será selecionado de forma automática (se existir). Os botões "View data" (Ver dados) permitem ver a informação sobre a companhia ou o piloto.
- Modelo de Carga:** Se existir mais de um modelo de carga para o avião escolhido, poderá mudar entre eles selecionando ou desejado da lista. Isto lhe permite escolher entre diferentes tipos de configuração para seu avião (carga, passageiros,etc.).
- Barra de deslizamento de passageiros:** Esta barra lhe permite escolher quantos passageiros carregar.
- Barra de deslizamento de carga:** Lhe permite escolher quanta carga levar.
- Combustível:** Clique e deslize o mouser pela barra verde para escolher quanto combustível carregar.
- Estabelecer Destino (Set destination):** opcional: Poderá estabelecer o destino e/ou a hora estimada da chegada. Se o fizer, obterás bonificações por aterrissar no aeroporto indicado e no ponto exato e/ou à hora marcada. Serás penalizado se aterrissar no lugar incorreto se tiver declarado antes uma emergência ou por chegar muito cedo ou muito tarde. um botão "read more" (ler mais) dentro desta janela, lhe mostrará uma tabela de bonificações e penalizações em função dos tempos de chegada.
- Estabelecer ID do voo (Set Flight ID):** Esta seção, também opcional, lhe permite estabelecer seu identificador de voo utilizando uma combinação de 7 números e letras. Normalmente, os Ids de voo serão escolhidos aleatoriamente (p.e.: XF654) ou definidos a configuração do indicativo que se indicou ao criar a companhia.
- Obter o peso sem combustível (Get zero fuel weight, ZFW):** Isto é útil para alguns aviões que necessitam desta informação em seus computadores (como PMDG).
- OK – Carregar imediatamente (OK – Load immediately):** Carrega imediatamente no avião o combustível, a carga e os passageiros.
- OK – Carregar em Tempo Real (OK – Real time load):** Clicando aqui, aparecerá uma nova janela onde poderá escolher o tempo que levará para carregar seu avião, de 2 minutos até 20. Também poderá escolher se, ao terminar, a tripulação fechará a porta ou se fará de forma manual. uma vez

escolhido tudo, clique em OK e os passageiros iniciarão a subir no avião. Escutarás ruídos típicos de embarque e verás o processo de embarque na mini-janela.

Deverá ter uma porta frontal para que os passageiros subam no avião. Esta opção é útil quando começa com a cabine no modo “cold/dark” (fria/escuro) ou se quer que os passageiros vão montando no avião enquanto vai movimentando o seu avião.

11. **Imagem do modelo de carga:** mostra uma imagem do seu modelo de carga. Pode desenhar novos modelos e enviar ao site da Web do FsPassengers para que outros possam utilizá-los. Revise a seção “Ajustando FsP” para maior informação.
12. **Exibi o peso total do avião:** para ajustar-se ao Peso Máximo na Decolagem (MTOW - Maximum Take-Off Weight). Se o peso da carga mais o do combustível excedem do “MTOW”, esta janela piscará, como forma de aviso.
13. **Exibi quantos passageiros estão esperando na porta de embarque:** No modo de gerenciamento econômico, este número será, a princípio, inferior à capacidade de carga do avião. uma vez que tenha selecionado quantos passageiros embarcar (campo 3), esta janela indicará 0 (zero) passageiros esperando na porta de embarque.

4C Ações em Voo

As ações em voo dependerão da configuração, o tipo de avião e a tripulação. Poderá, por exemplo, acender ou apagar o indicador de cintos, pedir autorização ao Controlador para poder exceder os 250 Kts abaixo dos 10'000 pés; mudar as frequências de escuta dos diálogos de outros aviões com o ATC, servir comida quente, bebidas e sanduiches, colocar um filme e/ou música, desativar o GPWS (no caso de uma falha no trem de pouso ou nos flaps, por exemplo) e ordenar ao co-piloto, através do teclado, que introduza os dados do COM, NAV, transponder e o QNH no altímetro. Poderá ajustar, fechar ou mover a mini-janela, ver o informe em voo e mostrar a lista de passageiros.

Muitas destas ações, são acessíveis através do menu “FsPassengers flight” (Voo FsPassengers) e mediante o uso de atalhos do teclado. Mais abaixo encontrará uma lista com as teclas e ações por efeito; as ações do menu são auto-explicativas.

Utilizando o co-piloto virtual para introduzir valores (NO DISPONIBLE no menu):

Requisitos: Qualquer avião

Tecla por efeito: Várias (9 atalhos de teclado)

Pode utilizar um atalho de teclado para pedir a alteração de um valor ao seu co-piloto. O co-piloto sempre lhe dará algum tipo de resposta de voz para lhe fazer saber que a ordem está sendo executada corretamente ou não. Por exemplo, para mudar a frequência NAV1 a 109.90 deverá teclar “N10990” (sem as aspas); o co-piloto dirá “NAV one zero nine nine zero... set and check” (NAV1 um zero nove nover zero....estabelecido e verificado). Sua frequência NAV1 se estabelecerá em 109.90. Para COM2 e NAV2, a tecla de comando deverá ser pulsada duas vezes antes de introduzir o valor numérico. Por exemplo: “NN10990”, estabelecerá a frequência de NAV2 a 109.90

Aqui tem uma lista de ações e um exemplo de como introduzi-las com o teclado:

Introduzir a frequência COM	C	C12020 ou CC12020 para COM2
Introduzir a frequência NAV	N	N10990 ou NN10990 para NAV 2
Introduzir o curso VOR	J	J270 estabelecerá o curso para 270°
Introduzir o rumo (Heading)	H	H180 estabelecerá o rumo em 180°
Introduzir a altitude no piloto automático A	A230	estabelecerá a altitude em 23'000 ft
Introduzir a velocidade no piloto automático V	V250	estabelecerá a velocidade em 250 kts
Introduzir a altura de decisão no GPWS F	F050	a estabelecerá em 50 ft
Introduzir o código do Transponder	K	K1200 o estabelecerá em 1200
Introduzir o QNH do Altímetro	L	L2992 estabelecerá o Altímetro em 29.92

Estes comandos só podem ser executados mediante o uso de atalhos do teclado. NO estão disponíveis no menu do FsPassengers.

As teclas por efeito das tarefas a que elas terão que realizar podem ser alteradas no menu “Keyboard setup” (conf. do teclado) dentro do menu “FsPassengers setup” (conf. FsPassengers).

Sinal dos cintos (acender/apagar):

Requisitos: Sinal automático estabelecido em “You must manage the cabin seat belt sign” (Deverá controlar o sinal dos cintos), ou que não haja tripulação a bordo.

Tecla por efeito: CTRL+SHIFT+B

O sinal dos cintos é importante para seus passageiros. Será penalizado se esquecer de acender o sinal de aviso durante a decolagem ou o pouso ou ao voar a baixa altitude. Também será penalizado se esquecer de apagar o sinal quando voar “em ruta” (assimindo que as condições meteorológicas sejam boas, é obvio).

Servir comida quente/bebidas/sandwiches, assistir filmes:

Requisitos: Tripulação a bordo e o “Auto Service” (serviço automático) estabelecido em “You must manage the service on board” (Deverá controlar o serviços de bordo).

Tecla por efeito: Várias (4 atalhos do teclado)

A configuração da tripulação em FsP está ativa por efeito em “all aircraft but light have Crew” (todos os aviões, salvo os leves, tem tripulação). Normalmente, não terá possibilidade de servir abaixo dos 6000 pés e se sua taxa de subida for muito alta (devido a inclinação do avião).

Coisas a lembrar:

- A tripulação poderá servir até uma taxa de subida de 1800 ft/mn e a uma altitude superior aos 6000 pés.
- Cada serviço leva seu tempo. a mini-janela lhe indicará o estado do serviço (em torno de 10 a 20 min. por serviço, dependendo do número de passageiros. As bebidas demoram mais em serem servidas).
- Tenha cuidado em servir somente quando tenha tempo suficiente para fazê-lo. A descida pode cancelar o serviço e os passageiros que não tenham sido servidos ficarão chateados e lhe penalizarão.
- Servir a comida quente e as bebidas juntas.
- Não fazer movimentos bruscos com o avião enquanto que a tripulação está servindo. Isto cancelará o serviço e será penalizado. O serviço pode ser cancelado, também, devido a turbulências porém, neste caso, não será penalizado por ele.
- Assegure-se que tenha tempo suficiente para assistir um filme; os passageiros não gostam de perder o final....
- O informe em vôo lhe avisa sobre o nível de fome dos seus passageiros. a comida e a bebida custam dinheiro, não desperdice se os passageiros não estão com fome.
- O preço e a qualidade do serviço se estabelecem em “company manager” (gerenciamento da companhia).

Colocar música:

Requisitos: O interruptor de Avionica deve estar ligado; disponível só no menu se existe tripulação a bordo. No outro caso, se utiliza o atalho do teclado. (Os aviões da Aviação Geral não podem ter música, contudo deixamos por diversão.

Default key: CTRL+SHIFT+T

Os passageiros gostam de escutar música pelos altofalantes enquanto que ainda esta em terra, e obterás uma bonificação por isto. Durante o vôo, eles preferem escutar através de seus fones de ouvido, por isso que deverá lembrar de desligar a música ao decolar e voltar a ligá-la antes de pousar. Pode escolher a música deseada no menu o utilizar o atalho de teclado para ligá-la/desligá-la. Cada vez que pulse a combinação de teclas, a música irá mudando entre as cinco disponíveis em sua pasta “voice pack” (pacote de vozes) de FsP. Selecionar outro “voice pack”, pode lhe dar outra seleção musical (se o autor deste “voice pack” incluiu arquivos de música).

Ativar/Desativar o aviso de GPWS para flaps e trem de pouso:

Requisitos: Aviões com GPWS (Ground Prox. Warning System – Sist. de aviso de prox. do solo)

Tecla por efeito: CTRL+SHIFT+1 (FLAP) e CTRL+SHIFT+2 (Trem de pouso)

O GPWS lhe avisará se seus flaps ou seu trem de pouso não estão estendidos a baixa altitude, inclusive se isto é devido a uma falha nos flaps ou no trem de pouso. Pode utilizar este comando para ativar/desativar este aviso.

Solicitar autorização para ultrapassar os 250kts abaixo de 10'000 pés:

Requisitos: Qualquer avião.

Tecla por efeito: CTRL+SHIFT+3

No mundo real, está restringido a ir à menos de 250kts abaixo dos 10'000 pés. Poderá solicitar uma autorização especial ao controlador para poder ultrapassar esta velocidade. Como na vida real, o FsP restringe a velocidade de vôo a menos de 250kts abaixo de 10'000 pés e poderá solicitar uma autorização para ultrapassar esta velocidade. Esta opção não está unida ao controlador do FS2004.

Poderá solicitar esta autorização durante todas as fases do vôo, porém tenha em mente que esta autorização se anula se subir acima dos 10'000 pés. Deverá solicitar outra autorização antes de passar por baixo dos 10'000 pés se planeja exceder os 250kts na descida.

Uma vez solicitada, o co-piloto lhe informará que foi pedido a autorização ao controlador e esperará uns segundos a resposta. Se não estiver seguro sobre se tem ou não a autorização, pode pulsar novamente CTRL+SHIFT+3 para perguntar ao seu co-piloto.

Se voa com Radar Contact ou qualquer outro adicionado ao ATC, primeiro deverá pedir a autorização ao FsP. Poderá pedir a autorização ao controlador do Radar Contact só depois de que o FsP lhe tenha autorizado.

Para uma maior informação sobre como desativar esta penalização, revise a seção "Ajuste do FsPassengers".

Mudar a frequência de diálogos de outros aviões com o ATC:

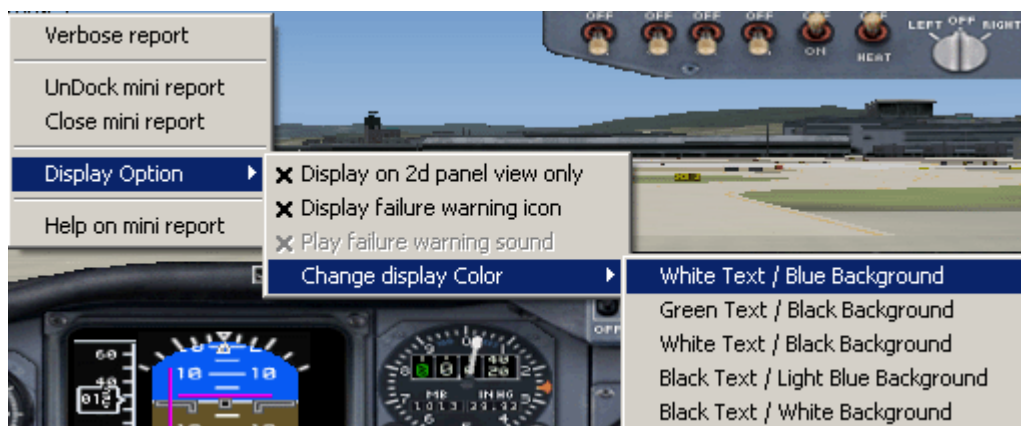
Requisitos: Qualquer avião que tenha uma rádio COM e o interruptor de Avionica ligado.

Tecla de efeito: Nenhuma, ou a tecla por efeito do FS2004 para o rádio COM.

Na configuração do FsPassengers, pode escolher ou escutar o diálogo de outros aviões com o controlador em COM1 ou COM2. Por efeito, se usará COM2. Se seu rádio COM se estabelece a uma destas frequências, e tem arquivos wav na pasta de nome igual ao da frequência (no "FsPassenger\sound\radiochatter"), FsPassengers reproduzirá aleatoriamente estes arquivos. Para propósitos de teste, se inclui uma frequência com arquivos wav. Poderá ver que frequências estão disponíveis selecionando "ATC Chatter Frequency List" no menu do FsPassengers. Isto lhe mostrará todas as "frequências" que contém arquivos wav. Esta janela tem um botão para abrir a pasta da frequência escolhida para que possas colocar mais arquivos dentro dela.

4D – A Mini-Janela

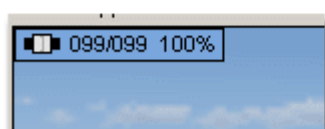
A mini-janela é um indicador instantâneo do que está ocorrendo em seu voo, o nível de satisfação dos passageiros, seu nível de fome, seu nível de medo, as ações da tripulação como o serviço e outros eventos e alertas. a mini-janela é altamente configurável. Pode-se fechá-la ou movê-la pelo seu vídeo. Também pode deslocá-la e levá-la a outro monitor. Para movê-la, clique com o botão esquerdo do mouse sobre ela e arraste-a ao lugar desejado. Para configurá-la, clique com o botão direito do mouse sobre ela para que apareça o menu:



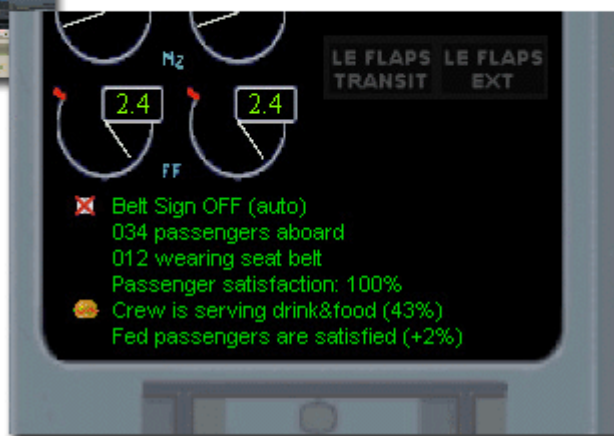
Um as sugestões para a mini-janela; lembre-se
De clicar com o botão direito para que apareça o menu:



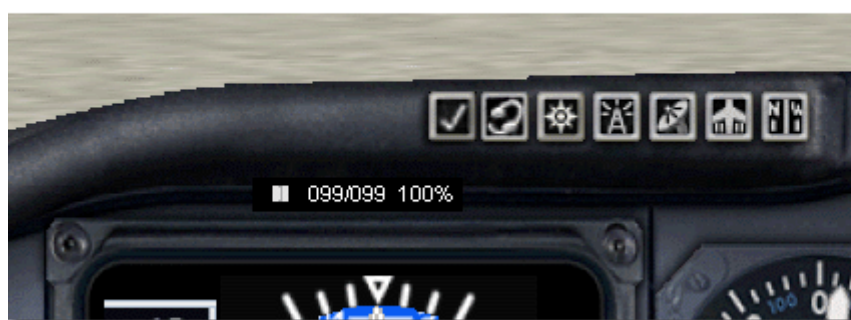
Default look verbose report



short report light blue background



On a CRT verbose report black background



On panel short report black background

Ao clicar com o botão direito, as opções disponíveis são:

Informe curto (só ícones) “Short report - icon only”:

A mini-janela mostrará uma única linha com um ícone indicando a que elemento se refere.

Informe detalhado (por efeito) “Verbose report (Default)”:

A mini-janela mostrará texto e ícones, contudo ocupará mais espaço no vídeo. Poderá mudar entre o modo pequeno e o modo detalhado clicando com o botão direito do mouse ou com a combinação de teclas CTRL+SHIFT+C.

Desaclopar mini informe “Undock mini report”:

Converterá a mini-janela em uma janela que poderá ser deslocada para outro monitor.

Mostrar só no Painel 2D “Display on 2d Panel only”:

Se marca esta opção, a mini-janela só se mostrará na janela da cabine em 2D e não se verá na cabine virtual nem nas outras visualizações externas. Isto é útil quando se quer ver a mini-janela dentro do painel. Neste caso, recomendamos a utilização do informe curto, com um fundo negro para fazer que se ajuste à maioria dos painéis. Poderá mudar o modo informe detalhado quando for necessário.

Mostrar ícone de alerta de falha “Display failure warning icon”:

Esta opção mostrará um ícone de alerta na mini-janela quando existir uma falha. Isto é útil porque algumas falhas ocorrem de forma silenciosa, como um lento crescimento na pressão do óleo. Tenha em conta que este ícone é um truque (os pilotos reais não tem tal advertência – devem revisar seus instrumentos para descobrir o problema) e seus pontos de bonificação se verão reduzidos enquanto resolva convenientemente a emergência.

Reproduzir um som de alerta de falha “Play failure warning sound”:

Esta opção estará unicamente habilitada se estiver ativado o “failure warning icon” (ícone de alerta de falha). Se ativar o som de alerta, escutarás um “beep-beep” que lhe indicará que ocorre uma falha.

Mudar a cor da mini-janela “Change display color”:

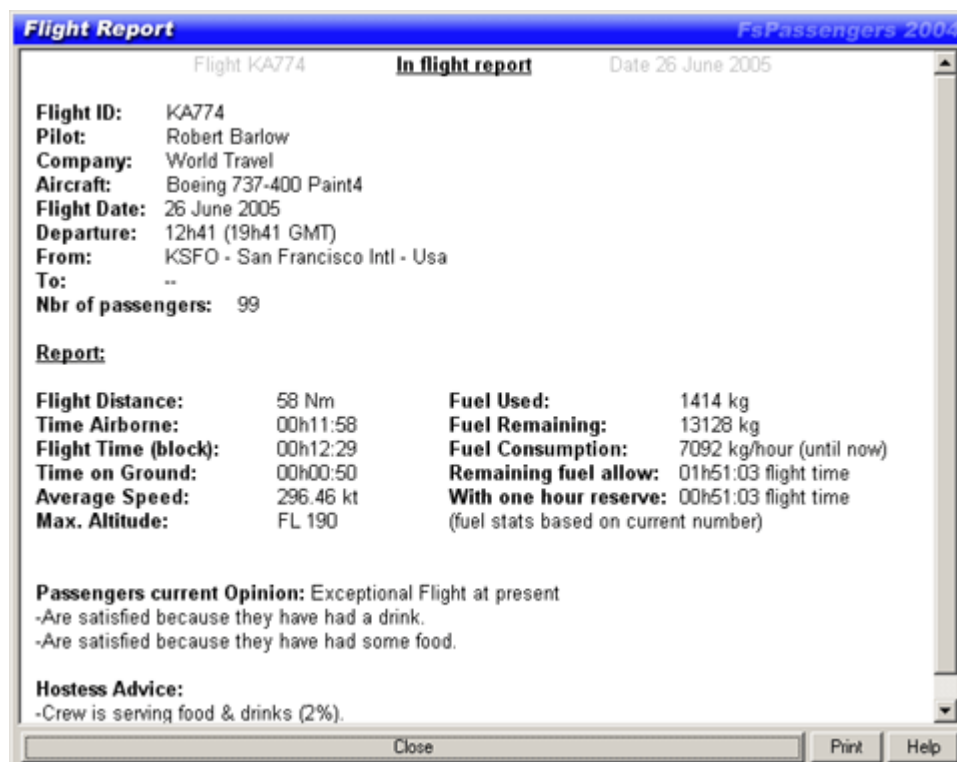
Utilizar este menu para mudar o aspecto da mini-janela. O mais útil é o fundo negro (black background), que lhe permitirá ver a mini-janela em qualquer parte negra do painel. Também poderá seleccionar fundo azul claro (light blue background) para poder colocar a mini-janela na parte superior esquerda do seu vídeo e que ésta se misture com o azul do céu.

4E – O informe em voo

Pulsando CTRL+SHIFT+I, aparecerá o informe em voo. Contém uma útil informação com os dados do voo, a opinião dos passageiros e conselhos sobre o nível de fome ou as ações que estão levando a iniciar os membros da sua tripulação. Também mostra seu destino, se o indicar no momento de carregar seu avião..

O informe em voo não pausará seu voo no FS2004.

O informe em Voo:



5 – Como fazer um vôo perfeito evitando penalizações

No FsPassengers a maioria das penalizações que se tem em conta estão baseadas nas limitações existentes no mundo real. Assim quem seguir os procedimentos e regras que existem na realidade, evitará as penalizações. O FsPassengers pode lhe educar neste terreno. Não tem nada de complicado nisso e a maioria das penalizações são lógicas. Isto quer dizer que o **FS2004** é um jogo com limitações e que deve ler o texto abaixo, que lhe ajudará a realizar um vôo com êxito e evitar penalizações. No FsPassengers, todas as penalizações se aplicam com uma margem de segurança. Isto significa que não será penalizado no mesmo momento em que exceda algum limite, mas um pouco depois; logo que, tenha sido penalizado é porque continuou indo mais além do limite estabelecido. Os erros podem afetar só aos pontos do seu piloto (tipicamente velocidade acima do limite ou um erro de vôo) ou afetar só ao nível de satisfação dos seus passageiros (como um filme interrompida antes de chegar ao seu destino).

As coisas que terá que se lembrar, sobre as penalizações padrões, são as seguintes:

- Voar suavemente, não supere o índice de inclinação lateral ou se incline como um bombardeiro Stuka, não agite seus passageiros.
- Não esqueças de estabelecer, ao menos, um ponto de flaps durante a decolagem ou aterrissagem.
- Não utilizes os freios de estacionamento até que o avião esteja completamente parado.
- Não utilize a máxima potência do motor com os freios de estacionamento acionados
- Não saia das pistas de táxi ou da pista de pouso (poderá ver, um mais abaixo, que esta limitação não se aplica a todos os aviões).
- Não utilizes os reversos dos motores abaixo dos 60kts.
- Não exceda, sem autorização, os 250kts abaixo dos 10'000 pés.
- Não eleve muito o nariz durante a decolagem ou a aterrissagem (a 10° de inclinação, muitos aviões golpeiam o solo com sua cauda).
- Assegure-se que tem reserva de combustível para 45mn ao chegar ao aeroporto de destino.
- Não esqueça do sinal de apertar os cintos ao voar a baixa altitude e durante a decolagem e o pouso.
- Não extenda seus flaps, nem o trem de pouso, a alta velocidade
- Não abra a/s porta/s durante o vôo, nem vôe muito alto com um avião sem presurizar.

Para penalizações adicionais, reveja “5B – Penalizações Opcionais”.

5A – Penalizações por efeito

Estol, Excesso de G, taxa de descida alta, muito inclinado lateralmente, o ângulo do nariz muito elevado

Será penalizado no solo por seu baixo nível de pilotagem, e também por perturbar seus passageiros.

Velocidade excessiva

No deverá exceder a velocidade máxima do seu avião (VNE). Esta velocidade não deve superar **NUNCA** (nem uma vez). É sua responsabilidade ao assegurar-se que nunca alcançará a linha vermelha. Se isto ocorrer devido a certas condições de vento no FS2004, sua configuração meteorológica não está estabelecida corretamente para suavizar o vento total. Te recomendamos utilizar um software de terceiros, como FSUIPC, para corrigir esta situação.

Ultrapassar a velocidade limite do seu avião pode danificá-lo no modo de gerenciamento econômico.

Ultrapassar os limites de velocidade do trem de pouso ou dos flaps

Se excede a limitação de velocidade do trem de pouso ou dos flaps, obterá uma penalização e seu trem de pouso ou os flaps ficarão danificados. Então, talvez tenha que declarar uma emergência e realizar um pouso sem flaps ou sem o trem de pouso (com a barriga do avião). Neste caso, mantenha sua velocidade o mais baixa possível e aterrisse tão reto e suave que puder. Poderá salvar a todos os passageiros se aterrisar o suficientemente suave.

Rodando por fora da pista:

Será penalizado, e os passageiros terão medo, se rodar além dos limites da pista ou das pistas de taxiamento. Esta regra se aplica a todos os aviões de qualquer classe JET sem consideração de seu peso e ao resto de aviões que excedam os 40'000 kg (88'184 Lbs). Se faz assim para preservar a capacidade de uso em grama do DC3's e outros aviões leves.

Dado que alguns aeroportos do FS2004 tem declaradas incorretamente as superfícies (p.e.: se vê que rode por uma pista de táxi contudo, internamente, a superfície foi declarada como "grama"), esta penalização se ativa unicamente quando sua velocidade for superior aos 35kts. Isto significa que poderá estabelecer a detecção da velocidade a os originais 5kts (ver "[10J – Desativar/ajustar as penalizações por efeito](#)").

Usar os freios de parking (estacionamento) sem estar completamente parado:

Os freios de parking (Estacionamento) não foram construídos para serem usados nas operações normais de frenado e não devem ser usados até que o avião se encontre totalmente parado. No modo de gerenciamento econômico, colocar os freios de parking com o avião em movimento pode chegar a danificar o seu avião!.

Muita potência com o freio de parking acionado:

Não deverá levar o/os motor/es a sua máxima potência com o freio de parking acionado. Utilize os freios normais se quiser continuar parado e colocar a máxima potência. No modo de gerenciamento econômico, levar os motores a sua máxima potência com o freio de parking acionado pode chegar a danificar seu avião!.

Fortee Aterrissagem

Serás penalizado por não aterrissar suavemente e o nível de satisfação dos seus passageiros baixará. No modo de gerenciamento econômico, aterrissar de forma violenta, pode chegar a danificar seu avião!.

Não adicionar os flaps durante a decolagem ou o aterrissagem:

Deverá colocar flaps durante a decolagem ou durante a aterrissagem. O FsPassengers não pode detectar se os flaps estão armados de acordo ao recomendado no manual de voo do seu avião, contudo lhe penalizará se esquecer de acionar os flaps.

Muito rápido por abaixo dos 10'000 pés:

Como no mundo real, O FsPassengers restringe sua velocidade a menos de 250kts abaixo dos 10'000 pés. Deverás solicitar uma autorização ao controlador para poder exceder esta velocidade. Se o fizer sem ser autorizado, será penalizado por voar mais rápido de 250kts abaixo dos 10'000 pés.

Saída aberta durante o voo:

Se abrir uma porta durante o voo, receberá uma dura penalização. Neste caso, deverá declarar uma emergência e aterrissar tão imediatamente seja possível. Se abrir uma porta a uma elevada altitude, poderá sofrer uma explosão por descompressão, passageiros feridos ou ainda pior se não descer rapidamente para menos de 12'000 pés. a mini-janela indicará um nível de "pressure/oxygen" (pressão/oxigênio) para indicar-lhe como estão sobrevivendo seus passageiros à falta de oxigênio devido à elevada altitude.

Utilizar os reversos dos motores abaixo dos 60 kts:

No mundo real, utilizar os reversos dos motores abaixo dos 60 kts é proibido porque pode chegar a danificar o/os motor/es. O mesmo se aplica ao FsPassengers.

Golpear a cauda durante a decolagem ou a aterrissagem:

Pode ocorrer que a cauda do avião golpeie o solo se o nariz se encontrar muito levantado durante a fase de decolagem ou aterrissagem (normalmente mais de 10°). Neste caso, será penalizado e, se está no modo de gerenciamento econômico, seu avião será danificado.

Voar muito alto em um avião sem presurizar:

Voar por cima dos 12'000 pés sem pressurização pode ferir seus passageiros.

Iniciar enquanto os passageiros estão embarcando/desembarcando:

Se utiliza o embarque em tempo real e inicias seu voo enquanto que os passageiros estão embarcando ou se abre a porta ao finalizar o voo e reinicia seu voo quando ainda seus passageiros estão por desembarcar, será penalizado.

Assegurar-se, ao ir a aterrizar, uma reserva de combustível para 45 min.:

As regras de voo, e o FsP, obrigam a assegurar-se de uma reserva de combustível para 45 minutos de voo ao chegar à área do aeroporto de destino. O informe em voo lhe mostrará sua reserva atual.

Sem cintos a baixa altitude, ao decolar ou ao aterrissar:

Lógicamente, o aviso de cintos deve ser ligado durante as fases de voo potencialmente perigosas como são o pouso, a decolagem ou ao voar a baixa altitude.

Aviso dos cintos sempre ativado:

Se não está sofrendo umas condições meteorológicas adversas, seus passageiros não entenderão porque são obrigados a manter seus cintos afivelados durante todo o voo.

Assegure-se de tempo suficiente para os serviços:

Normalmente, cada serviço demora entre 10 e 20 minutos e, os filmes, em torno de 1h e 20 min. Tenha cuidado ao escolher o momento de iniciar um serviço para que não seja interrompido, antes do tempo, ao iniciar a descida. Os passageiros ficarão irritados se não terminam de comer ou se perdem o final do filme.

5B – Penalizações opcionais

Vá ao menu “difficulty setup” (conf. de dificuldade), dentro do menu de configuração do FsPassengers, para ativar penalizações opcionais. Por padrão, estão em “OFF” (desativadas). Em relação as penalizações por efeito, o FsPassengers sempre leva em conta uma margem de segurança. Por exemplo, não será penalizado se não acender as luzes de pouso aos 9'999 pés, contudo será penalizado se seguir com elas apagadas ao continuar baixando mais além dos 8'000 pés.

Penalização do Altímetro:

Se está opção se estabelece como “realistic” (realista), deverá observar e configurar os valores do seu altímetro. Abaixo da Altitude de Transição (Transiten Altitude – TA) deverá sintonizar a estação ATIS adequada, e estabelecer os valores de pressão atuais. Acima da Altitude de Transição, deverá estabelecer o valor da pressão padrão 1013/29.92. O FsPassengers leva em conta uma certa margem: só será penalizado se superar em 2'000 pés a Altitude de Transição sem ter estabelecido o valor de pressão padrão e será penalizado por um mal ajuste do altímetro quando estiver a baixa altura, pouco antes de pousar. Deverás estabelecer a detecção da Altitude de Transição (TA altitude detection): revisar a janela “difficulty setup” (conf. de dificuldade).

Penalização de luzes (Real): Funciona como no mundo real.

- A luz de Baliza (Beacon) deve ser acesa justo antes de acionar o/os motor/es.
- A luz Estroboscópica (Strobe), e as luzes de pouso, devem ser acesas quando abandonar a pista de táxi e vai entrar na pista de aterrissagem.
- A luz de aterrissagem deve ser apagada acima dos 10'000 pés e voltar a ser acionada ao passar por baixo dos 10'000 pés.
- A luz Estroboscopia (Strobe), e as luzes de pouso, devem ser apagadas quando entras na pista de táxi, depois do pouso.
- A luz de Baliza (Beacon) deverá ser apagada só quando tenha apagado o/os motor/es.
- As luzes de Navegação (NAV), deverão estar acesas durante todo o voo.

Nota: O FsP considera que esta na pista de táxi quando seu freio de estacionamento está acionado..

Penalização das luzes (Simples):

A luz de aterrissagem deve ser apagada logo acima dos 10'000 pés e voltar a ser acesa ao passar por debaixo dos 10'000 pés. Não se aplica nenhuma outra penalização pelas luzes.

Penalização pelo Transponder:

Se ativar esta opção, necessitará estabelecer seu transponder ao Código de Emergência 7700 se declarar uma emergência; se não o fizer, será penalizado. Também, receberá uma penalização se colocar no transponder um código falso de emergência como o 7500 (sequestro) ou colocar o 7700 sem ter declarado uma emergência ou sem esta emergência existir. Tome nota que o FS2004 cancelará seu voo IFR se colocar 7700 no transponder, porque não leva em conta estes códigos. Isto

tão pouco é muito mal porque, no caso de emergencia, talvez devas aterrisar em outro aeroporto.

5C – Desativar as penalizações básicas usando um arquivo de configuração

Na pasta “FsPassengers/config”, que está dentro do seu diretório do FS2004, tem um arquivo chamado “more_option.cfg”. Editando-o, por exemplo com o Bloco de Notas, poderá desabilitar ou estabelecer certos valores para a maioria das penalizações. Revisando, este documento, a seção [“10J – Desativar/ajustar as penalizações por efeito”](#).

5D – Obter mais pontos por completar um voo de forma excepcional

Os pontos de um piloto são importantes porque tem um impacto direto na progressão da sua corrida. Os vôos bons levarão, finalmente, a uma promoção e, os vôos ruins, podem acabar em uma degradação total. Enquanto que os maus vôos se convertam uma perda de pontos, os vôos bem realizados lhe farão ganhar pontos em função se o voo se for considerado normal, bom ou excepcional. Poderá ganhar mais pontos se fizer o seguinte:

Pouso perfeito depois de sofrer uma falha:

Obterá pontos de bonificação se aterrissar de forma segura depois de ter sofrido uma emergência. Segundo a gravidade da emergência sofrida, assim serão os pontos que ganhar. Também ganhará pontos se aterrissar com êxito com a barriga do avião ao ter sofrido uma falha no trem de pouso ou ao ter um acidente com êxito no solo em que alguns somente alguns poucos passageiros fiquem feridos. um acidente com êxito se consegue descendo à menor velocidade possível e aterrissando com a menor velocidade vertical de descida, inclinação e inclinação que seja possível.

Declarar uma emergência:

Se caso sofra um problema a bordo, receberá uma bonificação por declarar uma emergência.

Assegure-se que está sofrendo uma emergência antes de declará-la porque, se não existir, lhe custará pontos..

Bonificação por aterrissar no aeroporto especificado e na hora prevista:

Se estabelecer seu destino e/ou a hora prevista na janela do modelo de carga quando iniciar um voo com o FsPassengers, obterá uma bonificação se aterrissar no aeroporto especificado e/ou chegar dentro do tempo planejado.

Tabela de Bonificação/penalização para as horas de chegada planejadas:

Tempo de Voo	Faixa de tolerância de Bonificação	Penaliz. Chegar tarde	Penaliz. Chegar cedo
1 hora	6 min.	20 min.	30 min.
2 horas	12 min.	20 min.	36 min.
3 horas	18 min.	22 min.	54 min.
4 horas	24 min.	29 min.	72 min.
5 horas	30 min.	36 min.	90 min.
6 horas	36 min.	43 min.	108 min.
7 horas	42 min.	50 min.	126 min.
8 horas	48 min.	58 min.	144 min.
9 horas	54 min.	65 min.	162 min.
10 horas	60 min.	72 min.	180 min.

Exemplo:

Se voar 2 horas, e sua hora estimada de chegada são as 10h00 GMT, deverá chegar entre às 9h54 e às 10h06 para obter a bonificação. Será penalizado se chegar antes das 9h24 ou depois das 10h20.

Bonificação por Vôos longos, com os passageiros satisfeitos, sem usar aceleração de tempo:

A bonificação será proporcional à duração do seu voo.

Aterrissar com êxito depois de voar sobre uma área de guerra:

Obterá uma bonificação se aterrissar com êxito depois de voar sobre uma área de guerra.

Bonificação por decolar ou aterrissar com mal tempo:

Obterá uma bonificação se os passageiros ficarem satisfeitos depois de ter decolado ou aterrissado com mas condições meteorológicas.

Voar sem aceleração do tempo:

A aceleração do tempo é conveniente, contudo custosa. Perderá um 30% de todos os pontos de bonificação se ativar a aceleração do tempo em qualquer momento do voo. Esta perda de 30% NO se aplica a as penalizações.

6 – Falhas

Em todos os casos, quando detectar uma avaria, deverá declarar uma emergência antes de aterrisar. Se não o fizer, será penalizado (inclusive embora consiga manejar com êxito uma emergência). Assim é como o FsPassengers se assegura que percebeu uma emergência.

6A – Falhas causadas por erro do piloto

Se exceder a máxima velocidade permitida para o **trem de pouso** ou para os flaps, escutará o forte som do seu trem de pouso ou dos seus flaps sendo danificados. Deverás declarar uma emergência e realizar com êxito um pouso sem flaps ou com a barriga do avião, sem seu trem de pouso. Por favor, tenha em conta que os flaps podem falhar de forma assimétrica.

E se **abrir uma** porta durante o voo...bom, já pode imaginar o que irá passar!

6B – Falhas geradas pelo FsPassengers

O nível de falhas depende da configuração estabelecida nas opções “failure setting” (conf. de falhas) e “failure severity” (gravidade das falhas), dentro do menu “difficulty setup” (conf. de dificuldade); No modo de gerenciamento econômico, também influi a região sobre que estiver voando e o estado de manutenção do seu avião.

Exemplo:

Se estabelece um 5% de possibilidade de falhas no menu “difficulty setup” (conf. de dificuldade), esta voando sobre uma área perigosa que tem um nível de falhas de 10% e o estado de manutenção do seu avião é de 85%, a taxa de falhas para este voo será de 30% ($5\% + 10\% + 15\% = 30\%$).

Não queremos mimar demasiadamente a surpresa do que pode ocorrer, contudo se podemos contar que as falhas que geram o FsPassengers são desenhadas para levar-lhe um passo além do nível do realismo que tem o FS2004: No mundo real, revisar frequentemente da forma visual os instrumentos do painel é um requisito que todos os pilotos devem aprender a fazer. No FS2004 sem o FsPassengers, não existe a necessidade de fazê-lo porque os instrumentos nunca mostram nada mais além do normal, dado que as falhas do FS2004 são unicamente binárias (falha/não falha).

No FsPassengers pode ter uma lenta subida na temperatura do óleo ou potência assimétrica antes da decolagem (se acredita que deva levar o N2 até o 40% para examinar a segurança do funcionamento do/dos motor/es), uma pequena descida na potência de um motor durante o voo ou uma lenta perda de combustível em um tanque. Se não leva a sério nenhuma destas ações, um motor pode terminar falhando ou pode chegar a ficar sem combustível.

O co-piloto lhe alertará quando algo falhar, como um motor, ou trem de pouso ou os flaps, assim que é seu trabalho ou detectar e solucionar a tempo os problemas antes que estes terminem em uma grave emergência. Pode configurar a mini-janela para que lhe alerte tão logo como ocorra algo anormal porém, devido a isso ser um truque, perderá parte dos seus pontos de bonificação (clique com o botão direito sobre a mini-janela)

Em seguida, uma descrição de algumas das falhas especiais:

- Enquanto acelera os motores para testá-los antes da decolagem (como era suposto fazer), observe que a potência destes é assimétrica (90% N1 e 85% N1, por exemplo). Deverá abortar o voo de forma imediata clicando em “end flight” (terminar Voo). Este é o **UNICO** caso no FsPassengers onde deverá terminar seu voo sem chegar a decolar; obterá pontos de bonificação se terminar seu voo pois este é o procedimento normal para este tipo de avarias. Se decolar, seu motor pode incendiar-se rapidamente depois da decolagem, em rota ou durante a aproximação.
- Se os instrumentos mostram um aumento na temperatura do óleo, deveria começar a reduzir a potência para ver se isto resolve o problema. Pode ser que uma menor potência detenha o

aumento da temperatura do óleo. Se funcionar, pode ter salvo seu motor e, assim, continuar seu voo. Caso contrário, deverá declarar uma emergência.

- Pode chegar a ter um falha assimétrica no trem de pouso. Neste caso, deverá ientar aterrisar sobre a roda boa para que o golpe não seja em cima da roda comprometida ou bloqueada. O co-piloto lhe alertará quando baixar o trem de pouso e lhe informará que deverá tentar várias aterrisagens para desbloquear a roda. Depois de cada tentativa, o co-piloto irá lhe informando sobre o estado do seu trem de pouso.
- Exite algumas falhas que fazem com que o trem de pouso permaneça acima. Neste caso, deverá realizar um pouso de barriga com o avião. Realize a aproximação tão lento seja possível e aterrisse os mais suave que possa. Se conseguir aterrisar com êxito, seus passageiros poderá tirá-los do avião e levá-los a um lugar seguro.
- Se uma janela se romper a uma elevada altitude, escutará um ruído (como um “bang”), devido a descompressão e ouvirá o ruído di vento passando pela cabine. Deverás **imediatamente** descer a uma altura segura (abaixo dos 12'000 pés), antes que que seus passageiros comecem a perder a consciência devido à falta de oxigêneo. a mini-janela lhe indicará o nível de perigo, que irá aumentando com o tempo.

7- O Teclado

7A – O Teclado, janela de configuração – Listar teclas disponíveis

Esta janela se encontra no menu do “FsPassengers setup” (Conf. FsP). Utilizá-lo para reatribuir qualquer tecla de ação ou para Imprimir um relatório com as teclas disponíveis.

Aqui estão as teclas POR EFEITO e seu texto de ajuda, tal e como se vê na janela:

Ação	Tecla
Fazer uma chamada de emergência (Call a mayday)	Ctrl+Shift+M
Reproduzir/Parar/Próxima canção (Play/stop/next music)	Ctrl+Shift+T
Ligar/Desligar aviso de apertar cintos (Set belt sign on/off)	Ctrl+Shift+B
Ver Informe em voo (Display in-flight report)	Ctrl+Shift+I
Ver lista de passageiros (Display passengers list)	Ctrl+Shift+P
Servir bebidas (Serve drinks)	Ctrl+Shift+D
Servir sanduíches (Serve sandwiches)	Ctrl+Shift+F
Servir comida quente (Serve hot Food)	Ctrl+Shift+H
Colocar um Filme (Play movie)	Ctrl+Shift+O
Ver/Ocultar mini-janela (Show/hide the mini display)	Ctrl+Shift+V
Mini-janela modo Extendido/Resumido (Switch mini-display mode Verbose/Short)	Ctrl+Shift+C
Parar o anuncio atual (Stop the current announcement)	ESPAÇO
Inibir o aviso GPWS para os flaps (Inhibit the GPWS flaps warning)	Ctrl+Shift+1
Inibir o aviso GPWS para o trem de pouso (Inhibit the GPWS gear warning)	Ctrl+Shift+2
Pedir autorização para superar os 250kts (Ask 250kts clearance)	Ctrl+Shift+3

Introduzir números do teclado: (ver ajuda mais abaixo)

Introduzir frequência COM	C
Introduzir frequência NAV	N
Introduzir curso VOR	J
Introduzir rumo no piloto automático (Heading)	H
Introduzir altitude no piloto automático	A
Introduzir velocidade no piloto automático	V
Introduzir altura de decisão para o GPWS	F
Introduzir código no transponder	K
Introduzir valor de pressão no altímetro	L

Ajuda para a introdução de números:

Pode introduzir os valores listados acima com o teclado. Primeiro, pulse a tecla de comando desejada e, então, tecla seus números. Para COM e NAV, pulse a tecla duas vezes para ter acesso a COM2 ou NAV2. O co-piloto confirmará cada um dos comandos respondendo "set and check" (estabelecido e checado), se o comando tenha sido realizado corretamente.

Exemplo com as teclas por efeito:

Pulse "c12140" para estabelecer COM1 a 121.40.
Pulse "c11820" para estabelecer COM2 a 118.20.
Pulse "n10910" para estabelecer NAV1 a 109.10.
Pulse "nn10910" para estabelecer NAV2 a 109.10.
Pulse "h090" para estabelecer o rumo do piloto automático a 90°.
Pulse "a035" para estabelecer a altitude do piloto automático a 3500 pés.
Pulse "v180" para estabelecer a velocidade do piloto automático a 180.
Pulse "f050" para estabelecer a altura de decisão a 50ft.
Pulse "k1200" para estabelecer o transponder a 1200.
Pulse "l1013" para estabelecer o altímetro a 1013 mb.
Pulse "l2992" para estabelecer o altímetro a 29.92 hg.

Terá três segundos depois de cada pulseção de tecla, antes de que o comando se anule. Se cometer um erro, simplesmente pulse de novo a tecla do comando e introduza os valores corretos.

8 – Exportar Vãos a sua Linha Aérea Virtual.

8A – Testar esta opção com a Linha Aérea Virtual do FsPassengers

Depois de completar um vôo pulse no menu “Virtual airlines > Virtual FsPassengers > Export flight to VA” (Linhas Aéreas Virtuais > FsP Virtual > Exportar vôo à AV). Aparecerá uma janela. ao pulsar em “export flight” seu informe de vôo será salvo na base de dados SQL do site do FsPassengers. Poderá então ver seu vôo pulsando no menu “Virtual airline > Virtual FsPassengers > Visit VA website” (Linha Aérea Virtual > FsPassengers Virtual > Visitar site da web Linha Aérea Virtual).

A Linha Aérea Virtual do FsPassengers não existe como tal; só esta ali para que teste esta opção e veja como trabalha. Tenha em conta que NÃO se guarda informação pessoal nos informes e os Vãos enviados utilizam o mesmo nome de usuário e contra-senha (demo/test) para todos os usuários do FsP.

8B – Exportando a sua própria Linha Aérea Virtual

Um “script” (guión) PHP/SQL está disponível para ser baixado na seção “Download > Tool and Doc” (Descargas > Ferramentas e Documentação) do site na web. Utilizando este “script”, será capaz de salvar os Vãos dos membros do seu AV quase sem nenhum esforço, assumindo que deve possuir alguns mínimos conhecimentos de PHP e SQL. Tenha em conta que vários testadores montaram seu próprio site na web com esta capacidade com poucos ou nenhum conhecimento. O “script” se encarrega de instalar a tabela adequada e a seção de administração do “script” é muito simples de usar.

Uma vez instalado e configurado, deverá criar um nome de usuário e contra-senha para cada um dos seus membros utilizando a parte de administração e enviar a cada um dos seus membros um pequeno arquivo de configuração que contém a URL (direção web) do seu site e o nome de usuário e contra-senha deste usuário. Uma vez que este arquivo seja copiado na pasta “config_va”, seus membros terão uma nova opção no menu “virtual airline” do FsPassengers.

Uma boa idéia seria de escrever algo de código no “script” para que crie automaticamente o arquivo de configuração que deve ser enviado a cada usuário, já que esta opção não se inclui por efeito.

O “script”, tal e como se diz na documentação de instalação, é muito simples a tarefa de configurá-lo e ajustá-lo a suas necessidades mais simples. Pode obter ajuda fazendo uma visita ao fórum dedicado à personalização do FsPassengers: <http://www.fspassengers/forum>

Dentro da opção de exportação do FsPassengers:

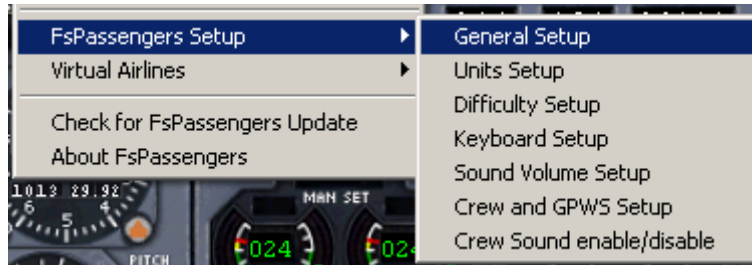
A forma na qual o FsPassengers exporta seu vôo é tão simples que qualquer que tenha os mínimos conhecimentos em alguma linguagem de programação, será capaz de exportar e salvar os dados em uma base de dados utilizando diferentes linguagens como ASP ACCESS ou qualquer outro. Basicamente, FsP envia dados POST (como muitos formulários da Web); recebê-los e dar-lhes a resposta adequada é muito simples. O formato é completamente aberto e, de novo, lhe recomendo visitar o fórum para obter ajuda sobre isto.

9- O menu de configuração

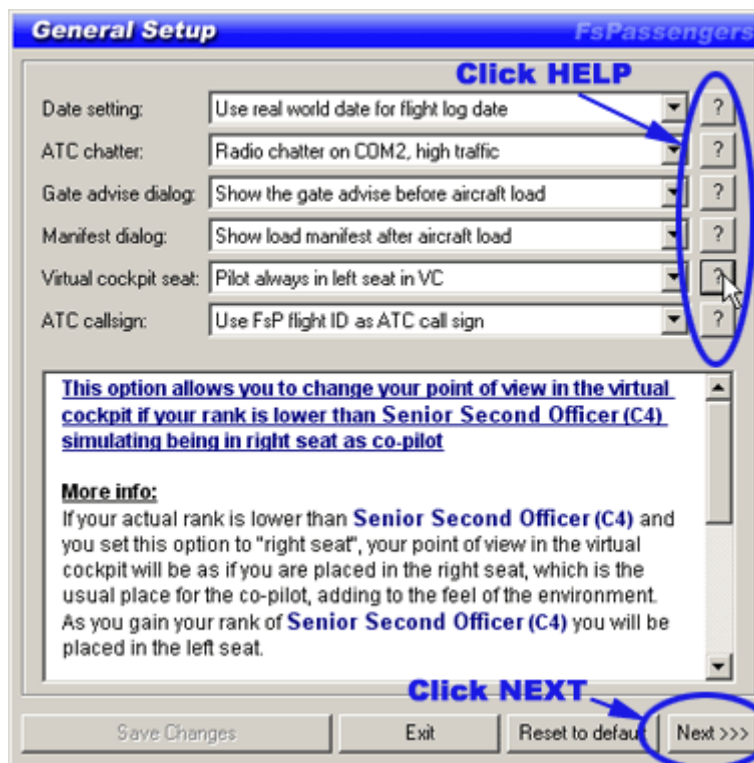
As opções de configuração do FsPassengers incluem 7 janelas que são acessíveis no menu do FsPassengers.

Não se assuste com o número de janelas, muitas das opções são auto explicativas e, cada uma delas, tem um texto de ajuda detalhada.

O menu de configuração:



Para configurar todas as opções de uma vez, escolha “General Setup” (Conf. Geral). Uma vez realizada as alterações nesta janela, clique em “next” (seguinte) e a seguinte janela aparecerá (Conf. Unidades de Medida). Utilizando este método irá alterando entre as 7 janelas sem problemas. Cada menu tem seus próprios textos de ajuda que lhe explicará para que serve cada opção:



10- Ajustar o FsPassengers, incluir coisas, editar a configuração

O FsPassengers é altamente configurável. Poderá editar vários arquivos de configuração e bases de dados, criar logos e modelos de carga, editar ou criar novos packs de sons, etc. Todo este se fez para abrir o FsPassengers a os usuários. Se fizer coisas novas, por favor, envie para o nosso site na web para que os outros possam beneficiar-se delas.

Existe um fórum especial dedicado à personalização: <http://www.fspassengers.com/forum>. Também, poderá encontrar arquivos de ajuda especializados em alguma das pastas do FsPassengers. Esses arquivos lhe ajudarão a editar elementos específicos do FsPassengers.

A pasta do FsPassengers se encontra dentro da sua pasta principal do FS2004. a hierarquia das pastas se assemelha à seguinte:

São exibidas em cor verde as pastas que contém elementos configuráveis e textos de ajuda:

FsPassengers/

/Bin

Absolutamente nada que configurar aqui.

/Config

Todos os arquivos de configuração, cenários de companhias, editáveis com o Bloco de notas do Windows

/ConfigVa

O arquivo de configuração das Linhas Aéreas Virtuais vá aqui, editável com o Bloco de notas de Notas de Windows.

/Database

Lembre-se de sempre fazer uma cópia de segurança dos arquivos desta pasta, estes arquivos contém seus registros de voo.

/Help

Se quiser traduzir estes documentos para o seu idioma, perfeito. Contudo, por favor, assegure-se de enviá-los ao fórum para que outros possam se beneficiar deles.

/Logo

Contém a logo JPG da sua companhia e de seu/s piloto/s.

/NameDatabase

Contém os nomes dos passageiros. Editável no Excel (necessita um arquivo).

/Payload_Model

Contém os modelos da carga dos aviões. Editável com o "payload_editor".

/Sound

Contém sons e packs de vozes. Editável com "sound text utility" e com um editor de arquivos wav.

/Ui

Contém mapas e várias imagens da interface; poderá incluir mais.

10A – Incluir novos sons de diálogos de outros aviões com o ATC

A janela "ATC chatter frequency list" (lista de frequências de diálogo de outros aviões com o ATC) está disponível no menu do FsPassengers. Te mostrará uma lista de todas as frequências (pastas) que contém arquivos wav. Também tem um botão, "Open ATC chatter directory" (Abrir o diretório de diálogos), que abrirá o diretório principal dos diálogos. Incluir mais arquivos wav é tão fácil como copiar os arquivos wav dentro da pasta adequada ao nome da frequência COM desejada. Poderá incluir mais pastas das frequências, contudo tenha cuidado de não incluir pastas que coincidam com as usadas pelos controladores ou as estações de rádio. A regra é a de chamar a pasta como uma frequência (exemplo: "121.40"). Os arquivos WAV podem ter qualquer nome e formato contudo recomendamos, é obvio, que os arquivos tenham uma frequência de amostragem baixa para alojar menos espaço. Poderá ter até 60 ficheiros wav para cada pasta de frequência.

10B – Criar e editar um pack de vozes

Criar novos packs de vozes é simples. O FsP pode suportar até 255 novos packs. Cada pack de vozes tem uma pasta própria que contém 132 arquivos WAV; a metade estão dedicados à voz do co-piloto e, a outra metade, a as vozes da tripulação. Cada pasta tem também um arquivo "Soundtext.fst", que contém o texto de todos os sons WAV. O texto pode ser visto utilizando um utilitário de edição "soundtext.exe", que se encontra no diretório "FsPassengers/Sound/CrewPack".

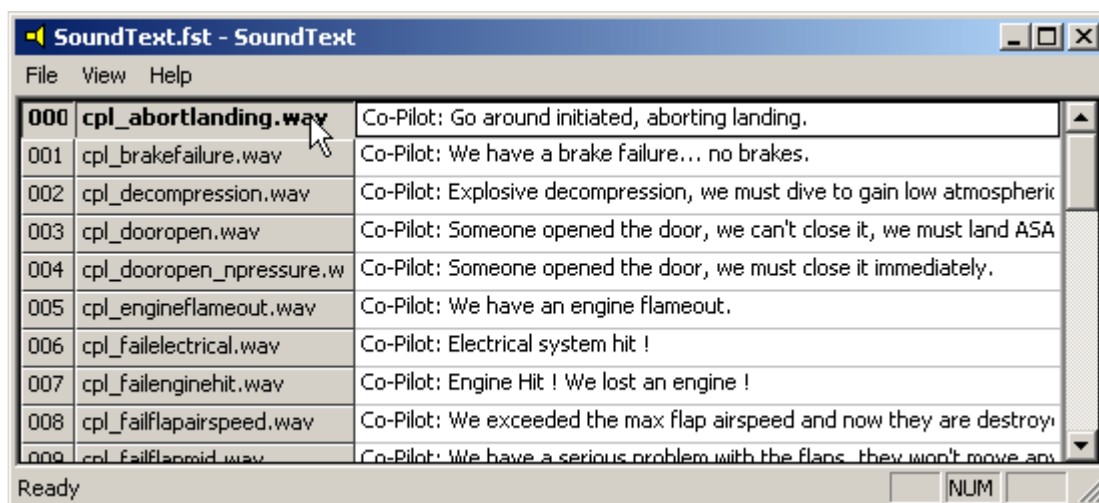
Este utilitário também permite escutar um exemplo de como irão soar seus novos sons.

Não é necessário redefinir os 132 sons para ter um pack de vozes funcional. Pode fazer inclusive um pack que contenha, unicamente, 2 ou 3 sons; os sons que faltarem, serão carregados do pack de vozes por efeito.

O pack também pode conter os 5 arquivos wav de música que se reproduzem enquanto inicia a rolagem para a pista ou para o um terminal; assim poderá fazer um pack que contenha só estes arquivos para ter músicas diferentes.

Fazer um novo pack é tão simples como abrir o diretório "FsPassengers/sound/Crewpack". Dentro encontrará um arquivo de ajuda para lhe acessar no proceso.

O utilitário "sound text", uma grande ajuda para criar novos packs de vozes:



10C – Incluir uma logo de companhia ou piloto

Tão fácil como abrir a pasta do "FsPassengers/logo" e copiar dentro sua logo em formato JPG, com um tamanho de **exatamente 181x44**. A logo deve ter o **mesmo nome** que seu piloto ou sua companhia e terminar com ".jpg" (não com "jpeg").

Exemplos:

Se quiser incluir uma logo para a companhia "Air Travel". Deve incluir um arquivo chamado "Air Travel.jpg" na pasta especificada.

Se quiser incluir uma logo para seu o piloto "Barry Ellington". Deve incluir um arquivo chamado "Barry Ellington.jpg".

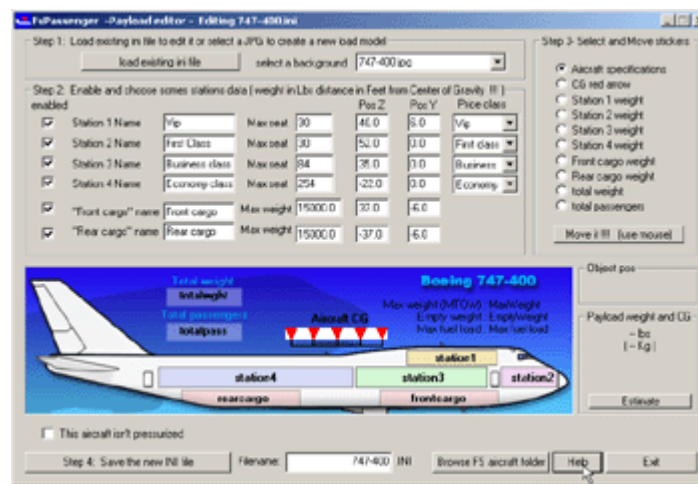
10D – Incluir novos modelos de carga

Um modelo de carga é composto por uma imagem JPG, com um tamanho exato de 585x157, e por um arquivo INI que pode ser editado ou criado com o utilitário “payload_editor”. O mais demorado dos dois processos é criar a imagem. Poderá utilizar qualquer imagem, contudo deixe um espaço livre para os quadros onde vão os pesos.

Exemplo de uma imagem JPG com um modelo de carga de tamanho original:



O utilitário “payload editor” permite definir os pontos de localização e colocar os quadros do peso na imagem:



O utilitário “payload editor” se encontra no Menu Iniciar de Windows: Início > Programas > FsPassengers > Tool Pulse no botão “help”, dentro do editor, para ver o arquivo de ajuda.

10E – Incluir um novo mapa

Incluir um novo mapa é um processo muito simples. O FsPassengers pode manejar até 255 mapas. Precisa de uma imagem JPG do mapa em projeção equidistante. Também necessitará definir o tamanho em pixels por grau do mapa e a posição Longitude Latitude 0°/0° em um arquivo cfg. a ferramenta “map editor” lhe ajudará a ajustar os números ini; esta ferramenta se encontra no Menu Iniciar do Windows: Início > Programas > FsPassengers > Tool > Map Editor.

Os mapas e os arquivos CFG e JPG se encontram na pasta “FsPassengers/UI/Maps”. Terá disponível um arquivo de ajuda nesta pasta para lhe dar mais informações sobre o processo de criação dos mapas.

10F – Incluir um novo cenário de companhia

Um cenário de companhia é um arquivo editável com o Bloco de Notas, que lhe dará acesso a muitos parâmetros para a criação da companhia e, também, as condições para ganhar ou perder. Definindo um novo, poderá criar companhias únicas, com configurações únicas e com um objetivo que deve alcançar. Também poderá definir imagens e sons que se exibem/escondem quando criar uma companhia o quando consiga ou perca o cenário. Olhe dentro da pasta “FsPassengers/Config/MissionGamesCfg”, encontrará um arquivo de ajuda com mais informação.

Exemplo de Cenário:

```
-----
TitleOfGame           =International Company      // max 30 characters
AuthorOfScenario      =FsP team                  // max 15 characters authors name of this scenario

[start_Description]
Your goal is to buy enough aircraft and complete enough flights to bring your
company to international status. This can be a long process and you will
fail if you crash too many times.
[end_description]

Difficulty             =1                        //0=easy 1=medium 2=hard 3=very hard (just an indication for player)
Economical_Mode       =1                        //1=yes 0=no
Career_Mode           =0                        //1=yes 0=no
Fleet_Income          =1                        //1=yes 0=no
Instant_Record        =0                        //1=yes 0=no
StartCashDollars      =60000000                 //the start cash of company in dollars
StartingReputation    =65                       //the reputation at start
IncomeMultiplier      =50                       //1-100 the income multiplier for each flight
ReputationMultiplier  =10                       //1 to 100 (%) how each flight's result modify the company's reputation
FixedFailureSetting   =5                        //1-100 failure chance each flight (if set disable player's option)
FailureTypeAllowed    =3                        //1=easy only 2=easy and medium 3=easy to hard (if set disable option)

//-----
// below are the victory condition, leave to zero the parameters that
// must not be taken in account for victory
//-----

ReputationToReach     =0                        // 1 to 100
NbrAircraftToReach    =0                        // numbers of aircraft the company must have...
MinWeightOfAircraft   =0                        // ...and their minimal weight if previous is set (in kilogram)
CashToReach           =0                        // in dollars.
StatusToReach         =4                        // 1=small regional 2= inter regional 3=national 4=international
NbrOfFlightToReach    =0                        // the total numbers of flights
DistanceMinToReach    =0                        // distance in kilometer of all flights
MinWarMission         =0                        // the min. number of war mission to make (War level>=60)
PilotsMustReachRank   =0                        // If one or more pilot must reach a rank... (0 to max rank)
NbrPilotMustReachRank =0                        // ...And the number that must reach this rank if previous is set

//-----
// below are the FAIL condition if one parameter is reached and the
// victory condition are not satisfied the scenario fail and the player
// have a message that he failed. Leave parameter to zero if you
// Do not want that they are taken in account
```

//-----

FAILMaxFlight	=0	// max flight allowed to reach victory
FAILMinReputation	=0	// 1 to 100 min reputation allowed
FAILMinCash	=0	// min cash to have
FAILMaxCrash	=3	// max crash allowed

10G – Treinar uma falha concreta

Poderá forçar o FsPassengers a criar um falha específica durante cada voo com o propósito de praticar. Vá para a pasta “FsPassengers/Config” e renomeie o arquivo “manual_failure.bak” para “manual_failure.cfg”. Edite-o com o Bloco de Notas para selecionar a falha apropriada.

10H – Incluir dados que faltam na base de dados ICAO

Se faltar o código ICAO de um aeroporto, poderá incluí-lo dentro do arquivo “Icao_db.cfg”. O arquivo se encontra na pasta “FsPassengers/Config” e poderá ser editado com o Bloco de Notas.

10I – Incluir/Eliminar áreas perigosas

O mesmo princípio anterior, contudo com o arquivo “dangerous.cfg”.

10J – Desativar/ajustar as penalizações por efeito

Poderá desativar as penalizações básicas como os flaps, o trem de pouso, o excesso de forças G’s e muito mais. Isto é, tecnicamente, um truque contudo pode ser que haja pessoas que necessite desta opção. Para mudar a configuração das penalizações, simplesmente edite o arquivo “more_option.cfg” com o Bloco de Notas; se encontra na pasta “FsPassengers/Config”.

10K – Colocar um botão de cintos no painel do seu avião FS2004

O FsPassengers inclui um botão de apertar cintos que pode adicionar nos painéis dos seus aviões. Uma vez instalado, poderá clicar sobre o botão para ativar/desativar o aviso de cintos para o FsPassengers (leve em conta que o aviso dos cintos está estabelecido como “manual”, dentro da configuração)

Para incluir este botão ao painel de um avião, recomendamos que esteja familiarizado com a edição dos painéis, pois terá que editar de forma manual o arquivo “panel.cfg”. Assegure-se de fazer uma cópia de segurança do seu arquivo original “panel.cfg” antes de editá-lo.

Exemplo:

Para o botão de efeito, inclua esta linha de comando ao arquivo “panel.cfg” do seu avião:
gaugeXX=FsPassengers2004!CabinSign, 272, 282

Para o botão em vermelho, inclua esta linha de comando ao arquivo “panel.cfg” do seu avião:
gaugeXX=FsPassengers2004!CabinSignRed, 272, 282

Exemplo do botão dos cintos do FsPassengers em um painel:



11 – Sobre o Rendimento

Ate que inicie um vôo com o FsPassengers, este permanece totalmente inativo. Inclusive quando se inicia um vôo, o FsPassengers tem um mínimo ou nenhum impacto na taxa de quadros (frame rate), ainda em máquinas de baixo rendimento (deve ser ter muito cuidado na otimização).

Embora, a **mini-janela** tem mostrado, durante nossos testes, uma redução da taxa de quadros em algumas máquinas unicamente. Isto não é específico do código porque se tem mais trabalho com a janela gráfica e com o hardware.

Se observar que a mini-janela reduz sua taxa de quadros, poderá exibir e ocultar a mini-janela para obter informação só quando necessitar (CTRL+SHIFT+V). Por último, pode desativar a mini-janela e usar unicamente o informe em vôo (CTRL+SHIFT+I). a mini-janela não é absolutamente necessária, poderá seguir voando e desfrutar de FsP sem ela

ZenitFIX – **Aquí seu Flight Simulator fala Português**

www.zenitfix.com.br