



GLOBAL FLEET & TRADE

Anleitung & Spielprinzip

OFFIZIELLES ÜBERSICHTSDOKUMENT



HANDEL



LOGISTIK



EXPANSION



WACHSTUM



PROFIT



GLOBAL FLEET & TRADE

DAS SPIELPRINZIP

Eine lebende Handelswelt
für Spieler aus aller Welt



MULTIPLAYER · HANDEL · SCHIFFFAHRT
WIRTSCHAFT · LOGISTIK · PRODUKTION

*„Baue dein Unternehmen auf und präge eine
gemeinsame, dauerhaft laufende Weltwirtschaft.“*

KONZEPTDOKUMENT

Global Fleet & Trade

Die Grundidee

Global Fleet & Trade ist eine langfristige Multiplayer-Handels-, Wirtschafts- und Unternehmenssimulation in einer gemeinsamen, dauerhaft laufenden Welt.

Spieler aus verschiedenen Ländern und Zeitzonen gründen eigene Handelsunternehmen, bauen Flotten auf, erwerben Rechte und Grundstücke, eröffnen Kontore, transportieren Waren und beeinflussen durch ihre Entscheidungen die wirtschaftliche Entwicklung von Städten, Regionen und ganzen Ländern.

Im Mittelpunkt stehen nicht Kampf und Zerstörung, sondern:

Handel, Schifffahrt, Logistik, Marktbeobachtung, Unternehmensführung, Produktion und langfristige wirtschaftliche Entwicklung.

Jeder Spieler beginnt mit einem kleinen Unternehmen. Daraus kann im Laufe der Zeit eine regionale Handelsgesellschaft, eine internationale Reederei, ein Produktionsunternehmen oder ein weit verzweigter Wirtschaftskonzern entstehen.

Es gibt keinen einzigen vorgeschriebenen Weg und keinen festen Endpunkt. Der Spieler entscheidet selbst, wie sein Unternehmen wachsen und welchen wirtschaftlichen Schwerpunkt es verfolgen soll.

Eine gemeinsame internationale Multiplayerwelt

Global Fleet & Trade spielt nicht in einer abgeschlossenen Einzelspielerwelt.

Alle Spieler handeln in derselben gemeinsamen Wirtschaft. Sie sehen dieselben Märkte, dieselben Warenbestände, dieselben Ereignisse und dieselben wirtschaftlichen Entwicklungen.

Spieler können von jedem Ort der Welt teilnehmen. Während ein Spieler in Deutschland seine Schiffe disponiert, kann ein anderer Spieler in Frankreich, Spanien, Polen, Großbritannien, den USA oder einem anderen Teil der Welt auf denselben Märkten aktiv sein.

Andere Spieler können:

- dieselben Waren kaufen
- Preise und Bestände verändern
- Städte mit benötigten Gütern versorgen
- Märkte übersättigen
- Engpässe auslösen oder verschärfen
- wirtschaftliche Krisen entschärfen
- Handelswege und Absatzmärkte entdecken
- als Konkurrenten oder Handelspartner auftreten.

Die Konkurrenz entsteht hauptsächlich durch wirtschaftliche Entscheidungen. Es geht nicht darum, andere Spieler militärisch zu vernichten, sondern bessere Routen zu erkennen, schneller auf Marktveränderungen zu reagieren und das eigene Unternehmen stabil und vorausschauend zu führen.

Für die weitere Entwicklung sind außerdem freiwillige Kooperationsmöglichkeiten vorgesehen. Mehrere Spieler sollen später gemeinsam ein Unternehmen führen oder bestimmte Aufgaben übernehmen können, beispielsweise Handel, Marktbeobachtung, Flottenverwaltung oder Standortleitung.

Das Spiel bleibt dennoch vollständig allein spielbar.

Eine dauerhaft laufende Welt

Die Spielwelt läuft unabhängig davon weiter, ob ein Spieler gerade eingeloggt ist.

Schiffe setzen ihre Reisen fort, Märkte verändern sich, Waren werden produziert und verbraucht, Aufträge laufen weiter und Ereignisse können entstehen oder enden.

Der Browser muss dafür nicht geöffnet bleiben.

Eine gestartete Reise ist eine echte wirtschaftliche Entscheidung. Das Schiff, seine Ladung und das darin gebundene Kapital stehen während der Fahrt nicht für andere Aufgaben zur Verfügung.

Dadurch besitzt Zeit eine wichtige Bedeutung.

Kurze Routen sind leichter zu kontrollieren und ermöglichen schnelle Reaktionen. Lange Reisen können größere Chancen bieten, binden Schiff und Kapital jedoch deutlich länger. Währenddessen können sich Marktpreise, Bestände oder äußere Bedingungen verändern.

Zeitzone und internationale Spielumgebung

Global Fleet & Trade ist für einen internationalen Spielbetrieb ausgelegt.

Die Weltzeit wird zentral verarbeitet. Alle Spieler erleben dieselben Ankunftszeiten, Ereignisse und wirtschaftlichen Abläufe zum selben tatsächlichen Zeitpunkt.

Die persönliche Zeitzone verändert nur die Darstellung.

Ein Spieler in Deutschland kann eine Ankunft beispielsweise um 18:00 Uhr sehen, während ein Spieler in einer anderen Zeitzone denselben Zeitpunkt entsprechend seiner lokalen Uhrzeit angezeigt bekommt.

Zu den persönlichen Einstellungen gehören unter anderem:

- die eigene Zeitzone
- lokale oder zentrale Zeitdarstellung
- 12- oder 24-Stunden-Format
- regionale Datumsdarstellung
- die Sprache der Benutzeroberfläche.

Dadurch können Spieler aus unterschiedlichen Teilen der Welt gemeinsam in derselben Wirtschaft spielen, ohne dass verschiedene Ortszeiten zu widersprüchlichen Reise- oder Ereigniszeiten führen.

Der Einstieg in das Spiel

Zu Beginn gründet der Spieler ein eigenes Unternehmen und wählt einen Heimathafen.

Er startet mit:

- einem begrenzten Startkapital
- einem ersten Kontor
- einem kleinen Handelsschiff
- grundlegenden Hafen- und Handelsrechten
- Zugang zu den ersten Märkten und Routen.

- Bereits die ersten Entscheidungen sind wichtig.

Der Spieler muss prüfen:

- Welche Waren sind verfügbar?
- Wo sind sie vergleichsweise günstig?
- Welche Zielstadt besitzt Bedarf?
- Wie hoch sind Gebühren und Kosten?
- Wie lange dauert die Reise?
- Wie viel Kapital bleibt nach dem Einkauf verfügbar?
- Ist die erwartete Gewinnspanne das Risiko wert?

Aus kleinen, überschaubaren Handelsfahrten entwickelt sich schrittweise ein immer komplexeres Unternehmen.

Der zentrale Spielablauf

Der Kern des Spiels besteht aus einem fortlaufenden Wirtschaftskreislauf:

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

Mit wachsendem Unternehmen entstehen immer mehr parallele Aufgaben:

- mehrere Schiffe koordinieren
- unterschiedliche Häfen bedienen
- Warenbestände kontrollieren
- Kontore verwalten
- Aufträge erfüllen
- neue Lizenzen erwerben
- auf Ereignisse reagieren
- Produktionen versorgen
- wirtschaftliche Entwicklungen beobachten.

Der Spieler soll nicht nur einzelne Waren von A nach B bewegen. Er soll ein vollständiges Handels- und Logistikunternehmen führen.

Die Weltkarte

Die Weltkarte ist das geografische Zentrum von Global Fleet & Trade.

Auf ihr befinden sich:

- Länder
- Regionen
- Städte
- Häfen
- Seewege
- Schiffe
- aktive Handelsrouten
- Ereignisgebiete
- Sperrzonen
- wirtschaftliche Krisengebiete
- später weitere Standorte und Produktionsflächen.

- Die Welt basiert auf einem Längen- und Breitengradsystem.

Städte, Häfen, Schiffe und Ereignisse besitzen dadurch geografisch nachvollziehbare Positionen. Entfernungen und Reisezeiten entstehen nicht aus frei erfundenen Tabellenwerten, sondern orientieren sich an der Lage der Orte und der tatsächlich zurückzulegenden Strecke.

Die Spielwelt beginnt regional und kann schrittweise zu einer weltweiten Handelskarte ausgebaut werden.

Länder und Regionen

Die Welt besteht nicht nur aus einzelnen Städten.

Städte gehören zu Regionen und Ländern, deren wirtschaftliche Lage sich verändern kann. Dadurch entstehen Entwicklungen, die über einen einzelnen Markt hinausgehen.

Länder und Regionen können beispielsweise betroffen sein von:

- Warenknappheit
- Produktionsausfällen
- Überversorgung
- wirtschaftlicher Schwäche
- Rezessionen
- Nachfrageeinbrüchen
- stark steigender Nachfrage
- regionalen Versorgungskrisen
- gestörten Handelswegen
- politischen oder wirtschaftlichen Ereignissen
- Naturereignissen.

Eine Krise soll nicht nur als Symbol auf der Karte erscheinen. Sie soll Auswirkungen auf Nachfrage, Preise, Produktion, Aufträge, Handelswege und die wirtschaftliche Entwicklung besitzen.

Spieler können solche Entwicklungen durch ihre Handlungen beeinflussen.

Gezielte Lieferungen können eine Region stabilisieren. Fehlende Versorgung kann Probleme verstärken. Große Warenkäufe oder bewusst zurückgehaltene Lieferungen können Märkte zusätzlich unter Druck setzen.

Eine besonders schwere Notlage soll jedoch nicht allein durch normalen Verbrauch oder natürliche Marktschwankungen entstehen. Für eine echte spielerverursachte Notlage muss ein nachvollziehbarer Einfluss durch Spielerhandlungen vorhanden sein.

Städte und Häfen

Städte sind die wirtschaftlichen Knotenpunkte der Welt.

Jede Stadt kann eigene Eigenschaften besitzen:

- Einwohnerzahl
- Wohlstand
- wirtschaftliche Stabilität
- Produktionsschwerpunkte
- Warenverbrauch
- Hafenart

- Marktgröße
- Lager- und Umschlagmöglichkeiten
- regionale Bedeutung
- Lizenzkosten
- verfügbare Bauflächen
- örtliche Einrichtungen.
- Nicht jede Stadt produziert oder benötigt dieselben Waren.

Ein Industriehafen kann Kohle, Eisen oder Maschinen benötigen. Eine landwirtschaftlich geprägte Region kann Getreide oder andere Rohstoffe erzeugen. Eine wohlhabende Großstadt kann eine hohe Nachfrage nach Textilien, Wein, Maschinen oder Luxuswaren besitzen.

Dadurch entstehen natürliche Warenströme und unterschiedliche Handelsmöglichkeiten.

Ein Hafen ist nicht nur ein Zielpunkt für Schiffe. Er kann Zugang bieten zu:

- dem lokalen Markt
- dem Kontor
- dem Hafenamt
- der Werft
- der Taverne
- Aufträgen
- Bau- und Industrieflächen
- regionalen Informationen.

Das Lizenzsystem

Nicht jeder Spieler kann von Beginn an überall handeln, bauen oder jede Einrichtung nutzen.

Das Lizenzsystem steuert den Zugang zu Häfen, Märkten und wirtschaftlichen Möglichkeiten.

Mögliche Rechte und Genehmigungen sind:

- Hafenrecht
- Handelslizenz
- Kontorberechtigung
- Werftlizenz
- Industrie- oder Baulandrecht
- besondere regionale Genehmigungen
- später mögliche waren- oder schiffsbezogene Lizenzen.

Ein Hafenrecht erlaubt den grundsätzlichen Zugang zu einer Stadt. Für den Aufbau eines Kontors, den regelmäßigen Handel, den Schiffsbau oder den Erwerb von Produktionsflächen können zusätzliche Rechte notwendig sein.

Lizenzen kosten Kapital und müssen strategisch gewählt werden.

Wer zu schnell in viele Städte expandiert, kann sein Unternehmen finanziell überfordern. Wer jedoch rechtzeitig Zugang zu wichtigen Märkten erhält, kann sich langfristige Vorteile sichern.

Das Lizenzsystem sorgt dafür, dass das Unternehmen schrittweise wächst und nicht sofort die gesamte Welt uneingeschränkt nutzen kann.

Kontore und Unternehmensstandorte

Kontore sind die festen Niederlassungen des Unternehmens.

Ein Kontor ermöglicht unter anderem:

- Waren auf dem örtlichen Markt zu kaufen
- Waren zu verkaufen
- Güter einzulagern
- Bestände zu verwalten
- Ladungen vom Schiff zu übernehmen
- dauerhaft in einer Stadt tätig zu sein
- später Mitarbeiter oder Erweiterungen einzusetzen.
- Durch zusätzliche Kontore entsteht schrittweise ein internationales Handelsnetz.

Jeder neue Standort bindet Kapital und verursacht möglicherweise laufende Kosten. Deshalb muss geprüft werden, ob sich ein Kontor durch das erwartete Handelsvolumen, seine Lage und die dort verfügbaren Waren tatsächlich lohnt.

Ein großes Netz aus Kontoren bietet viele Möglichkeiten, erhöht aber auch den Verwaltungsaufwand.

Markt und Handel

Der Handel ist der wirtschaftliche Kern von Global Fleet & Trade.

Spieler kaufen Waren dort, wo sie verfügbar oder vergleichsweise günstig sind, transportieren sie zu anderen Städten und verkaufen sie dort, wo Nachfrage besteht.

Die Preise werden unter anderem beeinflusst durch:

- den aktuellen Warenbestand
- Produktion
- Verbrauch
- Angebot und Nachfrage
- Einkäufe der Spieler
- Lieferungen der Spieler
- regionale Ereignisse
- wirtschaftliche Krisen
- Überversorgung
- Marktgebühren.
- Es gibt keine dauerhaft beste Handelsroute.

Eine Strecke kann heute hohe Gewinne ermöglichen und morgen bereits unattraktiv sein, weil andere Spieler große Mengen geliefert haben oder sich die Nachfrage verändert hat.

Der Spieler muss deshalb regelmäßig vergleichen, beobachten und neu entscheiden.

Die Marktgebühr sorgt zusätzlich dafür, dass ein kleiner Preisunterschied nicht automatisch einen Gewinn bedeutet. Einkaufspreis, Verkaufspreis, Gebühren, Reisezeit und gebundenes Kapital müssen gemeinsam betrachtet werden.

Dynamische Wirtschaft

Die Wirtschaft besteht nicht aus dauerhaft festgelegten Preislisten.

Städte produzieren und verbrauchen Waren. Dadurch verändern sich Bestände und Preise auch ohne direkte Spielerhandlungen.

Spieler greifen zusätzlich in diese Entwicklung ein:

- Große Einkäufe können Waren verknappen.
- Lieferungen können Engpässe entschärfen.
- Massendlieferungen können Preise drücken.
- Fehlende Versorgung kann wirtschaftliche Probleme verschärfen.
- Neue Produktionen können bestehende Warenströme verändern.
- Erfolgreicher Handel kann Städte und Regionen stärken.

Dadurch entsteht eine Wirtschaft, die nicht nur vom System, sondern auch vom Verhalten echter Spieler geprägt wird.

Die Welt soll auf Entscheidungen reagieren und langfristig sichtbare Folgen zeigen.

Einfluss der Spieler auf die Welt

Spieler sind nicht nur Beobachter, sondern ein aktiver Teil der Weltwirtschaft.

Ihre Entscheidungen können:

- Preise verändern
- Warenströme umlenken
- Städte versorgen
- Märkte übersättigen
- regionale Engpässe verursachen
- Krisen entschärfen
- neue Handelszentren entstehen lassen
- die Bedeutung einzelner Häfen verändern
- Produktionsstandorte wirtschaftlich aufwerten
- Länder und Regionen stabilisieren oder schwächen.

Eine Stadt, die regelmäßig beliefert wird, kann sich anders entwickeln als eine Stadt, die über längere Zeit unterversorgt bleibt.

Ein Hafen, der von vielen Unternehmen genutzt wird, kann wirtschaftlich an Bedeutung gewinnen. Eine Region mit neuen Produktionsbetrieben kann neue Nachfrage nach Rohstoffen erzeugen und zusätzliche Handelsrouten notwendig machen.

Der Spieler baut somit nicht nur sein eigenes Unternehmen auf. Er wirkt an der Entwicklung der gemeinsamen Spielwelt mit.

Die zentrale Weltbörse

Neben den lokalen Märkten gibt es eine zentrale Weltbörse beziehungsweise eine übergeordnete Wirtschaftsübersicht.

Während der lokale Markt die konkrete Versorgung einer einzelnen Stadt zeigt, vermittelt die Weltbörse größere wirtschaftliche Zusammenhänge.

Dort können unter anderem sichtbar werden:

- globale und regionale Preisentwicklungen
- durchschnittliche Warenpreise

- Handelsvolumen
- besonders gefragte Güter
- große Überschüsse
- regionale Preisunterschiede
- wichtige Warenbewegungen
- Krisenindikatoren
- Unternehmenswerte
- später Aktien und Beteiligungen.

Die Weltbörse ist ein Informationszentrum für Spieler, die nicht nur eine einzelne Route betrachten, sondern größere wirtschaftliche Entwicklungen erkennen und strategisch nutzen möchten.

Sie liefert Informationen, ersetzt aber nicht die eigene Marktbeobachtung und garantiert keinen Gewinn.

Schiffe und Schiffstypen

Die Flotte ist das wichtigste Transportmittel des Unternehmens.

Es soll unterschiedliche Schiffstypen mit eigenen Stärken, Schwächen und Einsatzgebieten geben.

Sie können sich unterscheiden durch:

- Kaufpreis
- Bauzeit
- Ladekapazität
- Geschwindigkeit
- Reichweite
- Tiefgang
- Betriebskosten
- Wartungsbedarf
- Wetterfestigkeit
- Zustand und Abnutzung
- geeignete Waren oder Routen.

Ein kleines und schnelles Schiff kann für kurze regionale Strecken wirtschaftlich sinnvoller sein. Ein großer Frachter eignet sich besser für lange Reisen oder große Warenmengen, bindet aber mehr Kapital und verursacht höhere Kosten.

Das größte Schiff ist deshalb nicht automatisch immer die beste Wahl.

Die Zusammensetzung der Flotte soll zur Handelsstrategie des Unternehmens passen.

Schiffsladungen

Jedes Schiff besitzt eine begrenzte Ladekapazität.

Der Spieler entscheidet:

- welche Waren verladen werden
- wie viele Tonnen transportiert werden
- ob mehrere Warenarten kombiniert werden
- welcher Zielhafen angelaufen wird
- ob die Ware dort verkauft wird
- ob sie in einem Kontor eingelagert wird

- ob sie zunächst auf dem Schiff verbleibt.
- Die Ladung stellt gebundenes Kapital dar.

Solange das Schiff unterwegs ist, kann die Ware nicht anderweitig genutzt oder verkauft werden. Deshalb sind Ladekapazität, Fahrtdauer, Marktunsicherheit und verfügbare Liquidität eng miteinander verbunden.

Eine schlecht zusammengestellte Ladung kann ein Schiff blockieren. Eine gut geplante Kombination verschiedener Waren kann hingegen Risiken verteilen und die Wirtschaftlichkeit einer Route verbessern.

Der Flottenkommander

Der Flottenkommander ist die zentrale Übersicht für die gesamte Flotte eines Unternehmens.

Dort kann der Spieler unter anderem erkennen:

- Schiffsnamen
- Schiffstyp
- aktuellen Hafen oder Position
- Status
- Ladung
- Zielhafen
- Abfahrtszeit
- erwartete Ankunft
- Geschwindigkeit
- Zustand
- Kapazität
- laufende Reisen
- mögliche Wartungs- oder Reparaturbedarfe.
- Mit wachsender Flotte wird diese Übersicht zu einem der wichtigsten Werkzeuge des Spielers.

Der Flottenkommander soll schnell zeigen:

- Welche Schiffe sind verfügbar?
- Welche befinden sich auf See?
- Welche Ladung wird transportiert?
- Welche Schiffe erreichen bald ihr Ziel?
- Wo sind Kapital und Transportkapazität gebunden?
- Welches Schiff benötigt Wartung?
- Welche Route arbeitet besonders erfolgreich?

Das Ziel ist, auch eine große Flotte übersichtlich führen zu können, ohne jedes Schiff einzeln suchen zu müssen.

Routen und Reisezeiten

Routen verbinden Städte und Häfen miteinander.

Die Reisezeit kann beeinflusst werden durch:

- geografische Entfernung
- Schiffsgeschwindigkeit
- Schiffstyp
- Schiffszustand

- Wetter
- Ereignisse
- Sperrzonen
- später möglicherweise Strömungen und weitere Bedingungen.
- Schiffe werden nicht augenblicklich von einem Hafen zum nächsten versetzt.

Eine Route benötigt reale Zeit. Dadurch erhalten Standortwahl, Entfernung und Geschwindigkeit eine tatsächliche wirtschaftliche Bedeutung.

Eine bereits gestartete Route kann nicht folgenlos zurückgenommen werden. Wird sie abgebrochen, muss das Schiff den Rückweg antreten. Ladung und Schiff bleiben während dieser Rückreise gebunden.

Schiffsabnutzung, Wartung und Reparatur

Schiffe sollen sich langfristig durch gefahrene Seemeilen und Belastung abnutzen.

Mögliche Einflussfaktoren sind:

- zurückgelegte Strecke
- Schiffstyp
- Alter
- Beladung
- Wetterbedingungen
- Wartungszustand
- außergewöhnliche Ereignisse.

Ein schlechter Zustand kann später Auswirkungen haben auf:

- Geschwindigkeit
- Effizienz
- Zuverlässigkeit
- Betriebskosten
- notwendige Reparaturen.

Dadurch besitzt die Flotte nicht nur einen Anschaffungspreis, sondern verursacht langfristige Betriebs- und Erhaltungskosten.

Der Spieler muss entscheiden, wann ein Schiff gewartet, repariert oder möglicherweise ersetzt werden soll.

Die Werft

Die Werft ist das Zentrum für den Aufbau und die Erhaltung der Flotte.

Je nach Hafen, Lizenz und Entwicklungsstand können dort unterschiedliche Leistungen angeboten werden:

- Schiffe kaufen
- neue Schiffe bauen lassen
- Schiffstypen vergleichen
- Reparaturen durchführen
- den Schiffszustand verbessern
- später Ausrüstung oder Eigenschaften verändern.
- Nicht jede Werft muss dieselben Möglichkeiten besitzen.

Große Häfen können moderne Schiffstypen und umfangreiche Baukapazitäten anbieten. Kleinere Werften können begrenzte Leistungen besitzen, dafür aber möglicherweise günstigere Reparaturen durchführen.

Die Werft erzeugt wichtige Entscheidungen:

- Wird ein weiteres Schiff wirklich benötigt?
- Welcher Schiffstyp passt zur geplanten Route?
- Reicht eine Reparatur oder ist ein Ersatz sinnvoller?
- Wie lange kann auf ein Schiff während einer Bau- oder Reparaturzeit verzichtet werden?
- Ist die Werftlizenz wirtschaftlich gerechtfertigt?

Die Taverne

Die Taverne ist ein lokaler Informations- und Begegnungsort im Hafen.

Sie soll nicht nur der Atmosphäre dienen, sondern spielerische Funktionen übernehmen.

Dort können Spieler beispielsweise:

- Marktgerüchte erfahren
- Hinweise auf Engpässe erhalten
- besondere Aufträge entdecken
- Informationen über regionale Ereignisse sammeln
- Seeleute oder Mitarbeiter finden
- Kontakte zu anderen Händlern knüpfen
- lokale Geschichten und Entwicklungen verfolgen.
- Informationen aus der Taverne müssen nicht immer vollständig oder garantiert richtig sein.

Dadurch bietet sie eine zusätzliche Informationsquelle, ohne die direkten Marktdaten oder die Weltbörse zu ersetzen.

Die Taverne eignet sich außerdem für:

- seltene Aufträge
- zeitlich begrenzte Chancen
- besondere Begegnungen
- kleine Erzählungen aus der Spielwelt
- Hinweise auf neue Warenströme oder Regionen.

Das Auftragssystem

Das Auftragssystem ergänzt den freien Handel.

Städte, Häfen, Unternehmen oder andere Systeme können Aufträge erzeugen.

Mögliche Aufträge sind:

- dringende Versorgungslieferungen
- gewöhnliche Transportaufträge
- zeitlich begrenzte Handelsangebote
- Krisenlieferungen
- Großaufträge
- Spezialtransporte
- langfristige Lieferverträge

- Aufträge zur Unterstützung einer Region.

Ein Auftrag kann verschiedene Bedingungen besitzen:

- bestimmte Ware
- geforderte Menge
- Zielhafen
- Zeitlimit
- Mindestschiffsklasse
- benötigte Lizenz
- Belohnung
- mögliche Vertragsstrafe
- Ruf- oder Fortschrittsvoraussetzung.
- Das Auftragssystem gibt dem Spieler konkrete Aufgaben, ohne den freien Handel einzuschränken.

Besonders bei wirtschaftlichen Engpässen können Städte automatisch Versorgungsaufträge erzeugen. Dadurch entstehen neue Chancen für Spieler, die ihre Flotten flexibel einsetzen können.

Das Eventsystem

Ein dynamisches Eventsystem sorgt dafür, dass Reisen und Märkte nicht vollständig vorhersehbar bleiben.

Mögliche Ereignisse sind:

- Stürme
- schwere Unwetter
- ruhige See
- günstige Winde
- dichter Nebel
- hoher Wellengang
- gesperrte Seewege
- Hafenüberlastung
- technische Probleme
- Produktionsausfälle
- Ernteauffälle
- Streiks
- regionale Nachfragerellen
- Wirtschaftskrisen
- Versorgungsprobleme
- besondere Handelsmöglichkeiten.
- Ereignisse können lokal, regional oder weltweit auftreten.

Sie können beeinflussen:

- Reisezeiten
- Schiffsgeschwindigkeit
- Schiffszustand
- Betriebskosten
- verfügbare Seewege
- Warenangebot
- Nachfrage
- Preise
- Auftragssituation
- wirtschaftliche Stabilität.

Das Eventsystem soll für Abwechslung und neue Entscheidungen sorgen. Ereignisse dürfen den Spieler jedoch nicht grundlos oder vollkommen willkürlich ruinieren.

Gute Planung, alternative Routen, ausreichende Rücklagen und eine flexible Flotte sollen helfen, auf schwierige Situationen zu reagieren.

Landkauf und Landeditor

Neben Handel und Schifffahrt sollen Spieler später eigene wirtschaftliche Standorte entwickeln können.

Über den Landeditor können geeignete Flächen ausgewählt, gekauft und bebaut werden.

Das Grundstück ist nicht nur eine grafische Fläche, sondern eine wirtschaftliche Ressource.

Spieler können Land erwerben, um dort beispielsweise aufzubauen:

- Produktionsbetriebe
- Lagerhäuser
- Verarbeitungsanlagen
- Werften
- Handelsgebäude
- Verwaltungsgebäude
- weitere industrielle oder logistische Einrichtungen.
- Nicht jedes Grundstück ist für jede Nutzung geeignet.

Mögliche Unterschiede sind:

- Lage zur Stadt
- Entfernung zum Hafen
- Grundstücksgröße
- Kaufpreis
- Baukosten
- vorhandene Infrastruktur
- Zugang zu Arbeitskräften
- regionale Genehmigungen
- Geländeeigenschaften
- Transportwege
- mögliche Erweiterungsflächen.

Ein Grundstück direkt am Hafen kann teuer sein, ermöglicht aber kurze Transportwege. Eine abgelegene Fläche kann günstiger sein, verursacht dafür möglicherweise höhere Erschließungs- und Logistikkosten.

Der Landeditor erweitert das Spiel um eine langfristige Standort- und Investitionsplanung.

Eigene Produktionen

Durch den Erwerb von Land kann sich ein Unternehmen vom reinen Händler zum Produzenten entwickeln.

Eigene Betriebe können Rohstoffe gewinnen, Waren herstellen oder vorhandene Güter weiterverarbeiten.

Mögliche Produktionsstätten sind beispielsweise:

- Sägewerke
- landwirtschaftliche Betriebe
- Kohleförderung
- Eisenverarbeitung
- Stahlwerke
- Fischverarbeitung
- Textilbetriebe
- Baustoffproduktion
- Werkzeugherstellung
- Maschinenbau.
- Eine Produktion benötigt mehr als nur ein Grundstück.

Je nach Betrieb können erforderlich sein:

- Baukapital
- Rohstoffe
- Arbeitskräfte
- Energie
- Lagerkapazität
- Transportmöglichkeiten
- Genehmigungen
- laufende Betriebskosten
- Wartung
- Absatzmärkte.
- Dadurch entstehen Produktions- und Lieferketten.

Ein Spieler kann Rohstoffe einkaufen, sie in einer eigenen Anlage verarbeiten, die fertigen Waren lagern und anschließend mit der eigenen Flotte in andere Städte transportieren.

Produktionen greifen direkt in die bestehende Weltwirtschaft ein.

Sie können:

- lokale Märkte versorgen
- neue Nachfrage nach Rohstoffen erzeugen
- Überschüsse verursachen
- Engpässe beseitigen
- Handelsrouten verändern
- Arbeitsplätze schaffen
- die Bedeutung einer Stadt erhöhen
- bei schlechter Planung Überproduktion erzeugen.

Das Logbuch

Das Logbuch dokumentiert die Geschichte des Unternehmens.

Dort werden wichtige Vorgänge festgehalten, zum Beispiel:

- Käufe und Verkäufe
- gestartete Reisen
- Ankünfte
- Routenabbrüche
- Aufträge
- Gewinne und Verluste
- Hafenrechte

- Kontoreröffnungen
- Grundstückskäufe
- Produktionsereignisse
- Reparaturen
- Schiffsneubauten
- besondere Marktveränderungen
- regionale Ereignisse.
- Das Logbuch ist nicht nur eine technische Liste.

Es soll die persönliche Unternehmenschronik des Spielers bilden und nachvollziehbar machen, wie sich das Unternehmen entwickelt hat.

Mit Filtern nach Zeitraum, Hafen, Schiff, Ware, Kategorie oder Ereignistyp sollen einzelne Vorgänge später gezielt ausgewertet werden können.

Unterschiedliche Unternehmensstrategien

Es gibt keinen vorgeschriebenen Spielstil.

Ein Spieler kann beispielsweise:

- kurze regionale Handelsrouten betreiben
- internationale Fernhandelslinien aufbauen
- sich auf einzelne Waren spezialisieren
- eine große Reederei führen
- als flexibler Transportdienstleister arbeiten
- Krisenregionen versorgen
- Grundstücke und Produktionsbetriebe entwickeln
- bestimmte Produktionsketten kontrollieren
- Markt- und Börsenentwicklungen beobachten
- mit anderen Spielern zusammenarbeiten.

Ein kleines, hochprofitables Spezialunternehmen kann ebenso erfolgreich sein wie ein großer internationaler Konzern.

Größe allein entscheidet nicht über Erfolg.

Wichtig sind:

- wirtschaftliche Stabilität
- ausreichend Liquidität
- eine passende Flottenstruktur
- sinnvolle Standorte
- verlässliche Handelsverbindungen
- gute Marktbeobachtung
- kontrolliertes Wachstum
- die Fähigkeit, auf Veränderungen zu reagieren.

Was den Spieler erwartet

Global Fleet & Trade richtet sich an Spieler, die Freude an langfristigem Aufbau, wirtschaftlichen Zusammenhängen und strategischer Planung haben.

Den Spieler erwartet:

- eine gemeinsame internationale Multiplayerwelt
- eine dauerhaft laufende Wirtschaft
- dynamische Märkte
- unterschiedliche Waren und Schiffstypen
- geografisch nachvollziehbare Routen
- reale Reisezeiten
- Flotten- und Ladungsverwaltung
- Hafen- und Lizenzsysteme
- Kontore und Lagerhaltung
- eine zentrale Weltbörse
- Aufträge und Verträge
- Wetter- und Wirtschaftsevents
- Länder- und Regionalkrisen
- Werften und Tavernen
- Landkauf und eigene Produktionen
- eine Unternehmenschronik im Logbuch
- langfristiger Einfluss auf die gemeinsame Welt.
- Das Spiel soll nicht durch möglichst schnelles Klicken entschieden werden.
- Es belohnt Beobachtung, Geduld, Planung und wirtschaftliches Verständnis.

Was den Spieler nicht erwartet

Global Fleet & Trade ist kein Kriegsspiel und keine militärische Eroberungssimulation.

Der Schwerpunkt liegt nicht auf:

- Seeschlachten
- Armeen
- der Zerstörung gegnerischer Städte
- der direkten Vernichtung anderer Unternehmen
- hektischer Action
- ständig neuen Belohnungen im Minutentakt
- einem festen Kampagnenende
- einem einzigen vorgeschriebenen Lösungsweg
- Pay-to-win-Mechaniken.
- Andere Spieler werden nicht hauptsächlich durch Gewalt bekämpft.

Konkurrenz entsteht durch Preise, Warenverfügbarkeit, Marktkennntnis, Standorte, Handelswege, Geschwindigkeit, Kapitaleinsatz und langfristige Unternehmensentscheidungen.

Der Sinn des Spiels

Der Spieler beginnt mit einem kleinen Handelsunternehmen und entwickelt daraus Schritt für Schritt ein eigenständiges Wirtschaftsunternehmen.

Er baut eine Flotte auf, eröffnet Kontore, erwirbt Lizenzen, erschließt neue Regionen, erfüllt Aufträge, reagiert auf Ereignisse, kauft Grundstücke und errichtet später eigene Produktionsbetriebe.

Dabei verändert er nicht nur sein eigenes Unternehmen.

Seine Einkäufe, Lieferungen, Produktionen und Handelsrouten wirken sich auf Märkte, Städte, Regionen und Länder aus. Gemeinsam mit allen anderen Spielern entsteht dadurch eine Weltwirtschaft, die sich ständig weiterentwickelt.

Global Fleet & Trade in einem Satz

Baue in einer gemeinsamen, dauerhaft laufenden Multiplayerwelt aus einem kleinen Handelsunternehmen ein internationales Netzwerk aus Flotten, Kontoren, Märkten und Produktionen auf und beeinflusse durch deine Entscheidungen die wirtschaftliche Entwicklung von Städten, Regionen und Ländern.