



GLOBAL FLEET & TRADE

DIE SPIELERANLEITUNG

Handel · Schifffahrt · Logistik · Unternehmensaufbau

Baue dein Unternehmen auf.

Plane deine Routen. Präge eine lebende Weltwirtschaft.

OFFIZIELLE ÜBERSICHT · DEUTSCHE AUSGABE

Willkommen in Global Fleet & Trade

Global Fleet & Trade ist eine langfristige Multiplayer-Handels-, Wirtschafts- und Unternehmenssimulation. Alle Spieler handeln in derselben dauerhaft laufenden Welt. Deine Schiffe reisen auch weiter, wenn du nicht eingeloggt bist, Märkte verändern sich und jede wirtschaftliche Entscheidung kann Folgen für Städte, Regionen und andere Unternehmen haben.

Das Ziel

Es gibt keinen vorgeschriebenen Endpunkt. Du entscheidest selbst, ob aus deinem kleinen Handelshaus eine Reederei, ein Logistikunternehmen, ein Produktionsnetzwerk oder ein internationaler Wirtschaftskonzern entsteht.

Inhalt

1. Der Einstieg und dein Unternehmen
2. Schnellstart: Die erste Handelsfahrt
3. Märkte, Waren und Preise verstehen
4. Kontore, Lager und Hafenrechte
5. Schiffe, Ladung und Flottenverwaltung
6. Routen planen und Reisen durchführen
7. Dynamische Wirtschaft und Weltgeschehen
8. Aufträge, Werft, Taverne und Weltbörse
9. Wachstum, Produktion und Kooperation
10. Strategische Grundregeln und Glossar

Der zentrale Spielkreislauf

Märkte beobachten → Waren einkaufen → lagern oder verladen → Route planen → transportieren
→ verkaufen oder einlagern → Gewinne investieren → Unternehmen erweitern.

1. Der Einstieg und dein Unternehmen

Zu Beginn gründest du dein eigenes Unternehmen, wählst einen Heimathafen und erhältst ein begrenztes Startkapital, ein erstes Kontor, ein kleines Handelsschiff sowie grundlegende Rechte.

Deine ersten Entscheidungen

- Wähle einen Heimathafen mit gut verständlichen, kurzen Handelswegen.
- Behalte ausreichend Bargeld als Reserve; investiere nicht sofort alles in Waren oder Lizenzen.
- Prüfe vor jedem Einkauf, ob im Zielhafen tatsächlich Bedarf und eine ausreichende Gewinnspanne bestehen.
- Starte mit kleinen Mengen und kurzen Strecken, bis du den Marktmechanismus verstanden hast.

Wichtig

Eine Reise bindet Schiff, Ladung und Kapital. Solange das Schiff unterwegs ist, stehen diese Ressourcen nicht für andere Geschäfte zur Verfügung. Zeit ist deshalb ein echter Wirtschaftsfaktor.

Die Benutzeroberfläche im Grundprinzip

Bereich	Aufgabe
Weltkarte	Häfen, Städte, Routen, Schiffe und Ereignisse überblicken
Markt	Bestände, Preise, Angebot und Nachfrage prüfen
Kontor / Lager	Eigene Warenbestände und Lagerkapazität verwalten
Routenplanung	Schiff, Ziel, Ladung und Zielaktion festlegen
Flotte	Status, Position, Ankunft, Kapazität und Zustand kontrollieren
Hafenamt	Hafenrechte und weitere Lizenzen erwerben

2. Schnellstart: Die erste Handelsfahrt

Der zentrale Spielablauf lautet: Markt beobachten, Ware einkaufen, verladen, Route planen, transportieren, verkaufen und den Gewinn wieder investieren.

1	Aktiven Hafen prüfen Öffne deinen Heimathafen und kontrolliere, ob dein Schiff dort verfügbar ist.
2	Markt vergleichen Suche eine Ware mit ausreichendem Bestand und einem günstigen Einkaufspreis.
3	Zielhafen auswählen Prüfe dort den Bedarf, den erwarteten Verkaufspreis und dein Zugangsrecht.
4	Menge festlegen Kaufe nur so viel, wie Lager, Schiffskapazität und verfügbare Liquidität erlauben.
5	Ware verladen Übertrage die gewünschte Ladung aus dem Kontor auf das ausgewählte Schiff.
6	Route starten Kontrolliere Entfernung, Reisezeit, Ankunftszeit und gewünschte Zielaktion.
7	Ankunft auswerten Verkaufe die Ware, lagere sie ein oder lasse sie vorerst auf dem Schiff.
8	Ergebnis prüfen Berücksichtige Einkauf, Verkauf, Gebühren, Reisezeit und gebundenes Kapital.

Vor dem Start immer prüfen

Besitzt du das erforderliche Hafenrecht? Ist das Schiff wirklich im aktiven Hafen? Reicht die Kapazität? Bleibt eine Geldreserve? Ist der Preisunterschied nach Gebühren noch attraktiv?

3. Märkte, Waren und Preise verstehen

Jede Stadt produziert und verbraucht Waren. Dadurch verändern sich Bestände und Preise auch ohne direkte Spielerhandlungen. Käufe und Lieferungen der Spieler verstärken diese Bewegung.

Was Preise beeinflusst

- aktueller Warenbestand und lokale Lagerlage
- laufende Produktion und Verbrauch der Stadt
- Angebot und Nachfrage
- Einkäufe und Lieferungen anderer Spieler
- Überversorgung, Engpässe und regionale Ereignisse
- Marktgebühren und weitere Betriebskosten

Gewinn richtig berechnen

Erwarteter Nettoertrag = Verkaufserlös - Einkaufskosten - Marktgebühren - laufende Reise- und Betriebskosten.

Ein höherer Verkaufspreis allein garantiert keinen Gewinn. Berücksichtige außerdem, wie lange das Kapital gebunden bleibt und ob sich der Zielmarkt während der Reise verändern kann.

Keine dauerhaft beste Route

Eine heute attraktive Strecke kann morgen unprofitabel sein, weil andere Unternehmen dieselbe Ware liefern, Bestände steigen oder die Nachfrage sinkt. Regelmäßige Marktbeobachtung gehört zum Spiel.

Risikostufen für Handelsentscheidungen

Risikostufe	Typische Merkmale
Niedrig	Kurze Route, kleine Menge, stabile Nachfrage, hoher Kassenbestand
Mittel	Mittlere Reisezeit, größere Ladung, schwankender Markt
Hoch	Lange Reise, fast gesamtes Kapital gebunden, unsichere Nachfrage

4. Kontore, Lager und Hafenrechte

Kontore sind feste Niederlassungen deines Unternehmens. Sie ermöglichen den örtlichen Handel, die Lagerung von Waren und den Aufbau eines internationalen Standortnetzes.

Das Kontor ermöglicht

- Waren auf dem lokalen Markt zu kaufen und zu verkaufen
- Güter einzulagern und Bestände zu verwalten
- Ladungen vom Schiff zu übernehmen oder für eine Route bereitzustellen
- dauerhaft in einer Stadt wirtschaftlich tätig zu sein
- später Erweiterungen, Mitarbeiter oder zusätzliche Kapazitäten zu nutzen

Das Lizenzsystem

Nicht jeder Hafen und nicht jede Einrichtung ist sofort frei zugänglich. Rechte und Lizenzen steuern die Expansion. Dazu können Hafenrecht, Handels- oder Kontorberechtigung, Werftlizenz sowie Industrie- und Baulandrechte gehören.

Recht / Lizenz	Wirkung
Hafenrecht	Grundsätzlicher Zugang zur Stadt beziehungsweise zum Hafen
Handels- / Kontorrecht	Regelmäßiger Marktverkehr und Aufbau einer Niederlassung
Werftlizenz	Schiffskauf, Neubau oder erweiterte Werftleistungen
Industrie- / Baulandrecht	Erwerb und Nutzung von Produktionsflächen

Expandiere kontrolliert

Viele Kontore und Lizenzen eröffnen Chancen, binden aber Kapital und erhöhen den Verwaltungsaufwand. Ein neuer Standort sollte durch Warenangebot, Nachfrage, Lage oder strategische Bedeutung begründet sein.

5. Schiffe, Ladung und Flottenverwaltung

Die Flotte ist dein wichtigstes Transportmittel. Unterschiedliche Schiffstypen besitzen eigene Stärken, Schwächen und wirtschaftliche Einsatzgebiete.

Wichtige Schiffswerte

- Kaufpreis und mögliche Bauzeit
- Ladekapazität und Geschwindigkeit
- Reichweite, Tiefgang und geeignete Routen
- Betriebs- und Wartungskosten
- Zustand, Abnutzung und Reparaturbedarf
- Wetterfestigkeit und spätere besondere Eigenschaften

Ladung planen

Jedes Schiff besitzt eine begrenzte Kapazität. Du entscheidest, welche Waren und Mengen transportiert werden, ob verschiedene Güter kombiniert werden und was nach der Ankunft geschehen soll. Eine gemischte Ladung kann Risiken verteilen, während eine vollständig auf eine Ware ausgerichtete Ladung höhere Gewinne, aber auch stärkere Verluste ermöglichen kann.

Der Flottenkommander

- zeigt verfügbare und auf See befindliche Schiffe
- nennt aktuellen Hafen, Ziel, Abfahrt und erwartete Ankunft
- zeigt Ladung, Kapazität, Geschwindigkeit und Zustand
- macht sichtbar, wo Kapital und Transportleistung gebunden sind
- hilft, Wartungs- und Reparaturbedarf rechtzeitig zu erkennen

Nicht immer ist größer besser

Ein kleines schnelles Schiff kann auf kurzen Strecken wirtschaftlicher sein. Große Frachter transportieren mehr, binden aber mehr Kapital, verursachen höhere Kosten und reagieren langsamer auf Marktänderungen.

6. Routen planen und Reisen durchführen

Routen verbinden Häfen über geografisch nachvollziehbare Seewege. Entfernung, Geschwindigkeit und Fahrtdauer bestimmen, wann dein Schiff ankommt.

Vor dem Start einer Route

Prüfung	Frage
Schiff	Befindet es sich im aktiven Hafen und ist es verfügbar?
Ziel	Besitzt du das erforderliche Hafenrecht?
Ladung	Ist sie im richtigen Kontor vorhanden und passt sie in das Schiff?
Wirtschaftlichkeit	Sind Preisunterschied und erwarteter Nettoertrag ausreichend?
Liquidität	Bleibt genug Kapital für weitere Geschäfte und unerwartete Kosten?
Zeit	Wie lange sind Schiff, Ware und Kapital gebunden?
Zielaktion	Verkaufen, einlagern oder vorerst auf dem Schiff behalten?

Während der Reise

Die Welt läuft weiter, auch wenn dein Browser geschlossen ist. Marktpreise, Bestände und Ereignisse können sich bis zur Ankunft verändern. Kurze Strecken erlauben schnellere Reaktionen, lange Strecken bieten größere Reichweite, erhöhen jedoch das Markt- und Kapitalrisiko.

Zeit und Zeitzonen

Alle Spieler erleben denselben tatsächlichen Zeitpunkt. Die persönliche Zeitzone verändert nur die Anzeige. Ankunft, Ereignisse und Wirtschaftsvorgänge bleiben weltweit synchron.

7. Dynamische Wirtschaft und Weltgeschehen

Die Spielwelt reagiert auf Produktion, Verbrauch, Spielerhandel und Ereignisse. Preise und Warenströme sind deshalb nicht dauerhaft festgeschrieben.

Mögliche Folgen von Spielerhandlungen

- Große Einkäufe können Waren verknappen und Preise erhöhen.
- Gezielte Lieferungen können Engpässe entschärfen und Städte stabilisieren.
- Massenslieferungen können Märkte übersättigen und Preise drücken.
- Neue Produktionsstandorte können Bedarf an Rohstoffen und neue Routen erzeugen.
- Regelmäßige Versorgung kann die wirtschaftliche Bedeutung eines Hafens erhöhen.

Versorgungslagen und Krisen

Normale Produktion, Verbrauch und natürliche Marktschwankungen können eine Versorgungslage anspannen oder einen Engpass erzeugen. Eine besonders schwere Notlage soll jedoch nur entstehen, wenn Spieler den Mangel nachweisbar ausgelöst oder wesentlich verschärft haben. Dadurch bleiben Krisen nachvollziehbar und werden nicht willkürlich erzeugt.

Regionale Entwicklungen

- Warenknappheit oder Überversorgung
- Produktionsausfälle und Nachfrageeinbrüche
- regionale Versorgungskrisen
- gestörte Handelswege oder Sperrzonen
- wirtschaftliche, politische oder natürliche Ereignisse

Dein Einfluss zählt

Du baust nicht nur dein Unternehmen auf. Lieferungen, Rückzug aus Märkten, neue Standorte und Produktionsentscheidungen wirken langfristig auf Städte, Regionen und die gemeinsame Weltwirtschaft.

8. Aufträge, Werft, Taverne und Weltbörse

Neben dem freien Handel bieten Einrichtungen und Informationssysteme zusätzliche Möglichkeiten.

Aufträge

Städte, Häfen und Unternehmen können gewöhnliche Transporte, dringende Versorgungslieferungen, Krisenaufträge, Großaufträge, Spezialtransporte oder langfristige Lieferverträge anbieten. Prüfe stets Frist, benötigte Menge, Zielhafen, Belohnung und mögliche Vertragsstrafen.

Werft

- Schiffe kaufen oder neu bauen lassen
- Schiffstypen und Leistungswerte vergleichen
- Reparaturen durchführen und den Zustand verbessern
- später Ausrüstung oder Eigenschaften verändern

Taverne

Die Taverne ist ein lokaler Informations- und Begegnungsort. Dort können Marktgerüchte, Hinweise auf Engpässe, besondere Aufträge, regionale Ereignisse, Mitarbeiter oder Kontakte auftauchen. Informationen müssen nicht immer vollständig oder garantiert richtig sein.

Zentrale Weltbörse

- globale und regionale Preisentwicklungen
- durchschnittliche Warenpreise und Handelsvolumen
- gefragte Güter, Überschüsse und regionale Preisunterschiede
- Krisenindikatoren und wichtige Warenbewegungen
- später Unternehmenswerte, Aktien und Beteiligungen

Information ist kein garantierter Gewinn

Weltbörse und Taverne helfen bei der Orientierung, ersetzen aber nicht die Prüfung des lokalen Marktes, der Gebühren, der Fahrtdauer und deiner eigenen finanziellen Lage.

9. Wachstum, Produktion und Kooperation

Mit wachsendem Unternehmen koordinierst du mehrere Schiffe, Kontore, Warenbestände, Aufträge und Produktionsstandorte gleichzeitig.

Produktionsstandorte und Land

Später können Grundstücke und Produktionsflächen erworben werden. Produktionen benötigen Rohstoffe, Arbeitskräfte, Kapital und eine zuverlässige Logistik. Sie erzeugen neue Warenströme und können den Bedarf ganzer Regionen verändern.

Unternehmenskooperation

Global Fleet & Trade bleibt vollständig allein spielbar. Zusätzlich sind freiwillige Mehrbenutzer-Unternehmen mit Rollen und Rechten vorgesehen. Dadurch können mehrere reale Spieler gemeinsam eine große Reederei führen, ohne gemeinsame Zugangsdaten verwenden zu müssen.

Rolle	Mögliche Aufgabe
Unternehmensleitung	Finanzen, Rechte, Strategie und organisatorische Entscheidungen
Händler	Waren kaufen, verkaufen und Marktchancen nutzen
Flottenverwalter	Schiffe, Ladungen und Routen koordinieren
Börsenbeobachter	Märkte analysieren und Handelsmöglichkeiten melden
Standortleiter	Einzelne Häfen, Kontore oder Produktionen betreuen

Kooperation bleibt optional

Ein Unternehmen muss jederzeit auch allein steuerbar bleiben. Eingeladene Mitspieler sind Unterstützung, keine zwingende Voraussetzung für den Betrieb.

10. Strategische Grundregeln und Glossar

Zehn Grundregeln für einen stabilen Start

1. Halte immer eine finanzielle Reserve.
2. Beginne mit kurzen, überschaubaren Routen.
3. Vergleiche nicht nur Preise, sondern auch Gebühren und Fahrtdauer.
4. Kaufe nicht mehr Ware, als du sicher lagern oder transportieren kannst.
5. Verteile dein Kapital auf mehrere Geschäfte statt auf eine einzige riskante Ladung.
6. Erwirb neue Lizenzen nur mit einem klaren wirtschaftlichen Zweck.
7. Kontrolliere Markt und Zielhafen unmittelbar vor dem Routenstart.
8. Nutze unterschiedliche Schiffstypen entsprechend ihrer Aufgabe.
9. Reagiere auf Engpässe, aber vermeide überfüllte Märkte.
10. Wachse schrittweise; Größe allein ist noch kein wirtschaftlicher Erfolg.

Kurzes Glossar

Begriff	Bedeutung
Aktiver Hafen	Der aktuell ausgewählte Standort für Markt-, Kontor- und Routenaktionen
Kontor	Feste Niederlassung mit Lager- und Handelsfunktionen
Hafenrecht	Berechtigung, einen Hafen grundsätzlich zu nutzen
Marktgebühr	Gebühr, die beim Handel den tatsächlichen Gewinn verringert
Zielaktion	Verkaufen, einlagern oder Ware auf dem Schiff behalten
Engpass	Niedrige Versorgung, die Nachfrage und Preise beeinflussen kann
Notlage	Schwere, nachweisbar durch Spieler ausgelöste oder verschärfte Krise
Weltbörse	Übergeordnete Übersicht über größere wirtschaftliche Entwicklungen
Flottenkommander	Zentrale Verwaltung und Statusübersicht der eigenen Schiffe

Der wichtigste Gedanke

Global Fleet & Trade belohnt nicht die schnellste Einzelentscheidung, sondern eine stabile, vorausschauende Unternehmensführung in einer gemeinsamen, dauerhaft laufenden Wirtschaft.