

FsPassengers

中文手册

FsPassengers for Microsoft Flight
Simulator 2004
www.fspassengers.com
©2005
SecondReality Software s.a.r.

翻译: 茅卫东
Translated by James Mao
CN-MC
IVAO-China Division
日期: 2005年9月26日
Date September 26, 2005


<http://www.ivaocn.org>

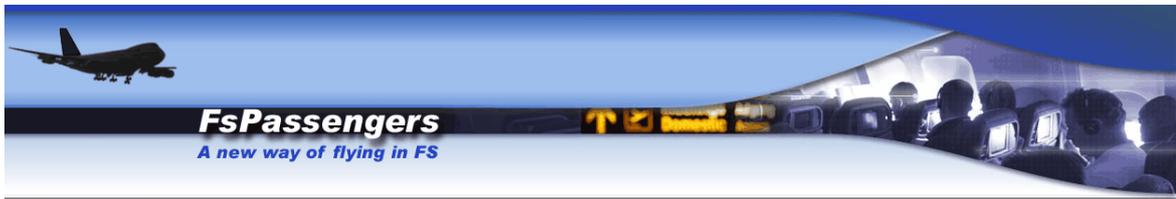


目 录

1 – 导言:	4
1A – 帮助文本, FSP 的第一个提示	4
1B – FSP 带来 FS 飞行方式的改变	4
1C – FSP, 可以满足所有人的需要的开放的插件	5
1D – FSP, 友好的插件	5
1E – FSP 基本原则, 如何用	5
1F – 飞行报告, FSP 的精华	6
2 – FSP 功能概述	8
2A – FSP 功能概述	8
3 – 创建你的公司, 很重要的一步	10
3A – 对创建公司有用的设置	10
3B – 用想定模式创建公司	12
3C – 自定义创建公司	13
4 – 载客飞行	14
4A – 如何开始和结束 FSP 飞行	14
4B – 配载对话框的使用	14
4C – 飞行中的操作	15
4D – 迷你显示板	18
4E – 飞行中报告	20
5 – 如何做到完美飞行? 如何避免受罚?	21
5A – 默认处罚	21
5B – 可选的处罚	23
5C – 通过修改配置文件关闭基本处罚	23
5D – 在意外飞行中获得更高分数	24
6 – 故障	26
6A – 飞行员的错误导致的故障	26
6B – FSP 设置的故障	26
7 – 键盘命令	28
7A – 键位设置对话框—键盘命令列表	28
8 – 输出飞行记录到你自己的虚拟航空公司	30
8A – FSP 自带的演示用虚航系统	30
8B – 建立自己的虚航	30
9 – 如何使用设置菜单	31
10 – 调整 FSP, 加入东西, 编辑配置文件	32
10A – 加入新的无线电对话背景声	32
10B – 创建和编辑音效文件包	32
10C – 添加公司或飞行员标志	33
10D – 添加一个新的配载机模	33
10E – 添加新地图	34
10F – 添加新的公司想定情节	35
10G – 特殊故障设置	36
10H – 增加 ICAO 机场代码	36



10I – 添加 / 删除危险地区	36
10J – 关闭 / 修改基本处罚	36
10K – 在面板上装一个安全带信号按钮	36
11 – 对性能的影响	38
12 – 许可证	39



1 - 导言:

开发 FsPassengers (简称 FSP) 的动力源自我对飞行的热爱。增加玩家的飞行乐趣贯穿了整个开发过程。整个过程花了我一年多的时间, 希望大家喜欢。

Daniel Polli
FsPassengers
作者

1A - 帮助文本, FSP 的第一个提示

除了这份手册, 你还能从其他地方看到帮助文本。FSP 的大多数选项带有帮助按钮, 使用帮助按钮阅读帮助文本很有好处。

多数的功能可以从菜单或者键盘快捷键激活。

1B - FSP 带来 FS 飞行方式的改变

FS2004 缺乏飞行员的责任体验: 飞行中任何的决策、行动和错误都将对飞行表现产生影响。FS2004 提供给玩家的是一个空寂的世界, 在那里没有人会在意你做什么, 驾驶 747 翻筋斗, 降落在草地上, 或者以坠毁结束每一次飞行。正因为如此, 数次飞行之后你就会逐渐失去驾驶飞机的感觉。有些 FS 飞行员虽然飞了好几年, 可还是不断重复一些可怕的操纵错误, 而他甚至都不知道这是错的。FSP 改变了这一切。

FSP 的主要目标提供给飞行员一个完整的飞行环境, 弥补 FS2004 的不足。在这个环境中, 飞行员表现好就会获奖, 表现差还要受罚。现在, 你的飞机上有了乘客, 你要对他们的安全和舒适负责。而且当你做错什么的时候, 乘客会让你知道的。

在 FSP 的环境里, 你的飞行表现的好坏将会直接影响到飞行员等级和航空公司的收入和市场信誉。你的飞行生涯和公司将会最大程度地按照真实世界的飞行规则, 在尽力满足乘客的需求和期望中成长。

如果你希望在真实性方面更进一步, 可以在建立公司的时候选上“instant record”选项。这意味着你的每一次飞行将在结束时被系统自动记录。不会再有“UNDO”按钮, 如果发生坠机事故造成飞行员死亡, 你只能从头开始。当这个选项被激活后, 当副驾驶告诉你出问题了, 或是在近进时遭遇坏天气, 你就可能要晕了, 如果处置不当将会失去“一切”。当然你也可以不激活“instant record”选项, 在享受 FSP 带来的乐趣的同时不用冒失去公司和飞行员的风险(记住要对乘客守口如瓶)!

除了以上这些, FSP 还提供了许多被 FS2004 遗漏的功能, 比如: 近地告警系统, 客舱广播, 随机故障, ATC 对话, 还可以用键盘输入自动驾驶参数, 导航设施频率或者仪表数据等等。这些功能将以一种独特的方式出现: 所有的舱内音效在舱外视角是听不见的。真实世界中, 你在飞机外面是听不见机舱内的声音的。



在 FSP 环境里，你还将遇到与 FS2004 故障完全不同的故障。FS2004 故障模式是由玩家自己设置的，你心里很清楚将在什么时刻发生什么故障。但在 FSP 环境里，故障是随机产生的。大多数的 FSP 故障会有事前警告。就像在真实飞行中一样，飞行员必须连续不断的监控仪表盘，保证飞机状态正常。比如，引擎滑油温度升高，如果不及时处理，有可能在近进时单发失效……

FSP 对于模拟飞行来说是一次革新。在连续几年的模拟飞行后，我本人参加过一些飞行课程。我一生中体验过的最美妙的一刻是当我的第一次单飞的时候。在那一刻，我一个人在座舱里，独自对自己的生命负责。这就是我希望通过 FSP 在现出来得的那种感觉。

1C - FSP, 可以满足所有人的需要的开放的插件

FSP 是开放的插件，用户可以自由修改、增加或调整许多东西。你可以创建并加入一个新的声音文件包、飞机的高载模块、地图、危险区域、乘客姓名，公司或飞行员的标志等。你还可以设置精确的故障发生几率和难度，以便提高飞行技术。创建了一个公司后，你还可以量身定制许多其他的设置，比如惩罚和行为规范等等。

开发 FSP 对所追求的目标之一，就是适合所有人的飞行习惯的需要。有些人喜欢开着所有的惩罚设置飞行，手动高度拨正，手动灯光，自己买卖飞机查阅飞行报告和财务情况。另一些人可能更喜欢使用简单的惩罚设置，查看飞行报告，而不关心公司的财务管理。在 FSP 的环境里，你既可以像一个最有经验的航线飞行员那样飞行，也可以象开着塞斯纳去钓鱼的 BOB 叔叔那样的悠闲。

为了帮助玩家更好的使用 FSP，解决 FSP 使用过程中出现的问题，我们专门建了一个 FSP 专题论坛。除了提问和回答问题，你也可以在论坛上发表自己创建的 FSP 插件，让所有 FSP 用户分享你的成果。这是一个专门讨论 FSP 的论坛，欢迎访问：<http://www.FsPassengers.com/forum>。

通过设置菜单，是调整 FSP 设置的首选方式。此外，还可以通过编辑 FSP 文件夹里的配置文件达到你的要求。更多关于配置文件的信息，参阅本文档的“tuning FsPassengers”部分。

1D - FSP, 友好的插件

如果经过第一次的使用，你觉得 FSP 很容易使用，那么我就认为达到我的目的了。但是请注意不要被你的感觉误导了。随着 FSP 飞行经验的增加，你会发现 FSP 长达 50000 行的代码会带来比你想象的多得多的挑战和复杂性。

1E - FSP 基本原则，如何用

首先，应该创建一家航空公司。创建公司时的各项设置将直接决定你的飞行方式。在创建公司时，可以确定是否参与公司的经营管理（采购和管理飞机）。还可以自由选择想定模式或者自定义模式。如果使用想定模式，你必须达到规定的条件以赢得游。各个想定模式有各自的输赢条件和失效设定。第二步，创建一个或多个飞行员。飞行员是在航空公司里创建的，在创建后可以免费转会到其它航空公司。

现在可以开始 FSP 飞行了。运行 FS2004，选择你的飞机（注意：选择的飞机和图装必须是你的公司所拥有的），选择机场和停机位。确认停机刹车有效。从 FS 菜单栏里选择“FsPassengers - Start flight - load aircraft”，然后装载飞机，点击“OK - load immediately”。在航行数据对话框点击“Start flight”。现在你已经在 FSP 环境里了，和 FS2004 相比，你拥有了新的飞行环



境，机组语音、GPWS、无线电通话声等等。当你落地，打开停机刹车，从 FS 菜单栏选择“FsPassengers —End Flight”，就会得到本次飞行的报告。然后记录这次飞行。祝贺你，你刚刚完成了第一次 FSP 飞行。

1F - 飞行报告，FSP 的精华

飞行结束报告是 FSP 的精华部分。从这里你会得到一份本次飞行的全面分析报告。报告包括你的飞行数据，乘客的意见，操作错误，飞行中遭遇的故障，本次飞行的获利，飞行员得（失）分。飞行报告帮助飞行员认识到在飞行中什么样的操作是好的，什么是不好的，什么是极差的飞行。参照这份飞行报告，你就可以纠正自己的错误了。飞行报告每当结束一次 FSP 飞行时会出现，但是你可以记录每次飞行，这样就可以在任何时候查阅以往的飞行报告了。FSP 可以在数据库中保存大约一百万个飞行报告。你还可以打印或者输出（到某个虚航数据库）飞行报告，用 WORD 或其他文本编辑工具打开查看，或是发送给朋友。



飞行结束报告样本:

Flight Report FsPassengers 2004

Flight LH23488 **flightreport.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: 3828 kg
Climb Time: 00h08:59	Climb Fuel Used: 511 kg
Cruise Time: 00h11:24	Cruise Fuel Used: 357 kg
Average Cruise Speed: 465.97 kt (M0.74)	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: -\$1,186	(1127 kg Jet-A1)
Airport Taxes: -\$66	(Large Aircraft)
Insurance Costs: -\$538	(4.32% rate)
Total Real Income: \$10,611	
Total Income: \$530,560	(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

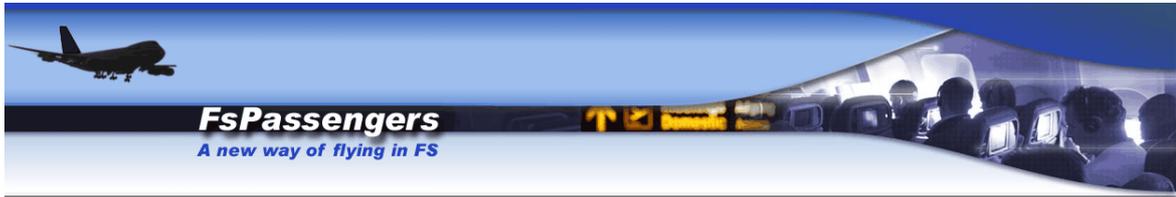
Pilot Bonus points: 230 points

- 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 - FSP 功能概述

2A - FSP 功能概述

下列功能在 FSP 飞行中有效:

副驾驶: FSP 的副驾驶功能可以提升你的飞行乐趣。这个副驾驶会及时报告故障便于你采取适当的行动。此外,当飞机过载、转弯坡度或下降率过大、起飞时擦尾等情况发生时,附加时也会发出警告。最后,他还会在地面滑行时报告地速、反推打开以及通讯导航频率的设置等。

特点: 副驾驶功能只是在舱内视角模式下才有效。你可以自由地打开 / 关闭某一些副驾驶语音。你还可以通过必要设置将副驾驶所说的话以文字形式显示在屏幕上,这样就不会遗漏掉一些重要的内容了。和副驾驶声音不同的是,你可以分别设置文字显示功能在舱内、舱外有效。(在“Crew and GPWS setup”菜单里设置)。

机组: 除了副驾驶, FSP 还会在你的飞机上加进机组。默认状态下, FSP 只为大飞机加上机组,但这是可以通过设置改变的。有了机组乘务员,就可以为乘客提供饮料和食物,播放电影,舱内广播。机组和你是互动的,比如当你宣布了一个紧急情况时机组会指导乘客应该如何做,迫降后会引导乘客逃生。和副驾驶功能类似,乘务员的声音也只能在舱内视角模式下才有效,文字显示模式则可以在舱内、舱外分别有效。如果你在“Crew and GPWS setup”菜单里激活“Automatic Belt”,乘务员根据飞机所处的飞行阶段自动操纵安全带信号。

GPWS: 近地告警系统(GPWS)通常只在你飞喷气机时有效。但是这也可以在“Crew and GPWS setup”菜单里改变。

特点: 只在舱内视角模式下有效。在襟翼或起落架失效的情况下,你可以关闭襟翼或起落架告警。(见“键盘设置”部分)。

无线电对话声: 这个功能包含 3600 个 WAV 文件,每个频率 60 个。

特点: 该功能只在舱内视角模式下有效。在把 WVA 文件拷贝到频率目录下之前,不必修改文件名,任何 WAV 格式都是允许的。(见“General setup”部分)。和其他许多插件不同的是, FSP 提供了一个显示有效频率的对话框(见“ATC 通话频率列表”部分)。

其他音效: 为提升飞行真实感, FSP 提供了一些音效。包括:刹车声,舱外引擎声,地面滑行声,乘客尖叫声,乘客登机声等等。你可以打开 / 关闭这些声音,或按需要设置音量。(见“FSP 设置”部分)。

故障: FSP 将产生约 30 种故障。这些故障是随机产生的,并且其出现的频度与飞机的维护情况(在经营模式下)以及所处飞行阶段有关。通常同一个故障不会重复出现,除非你已经遭遇到所有的故障类型了。大多数故障在出现之前都有一些预兆,如滑油温度高会导致引擎失效。当然也有些故障在出现前不会有任何预兆,比如起飞时遭遇鸟击。故障的频率和严重程度可以在“难度设置”菜单里设定。

键盘输入: FSP 允许通过键盘进行 9 个功能的操作,如,导航和通讯频率,自动驾驶功能(航向,高度,速度等),应答机编码,高度表拨正等。只需简单地按下键盘上相应的快捷键和数据,副驾驶就会替你完成需要的操作。比如,要调 COM1 到 120.20,只要用键盘输入 C12020。“COM one two zero two zero Set and check”,COM1 频率已经调到 120.20 了。“Keyboard setup”菜单里有这些快捷键列表,你可以根据自己的习惯随意修改。

乘客: 一次 FSP 飞行是载客飞行,乘客会对你的飞行作出反应。他们可能会被你的操作错误吓得尖叫,也会对你在一次严重故障中成功驾驶飞机安全降落而喝彩。通过查看飞行中报告



(CTL+SHF+I) 和迷你报告板 (CTL+SHF+V)，可以及时知道当前的乘客反应。在飞行结束报告中会对乘客在整个飞行过程中的反应作出一个分析。

迷你报告板：实时的显示飞行中乘客的反应和其他一些与飞行有关的情况。可以随意设置报告板的尺寸和颜色，也可以在屏幕上拖动报告板，或者将其结束停靠并拖到另一个显示器。左击鼠标拖动，右击显示帮助和选项。用 CTL+SHF+V 组合键开 / 关迷你报告板。

飞行中报告：用 CTL+SHF+I 组合键开 / 关，显示飞行数据和乘客、乘务员的建议。

危险区域：在配置数据库中保存有全世界的危险地方和其危险等级。在这些地方飞行时，你会看到飞机可靠性的改变，以模拟飞机在这些区域飞行时维护状态的改变。此外，你还可以在战争区域内飞行，或被射击。你会听到枪炮声，还会被地面炮火击中甚至击落这将会引起好几种故障。就像在真实世界中一样，你飞得越低越慢就越容易受到攻击。因此较陡峭的爬升和下降有助于降低受攻击的危险。在战争区域飞行会得到更多报酬，以激励你去执行人道主义救援任务。在“dangerous area database”对话框和“Difficulty setup”菜单激活和关闭此功能。

安全带信号按钮：你可以在飞机面板上安一个安全带信号按钮，用来方便地开 / 关安全带信号灯。
参阅 [10K - 在面板上装一个安全带信号按钮](#)

下列功能可以在 FSP 菜单中找到，即使 FSP 没有运行也可使用：

飞行报告：飞行报告被保存在 FSP 中，有两种形式的飞行报告：飞行中报告，只在 FSP 飞行中可见；飞行结束报告，飞行结束后可见。两种报告都很详尽的包括了飞行数据，飞行时，乘客建议，还有飞行中的错误。两份报告都有奖金和申斥部分。飞行结束报告还包括该次飞行的评分。FSP 可以保存一百万份飞行报告。

公司管理：该功能允许你买卖飞机（在经营管理模式中）；设定票价，食物和饮料成本，检修飞机（在经营管理模式中）；解聘、治疗、转移飞行员；查看公司经营统计表。

飞行地图：FSP 十分注重姿势的开放特性。你可以在 FSP 中使用自己的地图。你只要提供一份 JPG 格式的文件，使用 Windows 开始菜单—FsPassengers—Tools—Map Editor 导入即可。

输出飞行：FSP 可以帮你把所有飞行报告都输出到一个网站上。这个独特功能对建立虚航系统将是非常有用的，其原则很简单：FSP 将 POST 数据（类似网页格式的文件）发送到你选择的网站。如果需要建立 FSP 的虚拟航空公司，可以到 FSP 网站上下载一个 PHP 脚本文件。这个文件会自动收集 FSP 飞行数据，并将这些数据记录在一个 SQL 数据库中。现在 FSP 提供了一个虚航系统试用版，你可以把飞行记录输出到那里。（参阅“虚拟航空公司”部分）

方便升级：为适应自身的快速更新和发展，FSP 被设计成安装更新时不会丢失数据（飞行记录，飞行员，公司等）。对注册用户，FSP 提供免费更新服务。请注册用户妥善保存用户名和密码，便于安装更新后重新激活 FSP。点击 FS 菜单栏中的“FsPassengers—Check for FsPassengers update”访问 FSP 网站，如果有更新，你可以直接从网站上下载安装。



3 - 创建你的公司，很重要的一步

3A - 对创建公司有用的设置

创建公司时的各项设置非常重要，因为这些设定将确定以后的飞行和游戏方式。

在**经营模式**中，你必须自行购买和维护飞机，设置票价，还要维护公司信誉和形象。你公司飞行员的飞行技术也会对公司未来的发展产生直接影响。如果没有选择经营模式，你的飞行结果只会影响公司形象，而你仍然可以使用任何机型，每个架次都满载着乘客飞行。对于那些只是希望得到多种飞行感觉和飞行报告的人，不激活经营模式还是很有用的。

在**职业模式**中，你的飞行员只能驾驶某些机型，这主要受到他们的飞行小时数和职业点数的限制。刚开始时，飞行员只能驾驶通用航空飞机直至获得晋级到更高级别。在循序渐进地按照规定的等级上升的过程中，你也将逐渐学习到驾驶更大飞机的技能。如果你是一位尖子飞行员将会晋升的很快。但是对飞行表现很差的飞行员而言，最终将被降级。

立即记录：对增加飞行经验非常有帮助。如前所述，FSP 所追求的目标是提高模拟飞行的真实性和责任意识。在经营模式中，你的飞行表现将影响到公司经营状况。此时 FSP 还是提供了不记录某次飞行的选择。当在飞行中犯了错误，或者发生坠机，甚至飞行员在坠机中死亡的情况发生时，这个选择会很有用。如果立即激活选项被激活，你的每次飞行会在飞行结束时被自动记录。此时你就不再有机会选择是否保存飞行记录了。这将使你在飞行中感觉到更多的责任感。你可以在刚开始的时候不激活这个选项，等到飞行技术达到一定水平时再激活。

机队收入：这是专门用来奖励你在建设机队方面的工作的。每当你执行一次飞行，你所拥有的每一架飞机都会按照你的飞行表现产生一个附加收入。其实并没有任何 AI 飞行员飞这些飞机。如果飞行表现好，机队收入就高，表现差则较少甚至没有机队收入。此外，FSP 在计算机队收入时还会考虑飞机的状态，保养得差的或需要维修的飞机不被计算在内。



职业模式中的飞行员等级结构

此表在 **FSP**中也能被找到

许可驾驶**3306**磅以下单引擎螺旋桨飞机

- 00h00 Student Pilot (c0) (飞行学员)
- 05h00 Private Pilot (c1) (私照飞行员)
- 12h00 Instrument Rating Pilot (c2) (IFR飞行员)

许可驾驶**5511**磅以下多引擎螺旋桨飞机

- 22h00 Commercial Pilot (c3) (商照飞行员)

许可驾驶**26, 455**磅以下的螺旋桨及涡桨飞机

- 35h00 Second Officer (c4) (第二副驾驶)

许可驾驶**44092**磅以下的任何类型飞机

- 51h00 Senior Second Officer (c5) (高级第二副驾驶)

许可驾驶**88184**磅以下的任何类型飞机

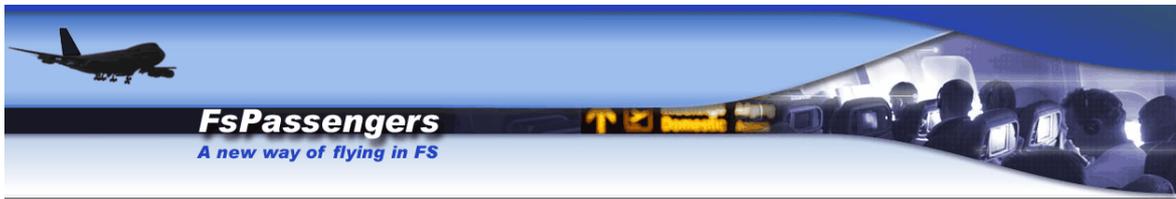
- 70h00 First Officers (c6) (副驾驶)
- 91h00 Senior First Officer (c7) (高级副驾驶)
- 115h00 Master First Officer (c8) (大师级副驾驶)

许可驾驶**176369**磅以下的任何类型飞机

- 142h00 Captain (c9) (机长)

许可驾驶任何类型飞机

- 172h00 Senior Captain (c10) (高级机长)
- 205h00 Flight Captain (c11) (飞行机长)
- 241h00 Senior Flight Captain (c12) (高级飞行机长)
- 280h00 ATP Captain (c13) (ATP机长)
- 321h00 Senior ATP Captain (c14) (高级ATP机长)
- 365h00 Master ATP Captain (c15) (大师级ATP机长)
- 412h00 Senior Master ATP Captain (c16) (高级大师ATP机长)
- 462h00 Command ATP Captain (c17) (ATP指挥机长)
- 515h00 Senior Command ATP Captain (c18) (高级ATP指挥机长)
- 571h00 Fleet Captain (c19) (机队机长)
- 630h00 Senior Fleet Captain (c20) (高级机队机长)
- 691h00 Command Fleet Captain (c21) (机队指挥)
- 755h00 Senior Command Fleet Captain (c22) (高级机队指挥)
- 822h00 Flying Legend (c23) (飞行传说)



3B - 用想定模式创建公司

想定模式下，你可以通过有一个配置文件确定的一系列预先设置来创建公司。想定模式和自定义模式之间的区别是，在想定模式下创建的公司自带了预先指定的取胜设置。这些设置确定了公司需要达到的目标：最低收入水平，公司状态或信誉水平，在危险或战争区域飞行的最少次数，最少拥有的飞机数量和型号，最多允许坠毁次数等等。有了这些目标，游戏就有了输赢结果。当你完成了一关，无论输赢，都可以继续经营原来的公司。

用 Windows 的 Notepad 程序编写一个新的想定文件并保存到“FsPassengers/config/MissionGamesCfg”文件夹，可以创建新的想定模式。在那个文件夹里，有一个帮助文件说明创建想定模式的步骤。你也可以用 JPG 文件和 WAV 文件制作自己的弹出画面，当完成创建公司，赢得或输掉一关时，会看到自己的画面和背景音乐。默认时，FSP 自带了 6 个想定情节。

用想定模式创建公司：





3C - 自定义创建公司

自定义模式允许玩家按照自己的需要和要求创建一个新的公司，但不能设定象想定模式那样的输赢目标。

自定义创建公司：

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".



4 - 载客飞行

4A - 如何开始和结束 FSP 飞行

首先像通常的 FS2004 飞行一样在 FS2004 里做好飞行准备，冷舱或发动机已启动状态都可以，设定天气等等。**唯一需要特别注意的事情：刹好停机刹车 (Ctrl+.)。**完成后，从 FS 菜单栏进入“FsPassengers” - “Start flight load aircraft”，这是会出来一个配载对话框。在对话框里上客装货，设定油量，设定（或不设定）目的地机场和 / 或计划到达时间，点击 OK，FSP 飞行开始了。

降落在目的地机场后，刹好停机刹车，从 FS 菜单栏进入“FsPassengers” - “End flight”，FSP 飞行结束，得到飞行报告。

以上这些是开始和结束 FSP 飞行的基本操作。

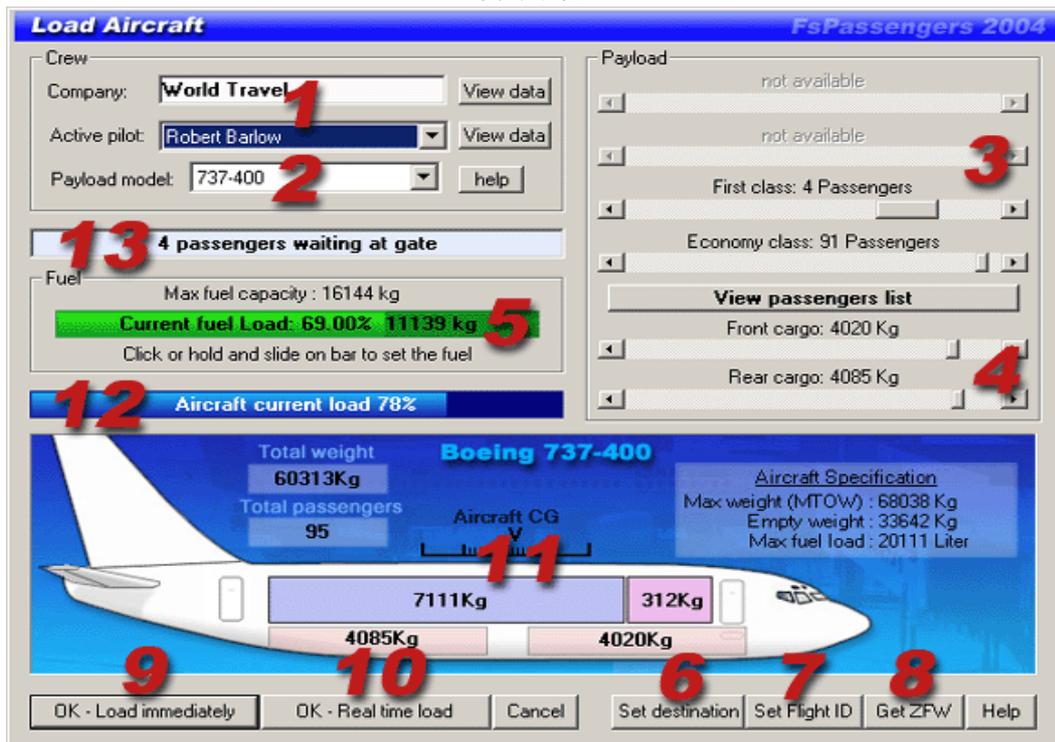
有时在开始 FSP 飞行时，你可能会看到更多的对话框。这取决于创建公司时的设定。比如在经营模式中，你会首先看到一个对话框告诉你有多少乘客等着坐你的飞机（这个数字取决于你公司信誉，票价和其他因素）。这时如果你的公司没有任何飞行员或者当前的这架飞机的话，会出来一个警告，让你购买这架飞机，买飞行员。还会看到一个旅客名单。如果只想看到配载对话框的话，可以不激活登机口建议和旅客名单两个对话框。

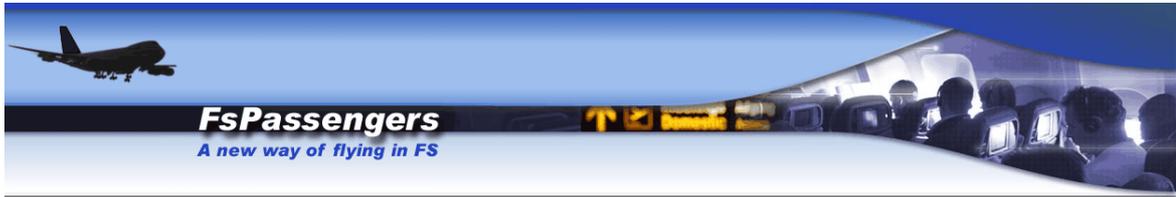
4B - 配载对话框的使用

看到对话框里的按钮不要紧张，其实装在飞机是很容易的事情。简单的说。首先确定所选的飞行员是你希望选的，下图中标注“1”。然后从“3”、“4”决定窗口装货和载客量，在“5”中设定油量，点击“9”确定。这样就可以了。以下按照下图中数字标识逐项说明各个选项：

（注意：，从 FS 菜单栏进入“FsPassengers Set-Up” - “Unit set-up”，选择使用公斤或磅作为重量单位）

配载对话框



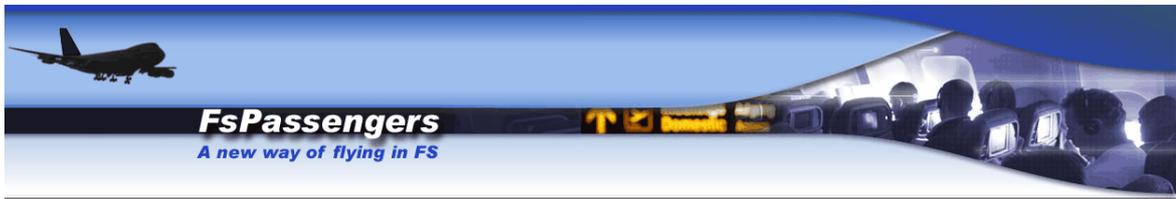


1. 选择飞行员：窗口显示的公司和飞行员是当前公司和当前飞行员。如果你的公司里有其他有效的飞行员的话，可以从飞行员框里选择他 / 她。本次飞行结束后，他 / 她就成为公司的当前飞行员了。如果当前飞行员受伤或死亡，下一个有效的飞行员（如果有的话）成为当前飞行员。框边上的“View data”按钮用来显示当前公司或飞行员的相关数据。
2. Payload model：配载机模。如果 FSP 在你的系统里找到了多于一个的当前飞机的配载机模，会有一个下拉列表供你选择不同的配载，比如货机模式，客机模式或客货混装模式等。
3. 乘客滑块：拖动滑块决定上客数量。
4. 货物滑块：拖动滑块决定载货数量。
5. Fuel：燃料，在绿条上按住鼠标左键并拖动鼠标决定加油量。
6. Set destination：设定目的地机场，可选项。可以设定目的地机场和 / 或计划到达时间。如果设定了这些，按时到达预定机场会有奖励，而在非紧急状态下降落在错误机场，以及到达时间太早或太晚都会受罚。点击“Set destination”按钮后出现的对话框里，有“Read more”按钮，用一个表格列出奖惩标准。
7. Set flight ID：设置航班号，可选项。可以在这里设置字母和数字共 7 位的航班号。如果没有人为设置，通常航班号的字母部分是创建公司时指定的 3 字代码，数字部分是随机产生的。
8. Get ZFW：获得零油重。有些装备 FMC 的插件飞机，如 PMDG747 等，需要输入这个数据。可以从这个按钮获得零油重量，也就是空机重量加上配载重量。
9. OK - Load immediately：立即完成上客，装货和加油。
10. OK - Real time load：：点击后出来一个对话框，从中你可以设定上客过程需要的时间，从 2 分钟到 20 分钟。你还能选择是自己关舱门还是请乘务员来完成。确定输入后，开始上客。你会听到一些乘客登机的声音，还能从迷你显示板上看到上客的进程。别忘了打开舱门，否则乘客无法登机。当你希望在冷舱准备的同时开始上客时应该注意。
11. 显示配载图：这里显示的是当前飞机的配载图。可以自己设计一个新的配载机模，并上传到 FSP 网站上让大家共享。详见“FSP 的改进和完善”部分。
12. 这部分显示飞机当前的总重，100% 时是最大起飞重量 (MTOW, Maximum Take-Off Weight)。如果你的配载和油量之和超过 MTOW，这个显示条会闪烁以示警报。
13. 这里显示共有几个乘客在登机口等候登机。在经营模式下，这里的旅客数量通常小于飞机的最大载客量，也就是说飞机基本不会满载。一旦你把乘客滑块 (3) 拉到底，这里就显示零，表示没有乘客在登机口等候了。

4C 飞行中的操作

飞行中需要什么操作取决于设置，机型和机组。比如，打开 / 关闭安全带信号灯，10000 英尺以下向 ATC 请求超过 250 节速度限制，变化频率，提供食物，饮料或三明治（译者按：三明治好像也是食物哦？），放电影和音乐，关闭 GPWS 警报声（比如在起落架或襟翼故障的情况下），或用键盘命令你的虚拟副驾驶输入 COM、NAV、应答机、高度表拨正数据。

大多数的飞行中选项都可以从 FS 菜单—FsPassengers，或通过键盘快捷键进入。下面有一个表，列明了默认快捷键。



虚拟副驾驶命令（只能用键盘输入）：

要求：任何机型

默认键：9 个快捷键

可以使用键盘快捷键命令虚拟副驾驶输入飞行数据。副驾驶会给出一些声音反馈已告诉你指令是否被成功执行。比如，要调 NAV1 频率 109.9，你直接输入命令键“N”加上“10990”。副驾驶会报出“NAV one zero nine nine zero... set and check”。这时 NAV1 频率就是 109.9 了。要副驾驶修改 COM2 或 NAV2 频率，必须输入两遍命令键。比如“NN109.90”表示 NAV2 频率 109.90。

以下是键盘快捷键列表，并有举例说明如何用键盘输入：

键盘输入 COM 频率：	C	举例：C12020 表示 COM1 频率 120.20，COM2 用 CC12020
键盘输入 NAV 频率：	N	举例：N10990 表示 NAV1 频率 109.90，NAV2 用 NN10990
键盘输入跑道方向：	J	举例：J270 表示设定跑道航向为 270°
键盘输入自动保持航向：	H	举例：H180 表示自动保持航向 180°
键盘输入自动保持高度：	A	举例：A230 表示自动保持高度 23000 ft
键盘输入自动保持速度：	V	举例：V250 表示自动保持空速 250 节
键盘输入 GPWS 决断高：	F	举例：F050 表示设定决断高 50 ft
键盘输入应答机编码：	K	举例：K1200 表示应答机开 1200
键盘输入高度表拨正值：	L	举例：L2992 表示调标准气压 29.92

这些命令只能通过键盘操作，而不是通过 FSP 菜单。

这些默认快捷键是可以通过 FS2004 菜单栏—FsPassengers—Keyboard setup 来修改的。

安全带信号灯开 / 关：

要求：FS2004 菜单栏—FsPassengers—Crew and GPWS setup—Automatic Belt Setting set，从下拉列表里选择“You must manage the cabin seat belt sign”，或者飞机上根本就没有配备乘务员时，由飞行员手动操作。

默认键：CTL+SHF+B

安全带信号灯用来提醒乘客在需要的时候系好安全带，因此对乘客而言非常重要。如果在起飞和降落过程中，或者在低空飞行时忘记打开信号灯，飞行员将受到处罚。反过来，如果在航线巡航时（如果天气情况良好）忘记关闭信号灯，飞行员也要受罚。

提供食品 / 饮料 / 三明治，播放电影：

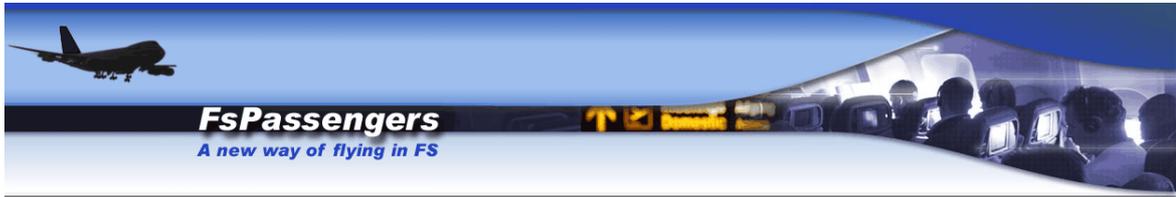
要求：当飞机上配备有乘务员时，可以以两种方式提供上述服务。从 FS2004 菜单栏—FsPassengers—Crew and GPWS setup—Crew on board and the Auto Service Setting 的下拉菜单里选择“You must manage the service on board”时，由飞行员手动操作。选另一个选项则由乘务员安排服务事宜。

默认键：4 个快捷键

默认时，FS2004 菜单栏—FsPassengers—Crew and GPWS setup—Crew Setting 是选择“All aircraft but light have Crew”的，就是指除了轻型飞机外的所有飞机都配备乘务员。这个选项可以被修改。通常，在 6000 尺以下，或较大升降率时不能提供服务。

注意事项：

- 乘务员只能在升降率 1800 尺 / 分钟以下，高度 6000 尺以上提供客舱服务。
- 所有的服务都需要一段时间来完成。迷你显示板上会显示服务进程。按照乘客人数的多少和服务总类的不同，一项服务耗时在 10—20 分钟之间，送饮料的时间要长些。



- 决定提供客舱服务前要确定有足够时间来完成服务。从航路上下降有可能会终止一次服务，那些没有得到服务的乘客会很 不满意，你也会因此而受罚。
- 食品和饮料要一起提供。
- 当乘务员在提供客舱服务时，注意保持飞机平稳飞行。飞行不稳定会使服务终止，你会因此受罚。气流造成的飞机颠簸也会使正在进行的服务终止，不同的是这时飞行员不会受受责备。
- 放电影前确定飞行时间足够让电影放完，乘客可不想看不到结尾。
- 从飞行中报告里，可以看到乘客的饥饿程度。食物和饮料要花钱的，如果乘客不饿的话就不要浪费。
- 服务成本和质量可以在 FS2004 菜单栏—FsPassengers—“company manager”里设置。

放音乐

要求：航空电子开关打开。只有当飞机配备有乘务员时，菜单里才有放音乐的选项。否则必须用键盘快捷键实现放音乐功能（通用航空飞机通常是没有音乐设备的，但为了更有趣我们还是保留了此功能）。

默认键：CTL+SHF+T

乘客们很喜欢在地面时能够从客舱扩音系统中听音乐，如果你这么做了，会有奖励。飞行中，乘客喜欢用耳机听音乐，所以起飞前你应该关上音乐，降落后再打开。可以从菜单选择音乐，或用键盘快捷键打开 / 关闭音乐。当你每按下一次快捷键，程序会从保存在声音文件夹里的五首音乐中挑一首播放。可以制作自己的音乐节目，详细过程请参阅 FSP 文件包里的“Creating new voice pack README.txt”

激活 / 关闭 GPWS 襟翼和起落架报警

要求：飞机装备 GPWS 设备

默认键：CTL+SHF+1（襟翼）和 CTL+SHF+2（起落架）

如果在很低的高度下襟翼和起落架没有放下，或者襟翼和起落架发生故障的话，GPWS 系统会报警。可以通过键盘快捷键激活 / 关闭 GPWS 报警声。

在 10000 英尺以下请求空速超过 250 节：

要求：所有机型

默认键：CTL+SHF+3

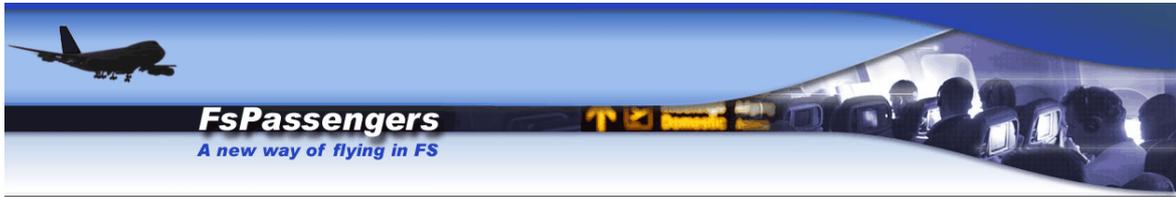
在真实飞行中，除非有空管的许可，在 10000 英尺以下是不允许飞机以超过 250 节的空速飞行的。在 FSP 中飞行也要遵守这样的规定，必须得到许可才能在 10000 英尺以下飞超过 250 节的空速。FSP 的这个功能和 FS2004 自带的管制功能不交连。

可以在飞行的任何一个阶段提出超过 250 节的请求，但是需要特别记住的是，一旦飞行高度超过 10000 英尺超速许可就会失效。如果打算以超过 250 节的空速下降穿越到 10000 英尺，必须在开始下降前重新请求。

一旦你发出请求指令，副驾驶会告诉你他 / 她将要向 ATC 提出请求，之后就会与 FSP 的 ATC 联系。如果对当前的许可不是很清楚，按 CTL+SHF+3 命令副驾驶说明。

如果你在另一个 ATC（比如 FS2004 的 AI 空管，或者连飞时的真人空管）管制下飞行，必须首先得到 FSP 的许可。只有在得到 FSP 管制的相应许可后才能执行其他管制的指令。

如果不想使用这个功能，参阅“改进 FSP”部分。



改变 ATC 频率

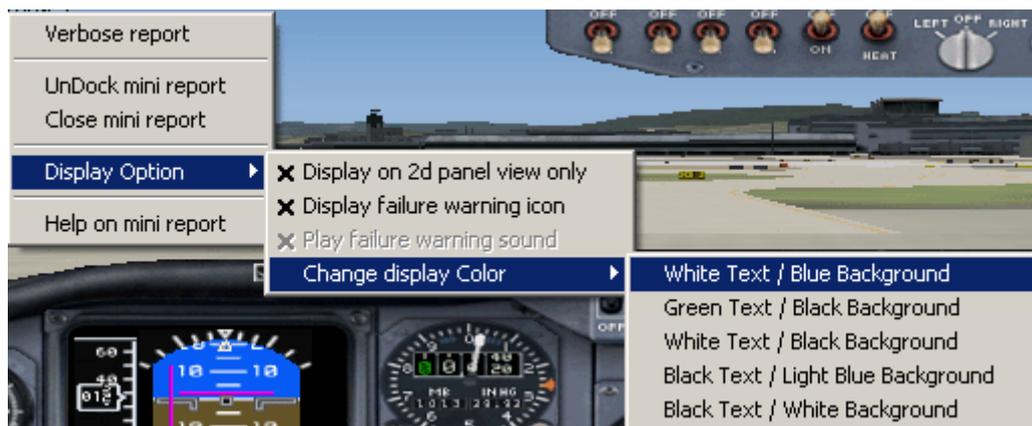
要求: 任何装备 COM 设备, 并且航空电子开关打开的飞机。

默认键: 同 FS2004 的 COM 快捷键

在 FSP 中飞行, 你可以选择听到 COM1 或者 COM2 的无线电对话声。默认时听到的是 COM2。如果你将 COMB 调谐到一个通话频率, 并且 FsPassenger\sound\radiochatter 文件夹中有这个频率的通话 WAV 文件, FSP 会随机的播放这些文件。从 FS2004 菜单栏—FsPassengers—ATC Chatter Frequency List, 可以看到那些有 WAV 文件的频率。那个对话框还有一个按钮, 可以帮助你你将其他 WAV 文件拷贝到文件夹中。

4D - 迷你显示板

迷你显示板会及时给你有关飞机在飞行中的一些情况, 比如乘客满意水平, 饥饿程度, 恐惧程度, 乘务员在做的事情如客舱服务, 其他的警告等。迷你显示板可以完全由你来定制。可以被关、移动。你也可以将它接触锁定并拖到另一个显示器。移动, 按住鼠标左键并拖动到另一处放开鼠标即可。自定义, 在迷你显示板上右击鼠标, 出现下图中的下拉菜单:





关于右击迷你显示板，这里通过下图给出一些放置和操作的建议：



右击下拉菜单中有以下选项：

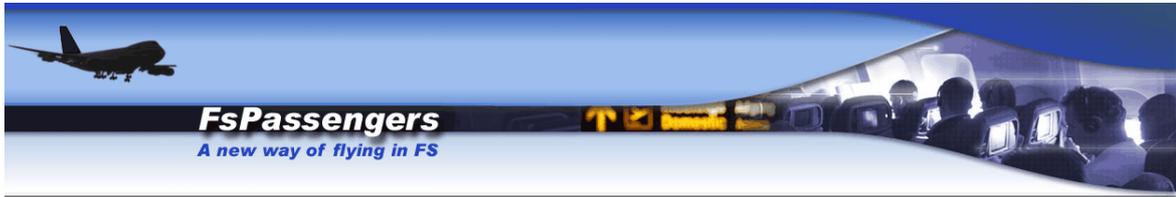
Short report (icon only): 只有图标的简短报告
只用一行显示信息，没有文字说明。

Verbose report (Default): 默认的详细报告
用文字和图表显示，但是占用更多空间。有两个方法可以在简短和详细之间切换：右击下拉菜单或快捷键（CTL+SHT+C）。

Undock mini report: 解除锁定
使迷你显示板以窗口模式显示，便于被拖到另一个显示器中。

Display on 2d Panel only: 只在 2D 面板中显示
激活这个选项后，迷你显示板将只能在 2D 座舱中显示，在 3D 座舱或舱外视角中不能被看到。如果你想把迷你显示板放到仪表板上，这个选项就比较有用。在这种情况下，我们建议使用黑色背景的简短报告，这样就适合放到几乎所有飞机的面板上了，必要时也能通过快捷键快速地切换到详细报告。

Display failure warning icon: 显示故障报警
激活这个选项后，当飞机出现故障时迷你显示板上会显示一个警报。这有时是比较有用的，因为有些故障是静悄悄的出现的，比如滑油压力的缓慢升高。必须明白这个功能其实是作弊，因为真正的飞行员不会收到这样的警告，他 / 她必须保持监视仪表以获得潜在的故障的线索。而且使



用这个功能后，成功处理故障后应该得到的奖励点数将会被减少。

Play failure warning sound: 播放故障报警声

这个功能只有当你激活故障报警功能后才有效。在出现故障时你会听到“吡—吡”报警声。

Change display color: 更改显示颜色

更改迷你显示板外观颜色。最有用的是黑色背景，这样你的显示板就可以被放到仪表板的黑色区域中。还可以使用浅蓝色背景，以便把显示板拖到频模左上角隐藏在蓝天背景里。

4E - 飞行中报告

快捷键“CTL+SHF+I”用来打开飞行中报告。其中包含了有用信息，乘客的满意度、饥饿度，以及乘务员正在做的服务等。如果起飞前设置了目的地机场，也会在飞行中报告中。

飞行中报告不会暂停 FS2004。

飞行中报告：





5 - 如何做到完美飞行？如何避免受罚？

FSP 完全以真实世界中的规则判定大多数处罚，因此如果按照这是规则和程序飞行就可以避免这些处罚。FSP 有助于你对这些规则和程序的逐步了解。这里没有什么复杂的不可理解的事情，所有的都是有逻辑可遵循的。这就是说，**FS2004** 是有所限制的游戏，因此你要读一读这些规则，这将有助于你完成一次成功的飞行，避免受到处罚。在 FSP 中所有的处罚都有安全界限，这就是说如果只是稍稍过线不会招致处罚。如果被处罚了，那你一定是超过限制不少了。你所犯的误差有可能只是影响到最终的飞行员得分（比较典型的是超速或其他飞行错误），或只影响乘客满意度（比如电影没放完飞行就结束了）

要避免受到标准处罚，应该记住：

- 平稳飞行，转弯坡度不要太大，也不可以象斯图卡俯冲轰炸机那样俯冲。否则乘客会吓得发抖。
- 起飞和降落时，记得至少应该放一档襟翼。
- 除非飞机已经停止了，否则不要使用停机刹车。
- 刹住停机刹车的时候不要使用发动机全功率。
- 滑行、起飞、降落时不能偏出跑道和滑行道以外的区域（这个限制并不是对所有机型都适用的，看下去就知道了）。
- 60 节以下不能使用反推。
- 没有得到管制的许可，10000 英尺以下空速不能超过 250 节。
- 起飞和落地时仰角不能太大（对大多数飞机来说，10° 的仰角就要擦尾了）。
- 保证在降落时还剩能飞 45 分钟的油量。
- 起飞、降落，在低空飞行时，打开安全带信号灯。
- 放襟翼和起落架时注意空速不要超过相应的速度限制。
- 飞行中不要打开舱门。坐舱不密封的飞机不要飞得太高。

另有一些处罚是可选的，详见“[5B - 可选的处罚](#)”。

5A - 默认处罚

失速，重力加速度太大，下降率太大，仰角或坡度太大：

这样当然要受罚，不但因为你的飞行技术实在太差，而且你使公司的顾客感到不高兴了。

超速：

任何情况下决不允许超过 VNE (Velocity Never to Exceed) 速度，否则会造成飞机结构损坏。飞行员有责任保证飞机的空速始终在空速表的红线速度以下。如果你的 FS 天气设置不对，在飞行中就有可能遇到风切变使空速超过红线。建议使用第三方软件，比如 FSUIPC，修正这种情况。在经营模式下，超速可以损毁飞机。

超出襟翼、起落架操作速度：

使用襟翼、起落架时超出相应的速度限制，你不但会受罚，飞机也会受损。有时候当你遇到紧急情况时需要做无襟翼或者是机腹落地。这种情况下应该尽力降低速度，接地尽量轻柔。只有这样才能挽救乘客的性命。

滑行时偏离跑道：

滑行时偏离跑道或滑行到，乘客会害怕，你也会因此而受处罚。这条规定适用于所有重量级的喷气式飞机，以及起飞重量超过 40 吨（88, 184 磅）的其他飞机。这样规定是为了保证象 DC3 或者其他更轻型飞机的草地起降能力。



因为 FS2004 里有些机场的道面属性设置不正确（比如那看到自己是在滑行道上滑行，但其实那块地方的属性有可能使草地），为了不至于错判，这个规定在默认时只有在速度大于 35 节时才生效。而且这个速度可以通过修改配置文件重新设定（详见 10J—关闭 / 修改基本处罚）。

飞机停稳前使用停机刹车：

停机刹车不是用来刹停飞机的，你只有在飞机完全停稳后才能使用停机刹车。在经营模式下，飞机停稳前使用停机刹车会造成飞机被损坏！

停机刹车有效状态下使用全功率：

不允许在停机刹车作用时将油门推到最大功率状态。如果要在全功率时保持飞机的静止状态，应该使用普通刹车。在经营模式下，刹住停机煞车开全功率会损坏飞机！

重着陆

重着陆会使飞行员受罚，也会使乘客满意度下降。在经营模式下，重着陆会毁坏飞机。

起飞、降落时不使用襟翼：

起飞、降落时必须使用襟翼。对于任何机型，FSP 无法知道你是否使用了正确的襟翼度数，但如果你完全没有使用襟翼将会被检测到。

10000 英尺下飞得太快：

就象在这是世界中一样，FSP 也规定在 10000 英尺以下空速必须低于 250 节。超过这个限制需要向管制请求许可，否则飞行员会受到处罚。

飞行中打开舱门：

飞行中开着舱门会受到重罚。在那种情况下，你必须尽快找场地紧急降落。如果在很高的高度上打开舱门，会造成机舱急剧减压使乘客受伤甚至更糟糕，你没有及时下降到 12000 英尺以下的话。迷你显示板会显示“压力 / 氧气”水平报警，使你了解在高空缺氧情况下乘客的存活情况。

60 节以下使用反推：

因为会损坏发动机，在真实世界中是不允许在 60 节以下使用反推的。因此 FSP 也有同样的规定。

起飞、落地时擦尾：

起飞、落地时仰角太大（一般是大于 10° ）会造成擦尾。这时你就会受罚。在经营模式下，这还会损坏飞机。

座舱不密封的飞机飞得太高：

没有座舱增压设备的飞机飞到 12000 英尺以上会伤害乘客。

上、下客时移动飞机：

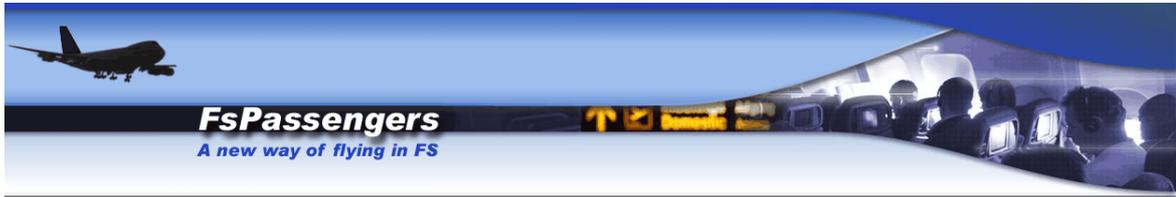
如果使用真实时间，在乘客还在登机时就开始滑行，或者在飞行结束阶段打开门，或者在乘客登机时开始另一次新的飞行时，你会受到处罚。

保证降落时还剩 45 分钟燃油：

飞行规则和 FSP 都要求在降落时飞机还有足够飞行 45 分钟的油量。飞行中报告会指出当时还有多少油。

起飞、降落或低空飞行时没有打开安全带信号灯：

理论上讲，在飞行中的具有潜在危险的阶段应该打开安全带信号灯，比如降落、起飞或是在低空飞行时。



总是开着安全带信号灯：

如果没有天气原因而总是开着安全带信号灯，乘客会不理解为什么他们会被要求在整个飞行过程中系好安全带。

保证服务有足够完成的时间：

通常每一项服务需要耗时 10 到 20 分钟，放电影需要大约 1 小时 20 分钟。注意使你的服务在下降阶段开始前结束。如果有乘客没有得到服务，或者没有看完电影，他们会光火的。

5B - 可选的处罚

FS2004 菜单栏—Fspassengers—Difficulty setup，选择可选处罚。默认时所有的可选处罚都没有被激活。

对于基本处罚，FSP 在执行时总是保留一定的安全裕度。比如 10000 英尺以下没有打开着陆灯不会立即受罚，而是要到 8000 英尺以下还是没有打开才受罚。

高度设定处罚：

如果这个选项被激活，你就必须注意自己的高度设定。低于转换高度，你必须接受 ATIS 并把高度表调到当时的气压标准，转换高度以上则使用标准海平面气压 1013 百帕 / 29.92 英寸汞柱。执行安全裕度：只有到超过转换高度以上 2000 英尺时还没有将高度表拨正到标准海压，或者在很低的高度差不多要降落的时候还没有设定正确的修正海压时才会受罚。转换高度可以在 FS2004 菜单栏—Fspassengers—Difficulty setup 自定义。

真实灯光处罚：运用真实世界的规则

- 引擎启动前打开飞机灯标 (Beacon)。
- 起飞时，频闪灯 (Strobe) 和着陆灯 (Landing lights) 必须在离开滑行道进入起飞区域时打开。
- 着陆灯必须在 FL100 以上关，FL100 以下打开。
- 着陆后，频闪灯和着陆灯必须在脱离跑道进入滑行道时关闭。
- 只有在关闭引擎后才能关闭关闭飞机灯标 (Beacon)。
- 导航灯 (NAV) 必须在整个飞行过程中处于开的状态。

注意：如果你使用停机刹车，FSP 会认为你在滑行道上。

简化灯光处罚：

着陆灯 (Landing lights) 必须在 FL100 以上关，FL100 以下打开。没有其他的灯光处罚。

应答机处罚：

如果这个选项被激活，当你遇到紧急情况时必须把应答机编码调到 7700，否则会受罚。如果错用了特殊编码也会受到处罚，比如没人劫机的时候你用 7500，没有故障时用 7700 等。注意，FS2004 不识别应答机编码。所以当你遇到紧急情况调 7700 后，FS 的 ATC 就会取消你的 IFR 飞行计划。这也许并不太坏，因为在紧急情况下你可能会降落打另一个机场。

5C - 通过修改配置文件关闭基本处罚

在 FS2004 安装路径—FsPassengers—config 文件夹里，有一个叫做 “more_option.cfg” 的配置文件。通过编辑这个文件就可以关闭或重新设定大多数处罚。详见[10J - 关闭 / 修改基本处罚](#)。



5D - 在意外飞行中获得更高分

分数会直接影响飞行员的职业生涯，因此对飞行员来说是很重要的。好的飞行记录最终会使飞行员得到晋级，而不好的飞行记录则会导致飞行员被降级。在一次不成功的飞行中失分后，你可以在以后的正常的、好的或是出现意外故障的飞行中得到加分。通过以下的方法可以获得的更高分：

带故障成功降落：

遇到紧急情况安全降落，你会得到奖金。遭遇的情况越糟糕，奖金也就越高。遇到起落将故障后成功地用机腹着陆，或是在一次“成功的坠毁”中只有很少乘客受伤，都会得到奖金。要做到“成功的坠毁”，应该注意近进和接地时的垂直速度要尽量低，坡度、仰角要尽可能的小。

宣布遇到紧急状况：

遇到紧急状况时，只要飞行员宣布紧急状态就会有奖。宣布紧急状态前要确认是否真的遇到紧急情况，说“狼来了”也会使你失分的。

按时降落在预定机场得分：

如果开始 FSP 飞行前在配载对话框中设定了目的地机场和 / 或预计到达时间，那么如果最终按时降落在预定机场，你会得到奖金。

计划到达时间奖金 / 处罚表：

飞行时间	奖励时间范围	晚点受罚时间范围	早到受罚时间范围
1 小时	6 分钟	20 分钟	30 分钟
2 小时	12 分钟	20 分钟	36 分钟
3 小时	18 分钟	22 分钟	54 分钟
4 小时	24 分钟	29 分钟	72 分钟
5 小时	30 分钟	36 分钟	90 分钟
6 小时	36 分钟	43 分钟	108 分钟
7 小时	42 分钟	50 分钟	126 分钟
8 小时	48 分钟	58 分钟	144 分钟
9 小时	54 分钟	65 分钟	162 分钟
10 小时	60 分钟	72 分钟	180 分钟

例：

时间是 2 小时，计划到达时间是 1000ZULU，如果在 0954ZULU 和 1000ZULU 之间到达，得奖。如果早于 0924 ZULU 或晚于 1020 ZULU 到达，受罚。

长途飞行，乘客满意，而且不使用时间压缩，奖励：

奖励分值大小与飞行时间成正比例关系。

在战区飞行，并且安全降落：

飞跃战区后安全降落会有奖励。

坏天气中起飞或降落：

在坏天气中起飞或降落，乘客满意，飞行员会得到分值奖励。



不使用时间压缩:

时间压缩是个方便法门，但不是没有代价的。如果在任何飞行中使用时间压缩，最后得到的飞行总分会下降 30%，当然罚分是不打折的。



6 - 故障

一旦遇到故障，飞行员必须在降落前宣布紧急状态。否则那怕最后成功处理了故障，飞行员还是会受处罚。因为在这种情况下 FSP 认为你没有发现故障。

6A - 飞行员的错误导致的故障

放襟翼或起落架时超过相应的操作速度，你将会听到一声巨响，告诉你襟翼或起落架损坏了。这时就必须宣布遇到紧急情况，而且要在没有襟翼或起落架的情况下成功降落。需要注意的是，襟翼有可能被不对称的毁坏。

飞行中开舱门……好吧，你一定猜得到会发生什么！

6B - FSP 设置的故障

故障的难度等级取决于故障设置、飞行的空域。在经营模式下，飞机的维护水平也会影响故障难度。故障设置：FS2004 菜单栏—FsPassengers—FsPassengers Setup—Difficulty Setup。

例：

预设的故障发生概率为 5%，飞行区域有 10% 的故障概率，飞机维护水平为 85%，本次飞行的故障发生率为 $5\%+10\%+15\%=30\%$ 。

我们并不想扫了你的兴，不过 FSP 的故障就是为了给你 FS2004 所没有的真实度而设计的：在真实飞行中，经常扫视仪表板是所有飞行员必须学会的技能。在安装 FSP 之前的 FS2004 不要求这么做，因为 FS2004 的仪表板上除了通常的信息就没什么了，而且 FS2004 的故障是 2 维的一发生或不发生。

在 FSP 环境中，你会可到滑油温度的缓慢上升，或是起飞前的不对称推力（为了安全，你应该加油门至 N2 达到 40%，检查发动机状态），飞行中一台引擎的动力缓慢降低，或一个油箱在慢慢漏油。这时如果不及时采取措施，最终会发生一台引擎故障或这燃料漏光的情况。

当飞机出现故障时，比如引擎失效、襟翼或起落架损坏等，副驾驶会提醒你注意。但是及早发现问题并在成为严重故障前将其解决，是机长的责任。可以通过设置使迷你显示板在出现不正常情况时尽快提示（右击迷你显示板—Display Option—Display failure warning icon），但这是作弊，因此会造成分数的减少。

以下是一些比较特殊的故障：

- 在起飞时，推力上升过程中，如果注意到引擎推力不对称（比如两个发动机的 N1 一个是 90%，另一个是 85%）时，必须中断起飞，并结束本次 FSP 飞行。这是在 FSP 中**唯一的**没有起飞就可以结束飞行的情况，结束飞行后你会得到加分，因为这是在出现这样的故障是正确的处置方法。如果强行起飞，引擎有可能会起火，可能是在起飞后，或者航路上，或是近进中。
- 当仪表显示滑油温度升高时，你应该减小动力，并注意观察问题是否得到了解决。动力的减少可能有助于使滑油温度停止上升。如果有效，就能挽救你的引擎并继续飞行。任何情况下，必须先宣布紧急状态。



- 不对称的起落架故障。这时你可以试着用好的一侧的起落架接地，以便把另一边卡住的起落架震下来。副驾驶会在你放起落架时告诉你出问题了，并且会建议你做一些接地动作以震松卡住的起落架。每尝试一次，副驾驶就会通报一次结果。
- 起落架卡住震不下来。这种情况下你就必须以机腹着陆了。如果成功，你和你的乘客就可以平平安安地离开飞机。
- 随着一声巨响风挡在高空爆裂了，然后是座舱失压，你会听到舱内呼呼的风声。此时必须立即下降到安全高度（低于 12,000 英尺），在乘客因缺氧而失去知觉之前。迷你显示板会显示随时间而增加的危险程度。



7- 键盘命令

7A - 键位设置对话框 - 键盘命令列表

这个对话框可以从 FS2004 菜单栏—FsPassengers—Fspassengers Setup—Keyboard Setup 找到。从对话框可以重新设置所有的 FSP 快捷键，也可以打印键位表以备随时查阅。

以下是默认键位表：

执行操作	键
发出“Mayday”呼救	Ctrl+Shift+M
播放 / 停止 / 下一个音乐	Ctrl+Shift+T
安全带信号灯开 / 关	Ctrl+Shift+B
显示飞行中报告	Ctrl+Shift+I
显示乘客列表	Ctrl+Shift+P
提供饮料	Ctrl+Shift+D
提供三明治	Ctrl+Shift+F
提供热食	Ctrl+Shift+H
放电影	Ctrl+Shift+O
隐藏 / 显示迷你显示板	Ctrl+Shift+V
迷你显示板详细 / 简短切换	Ctrl+Shift+C
停止当前客舱广播	SPACE
关闭 GPWS 襟翼报警声	Ctrl+Shift+1
关闭 GPWS 起落架报警声	Ctrl+Shift+2
请求 250 节许可	Ctrl+Shift+3
键盘输入数值： （见底下帮助）	
键盘输入 COM 频率	C
键盘输入 NAV 频率	N
键盘输入 VOR 幅向	J
键盘输入自动驾驶仪保持的航向	H
键盘输入自动驾驶仪保持的高度	A
键盘输入自动驾驶仪保持的空速	V
键盘输入 GPWS 决断高	F
键盘输入应答机编码	K
键盘输入气压高度设定值	L

数值输入帮助：

可以用键盘输入上面的列表中的内容。首先输入相关功能的命令键（见上表），然后连续输入数值。对于 COM 和 NAV，输入命令键 2 次表示操作 COM2 和 NAV2。副驾驶会执行你的指令，执行完毕后会说“set and check”。

举例（默认）：

键盘输入“c12140”，表示 COM1 调到 121.40。

键盘输入“cc11820”，表示 COM2 调到 118.20。

键盘输入“n10910”，表示 NAV1 调到 109.10。

键盘输入“nn10910”，表示 NAV2 调到 109.10。

键盘输入“h090”，表示自动驾驶仪保持航向 090。

键盘输入“a035”，表示自动驾驶仪保持高度 3500 英尺。

键盘输入“v180”，表示自动驾驶仪保持空速 180 节。

键盘输入“f050”，表示决断高 50 英尺。

键盘输入“k1200”，表示应答机开 1200。自动驾驶仪保持高度 3500 英尺。

键盘输入“i1013”，表示高度气压设定值 10.13 百帕。自动驾驶仪保持高度 3500 英尺。



键盘输入 “i2992”，表示高度气压设定值 29.92 英寸汞柱。

键盘输入上述命令时，每次击键时间间隔必须在 3 秒以内。如果发现自己输错了，只需要重新输入命令字正确的数值。



8 - 输出飞行记录到你自己的虚拟航空公司

8A - FSP 自带的演示用虚航系统

完成飞行后，从 FS2004 菜单栏 - FsPassengers menu - Virtual airlines - Virtual FsPassengers - Export flight to VA，会出现一个对话框，点击“Export flight”，你的飞行报告就会被发送到 FSP 站点的 SQL 数据库中。需要查阅飞行报告，FS2004 菜单栏 - FsPassengers menu - Virtual airlines - Virtual FsPassengers - Visit VA website。

事实上并不存在 FSP 虚航，它之所以在这里是为了方便你试用 FSP 的虚航功能，知道这一功能如何工作。注意，上传的飞行报告中不会包含任何私人信息，所有上传用户都使用相同的用户名（demo）和密码（test）。

8B - 建立自己的虚航

在 FSP 网站的下载区“Tool and Doc”类里有一个 PHP/SQL 脚本文件。只要你知道一点 PHP/SQL 知识，就能使用这个文件实时记录你的虚航成员的每次飞行。事实上曾经有一些几乎没有 PHP/SQL 知识的 FSP 测试版用户用这个脚本文件建立了自己的虚航网站。这个文件已经包含了适当的设置，它的管理功能也易于使用。

首先，你必须使用管理功能为每一个虚航成员创建一个用户名和密码，并发送一个包含站点 URL 和用户名以及密码的很小的配置文件。虚航成员收到后将这个配置文件拷贝到 FS2004 安装路径 \FsPassengers\config va，在他的 FSP 菜单里将会有一个新的选项可以用来直接访问 VA 网站。还有一个好主意，可以在脚本文件里加一些代码，以实现自动生成和发送配置文件的自动功能。不过默认配置文件不包括这个自动功能。

正如这个文件的帮助文本说的，这个脚本使用很简单。因为越简单易用就越容易被修改以满足你的个性化需要。在 FSP 论坛 (<http://www.fspassengers/forum>) 也可以达到相关的帮助。

FSP 输出飞行报告功能特点：

这个功能是很简单易用的，只要有一点点随便什么编程语言（ASP，ACCESS 等）的相关知识就可以收集上报的飞行报告。简单的说，FSP 使用 HTTP 格式发送数据，所以要收集和记录是很容易的。这种格式是完全公开的。在 FSP 论坛 (<http://www.fspassengers/forum>) 也可以达到相关的帮助。



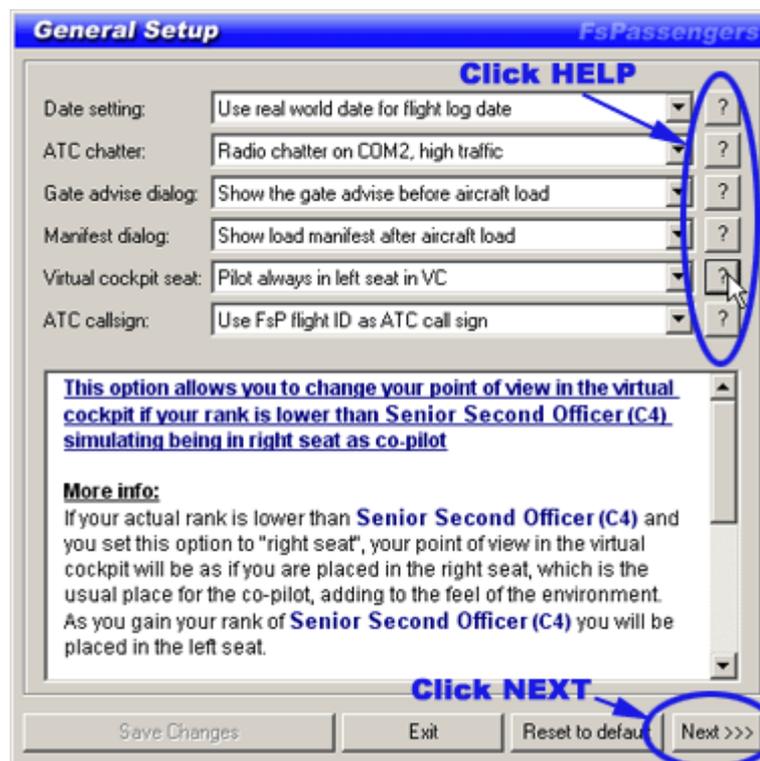
9 - 如何使用设置菜单

FS2004 菜单栏—FsPassengers—Fspassengers Setup，其中有 7 个对话框。不要被对话框数量吓倒了，许多选项是一看就明白的，而且每个选项都有详细的帮助文字。

设置菜单：



从第一个选项“General Setup”可以访问所有的设置页面，点击对话框右下角的“Next”会打开下一个对话框“Units setup”，依此类推可以依次打开所有 7 个对话框。对话框里的每一个选项都有各自的帮助文字，点击选项边上的“？”就能看到详细的说明：





10 - 调整 FSP, 加入东西, 编辑配置文件

FSP 是高度可自定义的。你可以编辑多个配置文件和数据库, 创建公司标志和配载机模, 编辑或新建声音效果等如果你做出了一个好插件。别忘了上传到我们的网站上让所有 FSP 爱好者分享。

有一个 FSP 专题论坛: <http://www.fspassengers.com/forum>.
也可以从一些 FSP 菜单里找大专门的帮助文件, 这些文件将帮助你编辑相应的配置文件。

FSP 目录在你的 FS2004 安装目录下, 文件夹结构如下所示:
显示为绿色的是含有可自定义内容和帮助文字的文件夹。

FSPassengers/	
/Bin	这里面绝对没有东西可编辑。
/Config	所有的配置文件, 公司想定, 可以用 Windows 记事本来编辑。
/ConfigVa	虚航的配置文件, 可以用 Windows 记事本来编辑。
/Database	这个文件夹保存了你的飞行报告, 其他文件不要存在这里, 以免混淆。
/Help	欢迎将这里的文件翻译成你自己的语言, 但请一定将译文上传到 FSP 论坛以便别人分享。
/Logo	存放你的公司标志和飞行员标志。
/NameDatabase	存放可用 Excel 编辑的旅客名单 (需要一个 Excel 格式件)
/Payload_Model	存放飞机配载机模, 用专用工具 “payload_editor” 编辑。
/Sound	存放音效文件文件, 用专用工具 “soundtext” 和其他的 WAV 文件编辑器编辑。
/Ui	存放地图和其他用户界面图片文件, 可以自己加入更多片。

10A - 加入新的无线电对话背景声

FSP 菜单里的 “The ATC chatter frequency list” 对话框是用来给出一个列表, 里面包含了所有有背景音效文件的频率文件夹。对话框里有一个 “Open ATC chatter directory” 按钮用来打开 ATC 背景通话声效文件目录。添加新的 WAV 文件时, 只要将文件拷入用 COM 频率命名的文件夹即可。你可以在这个路径下添加许多频率文件夹, 但是不要使用 ATC 或者无线电的频率作为文件夹的名字 (译者注: 由于没有使用过这一功能, 译者本人对这一句不甚理解, 希望知道的读者指教: jameswind@yeah.net)。规则是以频率命名文件夹, 比如你为 121.40 准备了一个背景通话 WAV 文件, 应该在 FS2004 安装目录\FSPassengers\Sound\Radiochatter 下建一个文件夹, 命名为 “121.40”。至于音效文件本身, 可以用任何名字和格式, 但是为了减少采样数以节约空间, 我们推荐使用 WAV 格式。每个频率文件夹可以存放多达 60 个 WAV 文件。

10B 创建和编辑音效文件包

创建新的音效文件包非常容易。FSP 可以支持 255 个音效文件包, 每个包为一个独立的文件夹, 可以存放 132 个 WAV 文件。这 132 个文件中, 一半是副驾驶的声音, 另一半是乘务员的声音。每个文件夹有一个 “Soundtext.fst” 文件, 包含文件夹里的所有 WAV 文件的文字 (译者注: 用来在屏幕上显示副驾驶或乘务员所说的话)。这些文字可以用 FS2004 安装目录



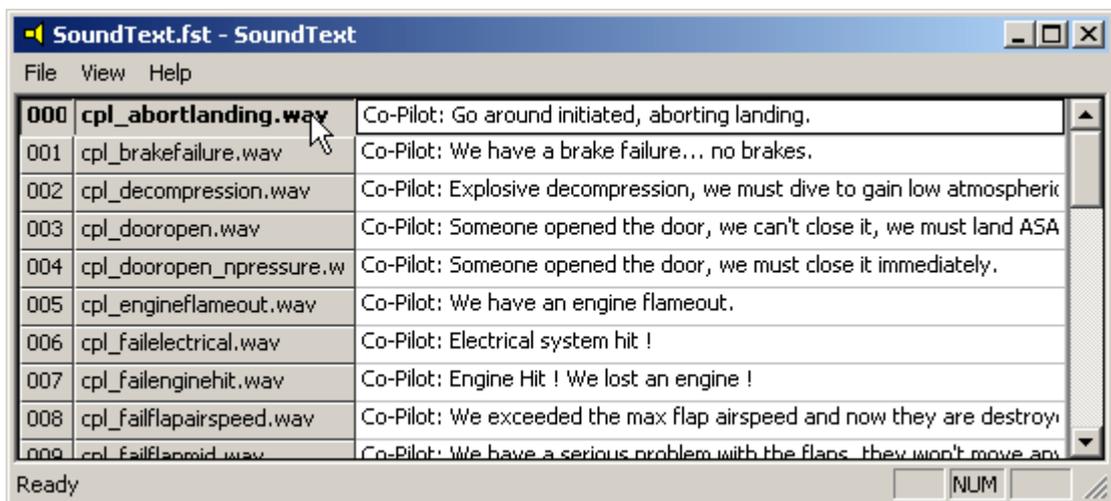
\FsPassengers\Sound\CrewPack 路径下的 “soundtext.exe” 程序打开。用这个程序也可以预览你的新声效。

如果没有特别的需求，你不需要重建所有的 132 个声音文件。一个文件包里可以只有 2、3 个 WAV 文件，其余的 FSP 会自动用默认声音文件夹 “Default” 里的文件代替。

声音文件包里有五个音乐文件，是用来在滑行中播放音乐的。你也可以做一个只有音乐文件的文件夹，这样就可以有自己的滑行音乐了。

创建新的声音文件包也很简单，打开 FS2004 安装目录 / FsPassengers/sound/Crewpack，里面有一个帮助文件。

“soundtext.exe” 程序对制作新的声音文件包很有帮助：



10C - 添加公司或飞行员标志

打开文件夹 FS2004 安装目录 / FsPassengers/logo，将你自己的标志图片调整为 181*44 后拷贝到这个文件夹。标志图片的名字必须和你的公司或飞行员名字**完全一样**，而且格式必须是 “.jpg”（不可以是 “.jpeg”）。

举例：

为 “Air Travel” 公司加一个标志，把你做好的 181*44 的 “.jpg” 文件命名为 “Air Travel.jpg”，拷到 FS2004 安装目录 / FsPassengers/logo 文件夹中。

为飞行员 “Barry Ellington” 加一个标志，把你做好的 181*44 的 “.jpg” 文件命名为 “Barry Ellington.jpg”，拷到 FS2004 安装目录 / FsPassengers/logo 文件夹中”。

10D - 添加一个新的配载机模

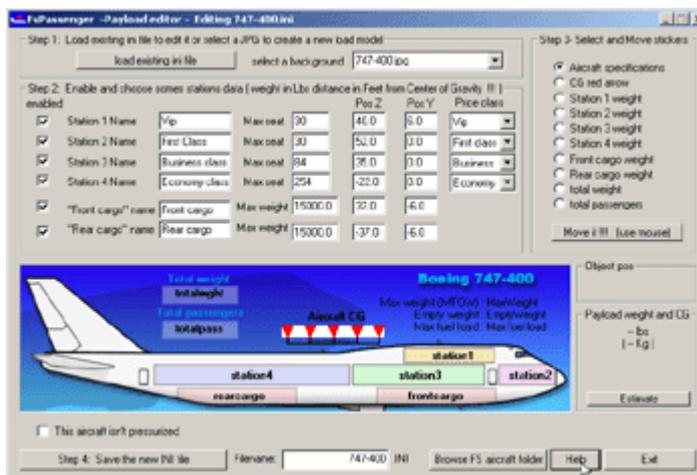
配载机模由一个 585*157 的 JPG 文件和一个可用 “payload_editor” 程序编辑的 INI 文件组成。这两个文件中，图片文件创建起来比较费时一些。可以使用任何图片，但图片上要有放载重条的地方。



一个配载图片，原始尺寸：



配载编辑器应用程序用来定义位置点，把载重条加到图片上：



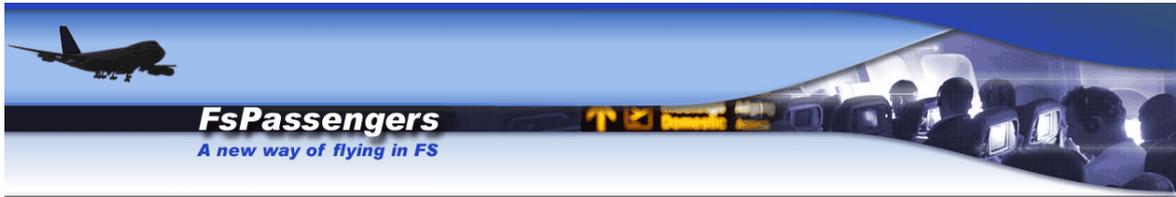
运行配载编辑器：Windows 的 start 按钮->programs->FsPassengers->Tool->Payload Editor。
编辑器界面右下角的“Help”按钮提供帮助文件。

10E - 添加新地图

添加新地图也很简单。FSP 共可以有 255 个地图。你需要提供一个 JPG 格式的等距地图文件。还要用“FsP_Map_utility.exe”应用程序在一个 CFG 文件里定义地图上每度多少像素，本初子午线和赤道位置。

运行 FsP_Map_utility.exe 工具：Windows 的 Start ->programs->FsPassengers->Tool->map editor。

地图，也就是那些 CFG 文件和 JPG 文件存放在“FS2004 安装路径 / FsPassengers/UI/Maps”文件夹里。这个文件夹里也有一个帮助文本。



10F - 添加新的公司想定情节

用 Notepad 程序编辑一个配置文件，文件里包含许多创建公司的设定值，还有公司成功和失败设定。只要创建一个新的配置文件，就可以建立一个全新的公司，新的设定，以及必须达到的新的目标。公司成立时和输 / 赢时的 JPG 画面和声音也可以在这个配置文件里定义。FS2004 安装路径 / FsPassengers/Config/MissionGamesCfg 文件夹里有帮助文件。

配置文件举例：（译者注：“//”后的文字对应条目的功能说明，在默认 CFG 文件中为英语。但是你可以使用任何语言注释。）

```

-----
TitleOfGame           =International Company           // 公司名称，最多 30 个字符
AuthorOfScenario      =FsP team                // 创建人姓名，最多 15 个字符

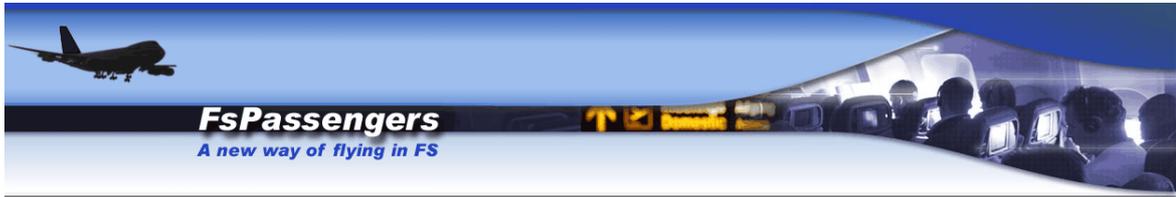
[start_Description]           //公司开张描述文字
Your goal is to buy enough aircraft and complete enough flights to bring your
company to international status. This can be a long process and you will
fail if you crash too many times.
[end_description]           //公司关门描述文字

Difficulty              =1                //难度设置，0=简单 1=中等 2=难 3=很难
Economical_Mode        =1                //经营模式，1=是 0=否
Career_Mode            =0                //职业模式，1=是 0=否
Fleet_Income           =1                //机队收入，1=是 0=否
Instant_Record         =0                //立刻记录，1=是 0=否
StartCashDollars       =60000000        //启动资金，美元
StartingReputation     =65              //公司开始时的信誉
IncomeMultiplier       =50              //每次飞行的利润率，1-100
ReputationMultiplier  =10              //每次飞行的公司信誉增加率，1%-100%
FixedFailureSetting    =5                //每次飞行出现故障的概率，1%-100%
FailureTypeAllowed    =3                //故障难度，1=只有简单故障 2=简单和中等故障 3=所有故障都可能
出现

//-----
// 以下是获胜设定，设为 0 的参数不被统计
//-----

ReputationToReach     =0                // 信誉目标， 1-100
NbrAircraftToReach    =0                // 飞机数量目标
MinWeightOfAircraft   =0                // 公司飞机总重量目标（公斤）
CashToReach           =0                // 公司资金目标，美元
StatusToReach         =4                // 公司规模目标，1=小型地区性公司 2= 地区性公司 3=全
国性公司 4=国际性公司
NbrOfFlightToReach    =0                // 飞行次数目标
DistanceMinToReach    =0                // 总飞行里程目标，公里
MinWarMission         =0                // 要求的最低战区飞行任务次数（战争水平>=60）
PilotsMustReachRank   =0                // 至少一个飞行员必须达到的级别（0 表示最低级别）
NbrPilotMustReachRank =0                // 必须有几位飞行员达到上面设置的级别

```



```
//-----  
// 以下是失败设定。没有达到获胜目标，并且达到以下参数之一的，判为失败。  
// 玩家会得到一条失败的消息。置 0 的参数无效。  
//-----  
  
FAILMaxFlight          =0          // 总的飞行失败次数，最高次数为获胜部分的设定  
次数  
FAILMinReputation      =0          // 最低的信誉度  
FAILMinCash            =0          // 最少的资金  
FAILMaxCrash           =3          // 最多允许的坠毁次数
```

10G - 特殊故障设置

如果你愿意的话，可以设定在每次 FSP 飞行时都发生一次故障，这样做主要用来练习特殊情况的处置。在 FS2004 安装目录下的 FsPassengers/Config/文件夹中，找到“manual_failure.bak”文件并重命名为“Manual_failure.cfg”，用 Notepad 程序编辑这个文件选择希望的故障。

10H - 增加 ICAO 机场代码

如果发现缺少一个 ICAO 注册的机场，只要把四字代码加到“Icao_db.cfg”文件中就可以了。这个文件在 FS2004 安装路径下的 FsPassengers/Config 文件夹里，可以用 Notepad 程序编辑。

10I - 添加/删除危险地区

类似于加减 ICAO 机场，只是编辑的文件是“Dangerous.cfg”。

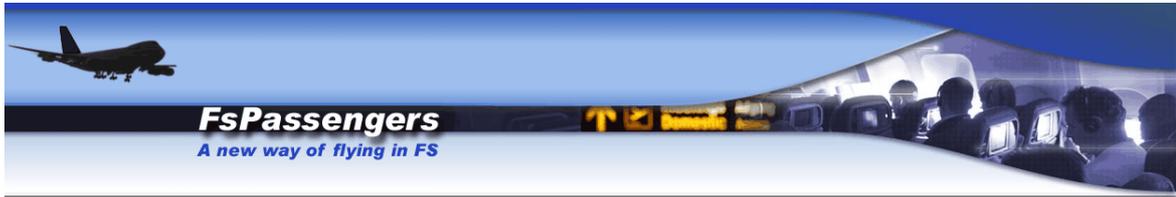
10J - 关闭/修改基本处罚

可以关闭基本处罚，如襟翼和起落架，重加超标等等。从技术上讲，这样做是一种作弊，但是会有人需要的。用 Windows 自带的 Notepad 程序编辑 FS2004 安装路径下的 FsPassengers/Config 文件夹里的“more_option.cfg”文件就能改变处罚设置。

10K - 在面板上装一个安全带信号按钮

FSP 准备了一个安全带信号灯按钮，可以被放在飞机面板上。装了这个按钮就可以方便的通过这个按钮开/关安全带信号灯。（关于如何使用这个按钮，参阅[9-如何使用设置菜单](#)）

由于添加这个按钮需要手动编辑“panel.cfg”文件，我们建议你最好能够熟悉面板编辑。动手前记得将原来的文件备份。



举例：

对于默认按钮，将下面这行命令加入到飞机的“panel.cfg”文件：
gaugeXX=FsPassengers2004!CabinSign, 272, 282

对于带灯按钮，加入文件的这行命令是：
gaugeXX=FsPassengers2004!CabinSignRed, 272, 282

加上按钮后的面板如下图：





11 - 对性能的影响

在运行 FSP 之前，FSP 处于完全的不激活状态。即使是运行 FSP，在做 FSP 飞行时，其对帧率的影响可以说是微乎其微，哪怕是低配置的电脑也能流畅运行。

但是，我们在测试时发现仅在有些机器上，**迷你显示板**会降低帧率。这不是由程序本身引起的，而是和 Windows 以及电脑硬件有关。

如果你在使用中发现迷你显示板降低帧率，可以按需要打开 / 关闭迷你显示板 (CTL+SHT+V)。甚至可以完全不用迷你显示板而只是从飞行中报告获取信息。迷你显示板不是必不可少的，没有它你也可以玩儿得很高兴。



12 - 许可证

1. 传播

未注册的 FSP 是共享软件，在接受下列承诺的前提下能且仅能在网络上传播：

- 传播的文件包只包含由开发商“SecondReality Software”存档在文件包里的文件。不允许修改、添加或删除传播的文件包里的任何文件。
- 传播的文件包不包含注册号。特别指出，不允许传播注册版的 FSP。
- 除了从开发商“SecondReality Software S. A. R. L”获得许可证的公司，不允许其人任何团体和个人使用 CD 或任何其他离线媒体传播 FSP。

关于传播 FSP 的相关信息：

<http://www.fspassengers.com>
info@FsPassengers.com

2. 许可证

收到和使用 FSP，将被视为接受以下的评估版和注册版用户协议。这个协议是开发商“SecondReality Software”与其评估版或注册版的购买者或用户之间的合法协议。如果你不想要信守这个协议，请立刻将所有的“SecondReality Software”产品从电脑上删除。

3. 评估版（未注册版本）和注册版软件用户协议

在为期 30 个日历日的使用期限内，你可以评估性使用共享软件。期满后，你或者向开发商“SecondReality Software”注册该软件，或者从电脑上删除该软件。

可以将未注册的软件给其他用户评估性使用。所有评估版软件的用户的相关行为都受到本协议的约束。

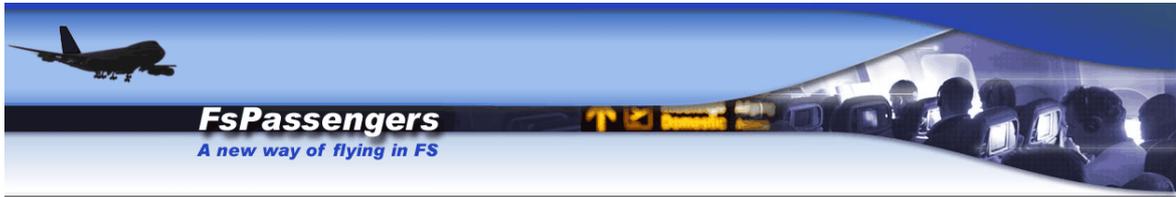
不允许评估者 / 用户 / 购买者 / 拥有者反编译，分解“SecondReality Software”的产品。

所有组成 FSP 程序的各部分都是拥有合法版权的。除非是在单个用户软件的范围内，或是与开发商“SecondReality Software”事先有特别协议，否则任何人拷贝或使用开发商“SecondReality Software”的程序，代码，部分程序，图像，视频，音频片段，文字或电脑由此而产生的图片

FSP 的评估者 / 用户 / 购买者 / 拥有者应该对免受因为自己使用 FSP 软件而引起的法律诉讼、权利诉求和花费负责。

开发商“SecondReality Software”不对任何 FSP 软件的使用前、使用中、使用后发生的任何损害负责，这些损害包括数据丢失、生意中断，个人身体的伤害和 / 或任何损害以及由此引发的任何损害。我们所有的责任，毫无例外的，仅限于顾客在退回产品（将产品及其拷贝、手册、注册证书和其他所有相关资料退回），产品所有权从顾客转回后，开发商“SecondReality Software”退还顾客购买产品的花费（最高为由开发商“SecondReality Software”列出的该产品的建议零售价）。

每一份经注册的拷贝只能由一位用户在一个地方使用。软件的使用是指在一台电脑上安装或运行一个软件。如果你是在一个多用户平台或网络上安装软件，那么每一个单个用户必须分别注册。



你可以为注册版软件注册一个拷贝作为备份，并保证只在一台电脑上安装了一份拷贝，有一个人使用。如果除你之外的其他人使用你的注册信息注册 FSP，无论是否和你同时注册都将被视为拟对本协议的违反。

严禁贩卖或传播本软件的注册版。任何形式的出租、出借、转移开发商“SecondReality Software”产品的注册版都将被视作违反本协议。

4. 产品

除了蓝色世界地图和文件夹“118.20”里的试用版 ATC 声音以外，FSP 软件以及所有由开发商“SecondReality Software S.A.R.L”创建的材料版权属于开发商“SecondReality Software S.A.R.L”和作者“Daniel Polli”所有，并受到国际公认的版权保护法律的保护。蓝色世界地图是由经 NASA 地球观测机构批准的公共域提供的。试用版 ATC 声音的版权属于其原作者，且只能被作为试用目的使用。

FsPassengers for Microsoft Flight
Simulator 2004
www.fspassengers.com
©2005
SecondReality Software s.a.r.

翻译：茅卫东
Translated by James Mao
CN-MC
IVAO-China Division
日期：2005 年 9 月 26 日
Date September 26, 2005


http://www.ivaocn.org