

DER Reeder

SOFTWARE 2000



VORWORT

Lieber Simulations-Freund!

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!

Wir gratulieren Ihnen zum Kauf von „DER REEDER“ und danken Ihnen für das Vertrauen, das Sie in Software 2000-Produkte setzten. Mit „DER REEDER“ besitzen Sie die neue Super-VGA-Wirtschaftssimulation.

Wir haben uns bei der Programmierung, den Graphiken, der Musik und der Story die größte Mühe gegeben und wünschen Ihnen nun jede Menge Spaß und gute Unterhaltung beim „DER REEDER“.

WICHTIG:

Lassen Sie das Produkt unbedingt bei uns registrieren, indem Sie die beiliegende Registrierungskarte an uns zurücksenden. Nur so können wir Sie über Produktverbesserungen und Weiterentwicklungen auf dem Laufenden halten. Weitere Infos zur Registrierung und unserem Hotline-Service finden Sie auf Seite 10.

DANKE:

Wir möchten uns hiermit nochmals bei allen Personen und Firmen bedanken, die durch ihre direkte und indirekte Mitarbeit dieses Projekt zum „Leben erweckt“ haben.

Ihr Software 2000 - Team

INHALT

3	VORWORT
6	INSTALLATION UND PROGRAMMSTART
13	STARTMENÜ

DAS SPIEL

14	ANFANGSOPTIONEN
16	DATALEINSTELLUNGEN
18	SPIELABLAUF UND SPIELENDEN
18	DER HAFEN
20	WARENUMSCHLAG
25	WARTUNG UND REPARATUR
26	KARTE
27	FUNKTELEFON
28	BANK
30	BÖRSE
32	BÜRO
35	VERSICHERUNG
36	WERFT
38	SCHIFFSMAKLER
40	ANKUNFT IM HAFEN
41	PASSAGIERBEFÖRDERUNG
42	DER AKTIONSBILDSCHIRM

43	SPIELSTATUS
43	MENÜSTEUERUNG
44	EREIGNISSE

DIE SCHIFFE

48	ENTWICKLUNG DER FRACHTSCHIFFE
50	SCHIFFSTYPEN
55	LADEFÄHIGKEIT DER SCHIFFE

ANGEBOT UND NACHFRAGE

58	ANGEBOT
66	NACHFRAGE
75	HÄFEN
2	VIRENWARNUNG
91	CREDITS



KONFIGURATION (PC) BEI INSTALLATION VON DISKETTE

Damit **DER REEDER** auf Ihrem PC problemlos läuft, sollte folgendes an Ausstattung vorhanden sein:

- 386 SX oder höher
- Festplatte
- Mindestens 4 MB RAM
- SVGA-Grafikkarte (Farbe) mit VESA-kompatibl. Treiber
- Maus inklusive Maustreiber (Microsoft-kompatibel)
- MS-DOS 5.0 oder höher
- Soundblaster-Karte oder Soundblasterkompatible

DER REEDER unterstützt Sound-Karten vom Typ Soundblaster. Ist keine Soundblaster-Karte installiert, können Sie **DER REEDER** trotzdem spielen, aber leider eben ohne Musik- und Soundeffekte.

6

INSTALLATION VON DISKETTE (PC)

Bevor Sie **DER REEDER** spielen können, müssen Sie das Programm auf Ihrer Festplatte installieren, da die Dateien auf Diskette nur gepackte Dateien enthalten. Die PC-Version von **DER REEDER** kann also nur von Festplatte gespielt werden und nicht von Diskette. Um das Programm zu installieren, starten Sie zunächst Ihren PC. Legen Sie nun die Diskette 1 in das interne Disketten-Laufwerk (A oder B).

Nun schalten Sie mit folgendem Befehl:

A: <ENTER-Taste>

auf das Disketten-Laufwerk (hier im Beispiel Laufwerk A) um. Nun geben Sie den Befehl zum Installieren ein:

INSTALL <ENTER-Taste>

Das Installationsprogramm wird nun gestartet und ist selbsterklärend. Folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn die Installation erfolgreich war, dann haben Sie nach erfolgter Installation ein Verzeichnis **REEDER** auf Ihrer Festplatte.

PROGRAMMSTART VON FESTPLATTE (PC)

Wechseln Sie mit dem DOS-Befehl CD in das **REEDER**-Verzeichnis und starten Sie das Programm durch Eingabe von **REEDER**.

Beispiel: **CD \REEDER** **<ENTER-Taste>**
 REEDER **<ENTER-Taste>**

KONFIGURATION (PC) BEI INSTALLATION VON CD-ROM

Damit **DER REEDER CD-ROM** auf Ihrem PC problemlos läuft, sollte folgendes an Ausstattung vorhanden sein:

- 386 SX oder höher
- Festplatte
- Mindestens 4 MB RAM
- SVGA-Grafikkarte (Farbe) mit VESA-kompatiblen Treiber
- Maus inklusive Maustreiber (Microsoft-kompatibel)
- MS-DOS 5.0 oder höher
- CD-ROM Laufwerk, CD-Audio
- Soundblaster-Karte oder Soundblasterkompatibel

INSTALLATION VON CD-ROM (PC)

Starten Sie Ihren Computer wie gewohnt. Bitte beachten Sie, daß Sie Ihren CD-ROM Treiber und auch den Microsoft CD-Treiber MSCDEX installiert haben. Legen Sie jetzt bitte die **DER REEDER** CD in Ihr CD-Rom Laufwerk ein. Wechseln Sie jetzt auf das CD-Laufwerk in dem Sie z.B. D:(RETURN) eingeben. Sie befinden sich jetzt auf der obersten Ebene der CD. Geben Sie jetzt INSTALL (RETURN) ein. Es erscheint jetzt ein Installationsbildschirm auf dem Sie folgende Möglichkeiten haben:

MAXIMALE INSTALLATION

Für die maximale Installation benötigen Sie eine freie Speicherkapazität von 35 MB. **DER REEDER** wird, bis auf das Intro, gesamt auf die Festplatte geladen, ist also auch ohne Einlegen der CD spielbar. Musik läuft über CD Audio oder Soundblaster. Das Intro wird direkt von der CD geladen und läuft nur in der hohen Auflösung, wenn die CD eingelegt und der CD Sound konfiguriert ist.

MITTLERE INSTALLATION:

Für die mittlere Installation benötigen Sie eine freie Speicherkapazität von 16 MB. **DER REEDER** wird, bis auf das Intro, gesamt auf die Festplatte geladen, ist also auch ohne Einlegen der CD spielbar.

Musik läuft über CD Audio oder Soundblaster. Die Auflösung des Intros ist abhängig von der CD-ROM Geschwindigkeit. Die Intro-Musik kommt nur über Soundblaster, wenn installiert.

MINIMALE INSTALLATION:

Für die minimale Installation benötigen Sie eine freie Speicherkapazität von 2 MB. **DER REEDER** wird, bis auf das Intro, gesamt auf die Festplatte geladen, ist aber nur mit CD spielbar. Wenn die CD nicht eingelegt ist, gibt es eine Fehlermeldung. Musik läuft nur über Soundblaster. Das Intro wird direkt von der CD geladen. Die Auflösung des Intros ist abhängig von der CD-ROM Geschwindigkeit. Die Intro-Musik kommt nur über Soundblaster, wenn installiert.

Wenn Sie sich jetzt für eine Installationsart entschieden haben (entweder Maximal, Mittel oder Minimal), erscheint ein Fenster, in dem Sie die Zielfestplatte auswählen können. Hinter den verschiedenen Festplattenpartitionen sehen Sie gleichzeitig die verfügbare Kapazität. Wählen Sie eine Partition aus, auf der genügend Platz für die von Ihnen gewünschte Installation ist. Sollten Sie bei der Auswahl einen Fehler machen, wird das Programm Sie darauf hinweisen. Anschließend erscheint ein Fenster, in dem Sie den Pfad eingeben können, wo Sie das Spiel nachher finden. Voreingestellt ist „C:\REEDER“. Drücken Sie einfach Return, um den Pfad zu übernehmen. Sollten Sie einen anderen Pfad wünschen, z.B. „C:\SPIELE\REEDER“, so geben Sie ihn hier ein. Das Programm beginnt jetzt automatisch den Kopiervorgang.

PROGRAMMSTART VON CD-ROM (PC)

Der Installationsvorgang ist jetzt abgeschlossen. Wechseln Sie jetzt in das Verzeichnis, wo Sie das Spiel **DER REEDER** installiert haben, z.B. „C:\REEDER“ oder „C:\SPIELE\REEDER“.

Geben Sie jetzt REEDER (RETURN) ein. Das Programm wird jetzt automatisch gestartet. Beachten Sie bitte, daß Sie bei einem Programmstart **immer** die **DER REEDER** CD-ROM in Ihrem CD-ROM-Laufwerk eingelegt haben.

SOUNDKARTEN

INSTALLATIONSPROGRAMM

Starten Sie das Programm, in dem Sie >SETUP< eingeben [RETURN].

Sie gelangen nun auf einen Bildschirm, der Ihnen ein Menü mit dem Namen „Hauptauswahl“ zeigt. Ab jetzt gibt es nur noch 4 Tasten, die Sie betätigen müssen:

[PFEILTASTEN: hoch; runter;]

- zum Auswählen eines Menüpunktes

[RETURN bzw. ENTER]

- für die Bestätigung eines Menüpunktes

[ESC - Taste]

- zum vorzeitigen Abbruch

Bewegen Sie nun den grauen Auswahlbalken mittels der Pfeiltasten hoch / runter auf einen der vier Auswahlpunkte:

MUSIKKARTE WÄHLEN

SOUNDEFFEKTKARTE WÄHLEN

EINSTELLUNGEN SPEICHERN

PROGRAMM BEENDEN

und drücken Sie [RETURN]. Es öffnet sich ein Untermenü, in dem Sie, abermals mittels der Pfeiltasten, folgende Auswahl treffen können:

- Soundkarte auswählen
- Musik über Soundkarte
- Soundeffekte über Soundkarte
- Portadresse wählen
- Interrupt
- DMA Kanal

Die Punkte, die Ihrer Hardware-Konfiguration entsprechen, bestätigen Sie dann bitte mit [RETURN]. Danach kehrt das Setup-Programm automatisch zum Menü „Hauptauswahl“ zurück.

Haben Sie Ihre Musikkarte und Ihre Soundeffektkarte korrekt eingestellt, (Sie können dies nochmals anhand des grauen Feldes „Aktuelle Einstellungen“ überprüfen), bewegen Sie den grauen Auswahlbalken auf den Punkt: „Einstellungen speichern“ und drücken dann abermals [RETURN]. Kurz darauf bekommen Sie mittels einer Box angezeigt, daß Ihre Konfiguration erfolgreich abgespeichert wurde.

KONFIGURATION (AMIGA)

Um **DER REEDER** auf einem Amiga laufen zu lassen, müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

AMIGA 500, 600, 2000 UND 3000:

- Mindestens 1 MB RAM
- bei Betrieb mit Festplatte 1,5 MB RAM freien Arbeitsspeicher

AMIGA 1200 UND 4000:

- Mindestens 2 MB RAM freien Arbeits-Speicher

DER REEDER benötigt für die Festplatten-Installation ca. 3 MB freien Festplatten-Speicher.

WICHTIG:

Wenn Sie nur einen Amiga mit 1 MB RAM haben, dürfen Sie auch nur das interne Diskettenlaufwerk nutzen (zusätzliche Laufwerke bitte abziehen oder abschalten), da sonst nicht genügend RAM für das Programm zur Verfügung steht. Wenn Sie auch ein zusätzliches Diskettenlaufwerk nutzen möchten, um häufige Diskettenwechsel zu vermeiden, dann muß Ihr Amiga über mindestens 1,5 MB RAM verfügen.

START VON DISKETTE (AMIGA)

Legen Sie die Diskette 1 in das interne Laufwerk df0: und starten Sie Ihren Amiga neu. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

WICHTIG:

Legen Sie vor dem Programmstart eine im Amiga-Format formatierte Diskette bereit, um Ihre Spielstände abspeichern zu können!

INSTALLATION AUF FESTPLATTE (AMIGA)

Legen Sie die Diskette 1 ins Laufwerk dF0: Klicken Sie doppelt auf das Disketten-Symbol.

Ein Fenster öffnet sich. Suchen Sie darin nach einem Icon, das mit InstallHD beschriftet ist und klicken Sie doppelt auf dieses Symbol.

Anschließend erscheint eine Dialog-Box mit einer Eingabe-Zeile. Klicken Sie in diese Eingabe-Zeile und geben Sie nun einen Pfad ein, der angibt, in welchem Verzeichnis der „DER REEDER“ installiert werden soll (z.B. DHO:REEDER). Klicken Sie dann auf O.K.

Folgen Sie nun den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm.

START VON DER FESTPLATTE (AMIGA)

Öffnen Sie durch Doppelklick das Unterverzeichnis, in dem sich „DER REEDER“ befindet.

Doppelklicken Sie auf das Symbol des Spieles. Das Spiel startet nun.

REGISTRIERUNG UND „HOTLINE“

Diesem Handbuch liegt eine Registrierungskarte bei. Nur mit dieser können Sie sich als **DER REEDER** Kunde registrieren lassen und nur als solcher den Support von SOFTWARE 2000 nutzen.

WICHTIG:

Notieren Sie sich Ihre persönliche Registrier-Nummer. Schicken Sie unbedingt die Registrierungskarte sofort nach dem Kauf an uns zurück. Nur dann können wir Ihnen bei Problemen weiterhelfen und nur dann haben Sie die Möglichkeit, unseren Hotline-Service zu nutzen, der Ihnen gerne Tips und Hilfen bietet.

Ist eine der Disketten in der Spielepackung defekt, dann schicken Sie diese (und sonst nichts) in einem geeigneten Umschlag an:

SOFTWARE 2000

STICHWORT: „UMTAUSCH DER REEDER“

POSTFACH 110

23691 EUTIN

Eventuell mitgeschickte Verpackungen/Handbücher erschweren uns die Arbeit und verzögern so die Bearbeitung.

Bei Problemen mit Ihrem Computersystem geben Sie bitte eine genaue Beschreibung der Konfiguration (Betriebssystem, Rechner-Typ, Peripherie, etc.) und des Fehlers dazu an.

Nur registrierte Kunden können unsere Telefon-Hotline nutzen. Sie erreichen uns

MONTAGS BIS FREITAGS

VON 14 BIS 19 UHR

TELEFON: 01 90 - 57 20 00

INTERNET: [HTTP://WWW.SOFTWARE2000.DE](http://www.software2000.de)

DAS SPIEL



STARTMENÜ

Im Anschluß an die Intro-Sequenz befinden Sie sich im Startmenü. Sie können nun einen der folgenden Menüpunkte auswählen:

SPIEL STARTEN

Sie beginnen sofort mit einem Spieler im Endlosspiel-Modus unter Berücksichtigung der Standardeinstellungen.

SPIEL FORTSETZEN

Es erscheint das Menü für das Laden eines Spielstandes. Sie können nun ein beliebiges, zu einem früheren Zeitpunkt gespeichertes Spiel auswählen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Laden und Speichern von Spielständen“.

EINSTELLUNGEN

Wurde „Einstellungen“ gewählt, können in den Anfangsoptionen die wichtigsten Daten über die Mitspieler, das Spielziel und die Schwierigkeitsstufe nach Ihren persönlichen Vorstellungen verändert werden.



..... Menü verlassen



..... Ja



..... Nein



..... Seite zurückblättern



..... Seite vorblättern

ANFANGSOPTIONEN

Sämtliche Einstellungen werden über Knöpfe und Leuchtdioden (LEDs) gesteuert. Eine grüne LED bedeutet dabei, daß der entsprechende Menüpunkt aktiviert ist.

EINGABE DER SPIELERDATEN:

Durch Anklicken der LEDs neben den Firmenlogos können Spieler aktiviert bzw. deaktiviert werden. Fehlende menschliche Mitspieler werden durch kompetente Computergegner ersetzt. Falls Ihnen die Firmenlogos nicht zusagen, können diese per Mausklick geändert werden.

Unter den Logos befinden sich jeweils 4 Knöpfe für die Eingabe der entsprechenden Spielerdaten.

Nach dem Anwählen eines der ersten beiden Knöpfe können die Namen des Spielers und der Firma neu eingegeben werden.

Über den dritten Knopf kann ein Heimathafen gewählt werden, der im weiteren Spielverlauf der Ausgangspunkt Ihrer Aktionen sein wird. Als Heimathäfen sind Hamburg, London, New York und Sydney verfügbar.

Der vierte und letzte Knopf regelt den individuellen Schwierigkeitsgrad für den jeweiligen Spieler. Insgesamt stehen fünf verschiedene Spielstufen von Anfänger bis Professionell zur Auswahl.

Für die Computergegner kann hierbei die Spielstärke festgelegt werden.

AUSWAHL DES SPIELZIELS:

Sie können die Spieldauer und das Spielziel nach Ihren persönlichen Vorstellungen frei gestalten. Dafür stehen zunächst drei verschiedene Spielmodi zur Verfügung, die durch Aktivieren der entsprechenden LED ausgewählt werden können.

Im Modus „Frei definiert“ müssen zusätzlich eine bzw. mehrere Bedingungen für das Spielende festgelegt werden. Dazu müssen die LEDs aktiviert und über die zugehörigen Knöpfe die gewünschten Werte festgelegt werden.

Die Menüpunkte „eine Bedingung“ bzw. „alle Bedingungen“ beziehen sich ebenfalls auf das Freispiel. Hier können Sie festlegen, ob für das Erreichen des Spielziels eine oder alle der vorgegebenen Bedingungen erfüllt sein müssen. Die Simulation endet, sobald ein Spieler das vorgegebene Ziel erreicht hat.

Für das „Zeitspiel“ kann über den zugehörigen Knopf die Spieldauer in Jahren eingegeben werden. Gewinner ist derjenige, der nach Ablauf der Spielzeit das beste Ergebnis in der gewählten Sparte erreicht hat. Der Punkt „höchstes Jahresergebnis“ nimmt hierbei eine Sonderstellung ein, da für die Spieldauswertung die Vermögensentwicklung im letzten Spieljahr herangezogen wird.

Im Modus „**Endlosspiel**“ gibt es kein bestimmtes Spielziel und keine festgelegte Spieldauer - Sie spielen einfach so lange, wie es Ihnen Spaß macht.

AUSWAHL DER SPIELSTUFE:

Für den allgemeinen Schwierigkeitsgrad können Sie aus fünf verschiedenen Standardeinstellungen wählen oder eine eigene selbstdefinierte Spielstufe wählen. Falls Sie eigene Einstellungen verwenden wollen, aktivieren Sie die LED für die selbstdefinierte Spielstufe und betätigen den Knopf, um in die Menüs für die weiteren Einstellungen zu gelangen.

STARTMENÜ:

Sie kehren zurück in das Startmenü.

SPIEL BEGINNEN:

Das Spiel startet unter Berücksichtigung der von Ihnen eingegebenen Einstellungen.

DETAILEINSTELLUNGEN

Es erscheint ein weiteres Optionsmenü, in dem Sie verschiedene Berechnungen während des Spielverlaufes einstellen können. Durch Anklicken des Knopfes „**Einstellungen-2**“ können Sie weitere Daten verändern, der Knopf „**Hauptmenü**“ führt Sie wieder in die Anfangsoptionen. Aus den von Ihnen vorgegebenen Einstellungen wird vor dem Spielstart der exakte Schwierigkeitsgrad berechnet. In den folgenden Abschnitten werden die einzelnen Einstellungen erklärt.

EINSTELLUNGEN FÜR WAREN:

Über die LEDs können die Berechnungen für Warenangebot und Nachfrage, bzw. die Gewinnspanne modifiziert werden. Ein großes Angebot bedeutet beispielsweise eine Erleichterung für die Spieler, da seltener Produktionsengpässe in den verschiedenen Häfen auftreten werden. Eine große Nachfrage steigert dagegen den Verbrauch in den Häfen, so daß Sie schneller Nachschub liefern können. Durch die Gewinnspanne werden die Ankaufs- und Verkaufspreise geregelt.

EINSTELLUNGEN FÜR SCHIFFE

Hier können wichtige Kostenfaktoren für den Schiffsbetrieb eingestellt werden. Höhere Kosten mindern natürlich den verbleibenden

Gewinn und steigern dadurch den allgemeinen Schwierigkeitsgrad. Eingestellt werden können Hafen- bzw. Kanalgebühren, Liegegebühren und Fixkosten. Die Bedeutung der einzelnen Faktoren ist ausführlich im Abschnitt „Kosten des Schiffsbetriebs“ beschrieben.

SONSTIGE EINSTELLUNGEN:

Diese Optionen finden Sie auf der 2. Bildschirmseite der Einstellungen. Durch den Steuersatz können die jeweils zum Jahresende fälligen Abgaben an das Finanzamt festgelegt werden. Die Gebühren für den Börsenmakler regeln die Kosten für den An- und Verkauf von Aktien.

Bei den Terminvorgaben für Frachtgeschäfte sollten die Konventionalstrafen berücksichtigt werden, die bei Nichterfüllung eines Termin- oder Frachtgeschäftes drohen. Daher sollten die Einstellungen „knapp“ bzw. „sehr knapp“ vorerst den Profis unter Ihnen vorbehalten bleiben.



SPIELABLAUF UND SPIELENDE

SPIELABLAUF

Das gesamte Spiel läuft in Echtzeit ab, das heißt, Sie können auf dem Aktionsbildschirm die Bewegungen Ihrer Schiffe genau verfolgen, während gleichzeitig alle notwendigen Berechnungen durchgeführt werden. Sobald ein Schiff seinen Bestimmungshafen erreicht bzw. eine Aktion (z.B Reparatur und Wartung) ausgeführt hat, wird die Kontrolle an den Besitzer des Schiffes übergeben. Dieser hat nun die Möglichkeit in dem entsprechenden Hafen verschiedene Aktionen durchzuführen. Sobald eine neue Aufgabe für das Schiff festgelegt wurde, ist der Spielzug beendet. Es erscheint wieder der Aktion-bildschirm. Zwischendurch werden verschiedene Ereignisse, Stürme, Streiks, Embargos etc. eingeblendet.

SPIELENDE

Sie haben die Möglichkeit, sich vor Beginn des Spieles ein eigenes Spielziel nach Ihren persönlichen Vorstellungen zu erstellen. Dabei stehen Ihnen drei verschiedene Spielmodi zur Auswahl.

Im Endlosspiel gibt es kein festgelegtes Spielende, Sie spielen ein-

fach so lange, wie es Ihnen Spaß macht. Das Zeitspiel endet nach Ablauf einer vorher festgelegten Anzahl von Jahren. Das frei definierte Spiel endet, sobald einer der Mitspieler die vorgegebenen Bedingungen erfüllt hat.

Ein weiterer - nicht unbedingt zu empfehlender - Weg, das Spiel zu beenden, tritt ein, falls Ihre Gesellschaft für Bankrott erklärt wurde. Der Spieler wird dann vom weiteren Spielverlauf ausgeschlossen. Befindet sich zu diesem Zeitpunkt kein menschlicher Spieler mehr im Rennen, so ist die Simulation beendet.

DER HAFEN

Die Häfen gehören zu den bedeutendsten Schwerpunkten der Wirtschaft eines Staates. In ihnen laufen die Güterströme zum überseeischen Ausland aber auch zu den Küstenräumen des eigenen Landes und zu den Häfen des eigenen Kontinents zusammen. Kein noch so großer Industriekomplex kann sich mit einem Seehafen an Ausdehnung messen. Der einheitliche Zweck eines Hafens besteht in der Zwischenlagerung und Übergabe der Transportgüter vom Seeschiff in den Binnenverkehr und umgekehrt.

Der Verkehr eines großen Seehafens ist ein Barometer für den Gang

der Weltwirtschaft und des Verlaufs wirtschaftlicher Entwicklungen. Die verschiedenen am Seehafenverkehr beteiligten Unternehmungen, zum Beispiel, die am Hafenplatz sitzenden Reedereien, der Außenhandel, die Seehafenspediteure, die Schiffsmakler, die auf den Außenhandel und die Seeschifffahrt eingestellten Banken und Versicherungen, die auch für ausländische Auftraggeber arbeitenden Werften, machen den Hafen zum großen Sammelpunkt von zahlreichen wirtschaftlichen Interessen. Abhängig von der von Ihnen gewählten Startposition beginnen Sie Ihre ersten Aktivitäten entweder in Hamburg, London, New York oder Sydney.



Im oberen Bildschirmbereich befindet sich eine Ansicht Ihres Heimathafens, darunter eine Aufstellung der wichtigsten Daten des aktuellen Schiffes und eine Weltkarte, auf der Ihre derzeitige Position durch einen blinkenden Punkt markiert ist. Befindet sich das aktuelle Schiff in einem anderen als Ihrem Heimathafen, werden an Stelle der Hafenansicht eine Graphik Ihrer Kapitänskajüte und eine Aufstellung der wichtigsten Daten des Hafens angezeigt.

Auf der unteren Menüleiste befinden sich verschiedene Icons, mit denen Sie die verschiedenen Einrichtungen des Hafens aufsuchen können.

Die Bedienung und Steuerung dieser bzw. der folgenden Funktionen entnehmen Sie bitte dem Abschnitt Menüsteuerung. Im Hafen sind folgende Menüpunkte verfügbar:



..... **Warenumschat**



..... **Betriebsmittel**



..... **Reparatur und Wartung**



..... **Karte**



..... **Funktelefon**

20

Die Punkte Warenumschat, Betriebsmittel, Reparatur und Wartung bzw. Karte beziehen sich dabei jeweils auf den aktuellen Hafen. Über die Funktion Funktelefon haben Sie darüber hinaus jederzeit Zugriff auf weitere, verschiedene Wirtschaftszweige und Einrichtungen des Heimathafens.









WARENUMSCHLAG

Es erscheint das Menü für den Warenumschat. Hier können Sie Lager und Erdöltanks kaufen, Fracht- und Termingeschäfte abschliessen und verschiedene Güter kaufen, verkaufen oder einlagern. In dem rechten Datenfenster werden alle Informationen über Ihre Lager und Tanks in dem aktuellen Hafen angezeigt.

Das linke Fenster zeigt eine Übersicht sämtlicher von Ihnen im Augenblick abgeschlossenen Geschäfte, die vereinbarten Lieferterminen und Bestimmungshäfen. Durch Druck auf die rechte Maustaste gelangen Sie wieder in das Hafenmenü.

GÜTERTRANSFER

In einem Buch werden die momentan im Hafen, Ihren Lagern und dem aktuellen Schiff vorhandenen Güter und deren Preise angezeigt. Die genaue Art und Anzahl der jeweils verfügbaren Informationen hängt von dem gewählten Modus für den Gütertransfer ab. Die sechs folgenden Modi können über die untere Menüleiste ausgewählt werden:

-  **Waren aus dem Schiff in die Lager verladen**
-  **Waren aus den Lagern in das Schiff verladen**
-  **Waren aus dem Schiff in den Hafen verkaufen**
-  **Waren vom Hafen in das Schiff kaufen**
-  **Waren vom Hafen in die Lager kaufen**
-  **Waren aus den Lagern in den Hafen verkaufen**

Der momentan aktivierte Modus wird durch ein rotes Kreuz auf dem entsprechenden Icon markiert. Die Buchseiten-Icons dienen zum Umblättern und Anzeigen weiterer Güter. Im unteren Teil der linken Buchseite befindet sich ein Geldsacksymbol. Daneben wird der Betrag angezeigt, der sich momentan auf Ihrem Konto befindet. Das Symbol mit dem Gewicht und dem Schiff zeigt den noch verfügbaren Laderaum an. Auf der unteren rechten Buchseite sehen Sie entsprechend die Kapazität Ihrer Lager und Erdöltanks. Eine negative Lager- bzw. Tankkapazität bedeutet, daß Ihre eigenen Kapazitäten im Augenblick nicht ausreichen und daher fremde Lager bzw. Tanks angemietet werden müssen.

Frachtschiff Liberty

Unterwasser

HAFEN			Ek(\$/t)	SCHIFF	HAFEN			Ek(\$/t)	SCHIFF
	6250000	5 \$	0			0	1895 \$	0	
	840000	129 \$	0			0	4553 \$	0	
	0	729 \$	0			0	251 \$	0	
	0	468 \$	—			0	703 \$	0	
	0	1711 \$	0			0	470 \$	0	
	0	3409 \$	0			0	1900 \$	—	

 5.000.000 \$

 8.150 t

 0 t

 0 t

Falls Sie nun zum Beispiel Tabak aus dem aktuellen Schiff in Ihre Lager verladen möchten, wählen Sie zunächst das erste Icon um den Modus Schiff-Lager zu aktivieren und klicken dann das Tabak-Symbol im Buch mit der linken Maustaste an. Unter der Voraussetzung, daß sich auch Tabak im Laderaum Ihres Schiffes befindet, können Sie nun die gewünschte Transfermenge über den Taschen-rechner eingeben.

Ein wichtiger Punkt ist, daß Sie nicht jede beliebige Ware mit einem bestimmten Schiffstyp transportieren können. So wird für leicht verderbliche Waren, wie Fleisch oder Südfrüchte ein Kühlschiff oder Containerschiff benötigt (Für das Containerschiff werden dann spezielle Kühlcontainer verwendet). Um Erdöl zu befördern, brauchen Sie entsprechend einen Tanker oder Riesentanker.

Um Ihnen einen besseren Überblick über die jeweils vorhandenen Güter zu verschaffen, werden die Icons für die nicht verfügbaren Waren mit einem schwarzen Raster belegt und können nicht ausgewählt werden.

Über die rechte Maustaste gelangen Sie wieder in das Menü für den Warenumschatz.

LAGER KAUFEN

In jedem Hafen können bis zu 500.000 Tonnen Lagerkapazität erworben werden. Eigene Lagerhallen sind besonders in Häfen mit einem hohen Warenumschatz von Bedeutung, da das häufig erforderliche Anmieten fremder Lagerfläche auf Dauer sehr hohe Kosten verursacht.

Mit fortschreitender Spieldauer bietet sich Ihnen oft die Gelegenheit, eine gefragte Ware zu einem günstigen Preis angeboten zu bekommen, ohne daß die Ladekapazität des sich im Hafen befindenden Schiffes für die Beförderung ausreicht.

Das Einlagern von Gütern ist weiterhin notwendig bei Warentermin-geschäften und Spekulationen auf eine günstigere Entwicklung der Weltmarktpreise. Außerdem werden Ihre freistehenden Lagerflächen bei entsprechender Nachfrage zu einem gewissen Teil vermietet.

ERDÖLTANKS KAUFEN

Für das Einlagern von Erdöl werden spezielle Tanks benötigt. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte dem Abschnitt „Lager kaufen“.

TERMINGESCHÄFTE

Ab und zu werden Ihnen Termingeschäfte angeboten. Falls Sie eines dieser Geschäfte annehmen, müssen Sie eine vereinbarte Menge einer Ware zu einem festgelegten Zeitpunkt an einen bestimmten Ort liefern.

Dafür wird Ihnen ein fester Abnahmepreis garantiert, der in der Regel deutlich über dem aktuellen Marktpreis liegt und bei termingerechter Lieferung der Ware bezahlt wird. Für die Erfüllung des Vertrages muß sich die vereinbarte Menge zum Liefertermin in den Lagern des entsprechenden Hafens befinden.

Diese Geschäfte bergen große finanzielle Chancen aber auch Risiken in sich, da Ihnen bei Nichterfüllung des Vertrages eine saftige Konventionalstrafe droht, die unter Umständen zum Bankrott Ihres Unternehmens führen kann.

Darüber hinaus könnten die Weltmarktpreise für die entsprechende Ware bis zum Liefertermin ansteigen, so daß Sie für deren Beschaffung deutlich mehr Mittel aufbringen müßten, als ursprünglich geplant. Bei sinkenden Preisen wäre Ihr Gewinn dagegen um so größer.

FRACHTGESCHÄFTE

Der wichtigste Unterschied zwischen Termin- und Frachtgeschäften besteht darin, daß Sie sich bei letzteren um die Beschaffung der Ware nicht zu kümmern brauchen, da die vereinbarte Menge sofort nach Vertragsabschluß von Ihrem Auftraggeber geliefert und auf Ihr Schiff verladen wird.

Für den Transport der Ware innerhalb eines vereinbarten Zeitraumes erhalten Sie bei termingerechter Ankunft im Bestimmungshafen eine vorher festgelegte Summe, auch Frachtrate genannt, die von der beförderten Menge und der Entfernung zwischen den beiden Häfen abhängt.

Kalkulieren Sie genau, ob Sie den Bestimmungshafen mit Ihrem Schiff innerhalb des vereinbarten Zeitraumes auch erreichen können, da Sie bei Nichterfüllung des Vertrages auch hier mit einer empfindlichen Konventionalstrafe zu rechnen haben.

BETRIEBSMITTEL

Es erscheint das Betriebsmittelmennü. In dem Datenfenster werden alle für den Dieselverbrauch des Schiffes wichtigen Informationen angezeigt.

NACHTANKEN

Über dieses Menü können die Treibstofftanks Ihres Schiffes mit Dieseltreibstoff aufgefüllt werden.

GESCHWINDIGKEIT

An dieser Stelle haben Sie die Möglichkeit, die Maschinenleistung des Schiffes im Bereich zwischen 50 und 100 Prozent einzustellen.

24

Für besonders eilige Ladungen, wie z.B. Terminfrachten, kann die normalerweise eingestellte Maschinenleistung von 75 % unter Umständen nicht ausreichen. Es ist aber zu beachten, daß eine dauerhafte maximale Leistung die Beanspruchung des Antriebs erheblich erhöht, der Treibstoffverbrauch überproportional ansteigt und damit die theoretische Reichweite des Schiffes verringert wird.



..... **Dieseltreibstoff nachtanken**



..... **Geschwindigkeit einstellen**

WARTUNG UND REPARATUR

Es erscheint das Reparaturmenü. In dem Datenfenster werden alle notwendigen Informationen angezeigt.

RUMPF REPARIEREN

Falls der allgemeine Zustand Ihres Schiffes sich unter 100% befindet, können Sie an dieser Stelle die notwendigen Reparaturen durchführen lassen. Die Kosten für die Instandsetzung können, abhängig vom entsprechenden Hafen, völlig unterschiedlich ausfallen. Allerdings kann ein geringerer Preis unter Umständen zu Lasten der Arbeitsqualität gehen. Bei außerordentlich billigen Werften haben Sie darüber hinaus das öfteren mit teilweise erheblichen Terminüberschreitungen und daher längeren Liegezeiten des Schiffes zu rechnen.

ANTRIEB WARTEN

Etwa einmal pro Jahr sollte der Antrieb Ihrer Schiffe gewartet werden, um möglichen Maschinenschäden vorzubeugen. Wenn Sie häufig mit maximaler Maschinenleistung fahren, sind die Abstände zwischen den Wartungsterminen entsprechend geringer zu halten.



Für die Qualität und Dauer der Wartung gelten die gleichen Gesichtspunkte wie für die Reparatur des Rumpfes.

REPARATUR UND WARTUNG

Falls sie gleichzeitig den Rumpf reparieren und den Antrieb Ihres Schiffes warten lassen möchten, können Sie auf dieses Menü zurückgreifen.



..... **Rumpf reparieren**



..... **Antrieb warten**



..... **Reparatur und Wartung**

KARTE

Auf dem Bildschirm erscheint eine Weltkarte. In den beiden Fenstern am oberen Bildrand werden alle wichtigen Informationen über den angewählten Hafen angezeigt. Die aktuelle Position des Schiffes wird durch ein gelbes Fähnchen markiert. Auf der Karte sind verschiedene Punkte eingezeichnet, die die Positionen der verfügbaren Häfen markieren. Bewegen Sie den Mauszeiger über einen dieser Punkte, wird auf der unteren Menüleiste der Name des entsprechenden Hafens angezeigt. Klicken Sie einen beliebigen Hafen mit der linken Maustaste an, so wird dieser mit einem roten Fähnchen markiert.

26



..... **Europa**



..... **Nord- und Mittelamerika**



..... **Südamerika**



..... **Afrika**



..... **Asien und Australien**



..... **Information**

In den Informationsfenstern werden nun die Daten des gewählten Hafens dargestellt. Diese Daten sind für die Wahl des günstigsten Zielhafens von entscheidender Bedeutung. So können die Schiffstypen Tanker und Riesentanker nur in Häfen mit einem Erdölterminal fahren. Unter Hauptexport bzw. Hauptimport befinden sich verschiedene Warensymbole, die Aufschluß darüber geben, für welche Waren dort in der Regel Angebot bzw. Nachfrage besteht. Falls Sie die genaue

Position eines Hafens nicht kennen, können Sie über die untere Menüleiste zwischen fünf verschiedenen Regionen auswählen und sich eine Liste der dort vorhandenen Häfen anzeigen lassen. Klicken Sie das Informations-Icon an, so werden Ihnen auf einem separaten Bildschirm die derzeitigen Waren- und Lagerbestände in dem jeweils gewählten Hafen angezeigt. Durch nochmaliges Anklicken des Zielhafens können Sie das Schiff auf die entsprechende Route schicken. Wenn Sie ein Schiff im Hafen liegen lassen möchten, wählen Sie einfach den aktuellen Hafen als Zielhafen aus. Über das Eingabe-Menü können Sie nun die gewünschte Wartezeit von 1 bis 365 Tagen eingeben.

Falls Sie eine neue Route gewählt haben, bzw. das Schiff im Hafen warten lassen, ist der Zug für Sie beendet. Ansonsten gelangen Sie mit der rechten Maustaste wieder ins Hafenmenü.



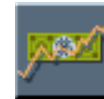
FUNKTELEFON

Das Funktelefon-Menü kann aus dem Hafenmenü oder dem Aktionsbildschirm aufgerufen werden.

Folgende Orte sind erreichbar; durch Klicken der rechten Maustaste wird diese Auswahl wieder aufgehoben.



..... **Bank**



..... **Aktienbörse**



..... **Büro**



..... **Versicherung**



..... **Werft**



..... **Schiffsmakler**

BANK

In dem Datenfenster auf der rechten Bildschirmseite werden Ihnen sämtliche Informationen über Ihre momentane finanzielle Situation angezeigt.

Auf der linken Seite erhalten Sie eine Aufstellung Ihrer Kreditverpflichtungen und Festgeldanlagen. Der Ihnen eingeräumte Dispositions-kredit ist von der wirtschaftlichen Lage Ihres Unternehmens abhängig und wird von der Bank monatlich neu festgelegt. Achten Sie immer darauf, daß dieser Kreditrahmen nicht überschritten wird, da Ihnen sonst ein Schiff gepfändet wird bzw. im Ernstfall der Bankrott Ihres Unternehmens drohen kann.

Es stehen Ihnen die Menü-Punkte „Kredit aufnehmen“, „Kredit tilgen“ und „Geldanlage“ zur Verfügung.

28



..... **Kredite aufnehmen**



..... **Kredite tilgen**



..... **Geldanlage**



KREDIT AUFNEHMEN

Falls Ihnen von der Bank ein Kredit gewährt wird, erscheint der Taschenrechner und Sie werden gebeten, den gewünschten Auszahlungs-betrag einzugeben.

Nach der zusätzlichen Eingabe der Kreditlaufzeit bis zu einer Dauer von 6 Jahren, wird Ihnen ein Kreditvertrag vorgelegt. Sie können alle Daten noch einmal in Ruhe prüfen und dann entscheiden, ob Sie den Vertrag annehmen oder ablehnen wollen. Die Raten werden jeweils zum Monatsende von Ihrem Konto abgebucht.

Nach der Rückkehr in das Bankmenü können Sie die Daten über den Kredit im entsprechenden Datenfenster nachlesen.

KREDIT TILGEN

Auf dem Bildschirm erscheint ein Kreditvertrag. Falls Sie mehrere Verträge abgeschlossen haben, können Sie mit Hilfe der Buchseiten-Icons auf der unteren Menüleiste zwischen den Verträgen hin- und herschalten.

Wählen Sie nun „**Tilgen**“ aus der unteren Menüleiste, so wird Ihnen der zu zahlende Restbetrag angegeben, wobei die zuviel berechneten Zinsen wegen der im Falle einer vorzeitigen Tilgung kürzeren Laufzeit berücksichtigt werden.

Wenn Sie auf Ihrem Konto über die benötigte Summe verfügen, können Sie den Kredit nun zurückzahlen.

GELDANLAGE

Nach dem Auswählen dieses Menüs werden Sie um die Eingabe eines gewünschten Anlagebetrages gebeten. Der Mindestanlagebetrag beträgt hierbei \$10.000. Für die Dauer der Festgeldanlage haben Sie die Wahl zwischen 1, 3, 6, 12, 24, 36, 48 und 60 Monaten Laufzeit. Nach der korrekten Eingabe werden Ihnen alle Daten noch einmal schriftlich vorgelegt. Sie können nun das Angebot annehmen

oder ablehnen.

Die Berechnung der Zinsen für die Festgeldanlage erfolgt jeweils zum Jahresende bzw. am vereinbarten Rückzahlungstermin.

Nach der Rückkehr in das Bankmenü können Sie die wichtigsten Anlagedaten im entsprechenden Datenfenster jederzeit nachvollziehen.



..... **Vertrag abschließen**



..... **Vertrag kündigen**

BÖRSE

Sie befinden sich nun in der Börse. Auf der großen Tafel werden die Kurse von allen 22 verfügbaren Aktien und dem Aktienindex angezeigt, der die Entwicklung des Gesamtmarktes widerspiegelt. Die Werte in Klammern entsprechen dabei den Kursen vom Vortag.



Aktienindex: 927 Punkte		Montag, den 9. Januar 1995	
Alphatec Computer	1056 € (1056 €)	Karstenstark	984 € (984 €)
Alphatec Vers.	149 € (149 €)	Kaufhaufen	237 € (237 €)
Bauer AG	750 € (750 €)	Linde	571 € (571 €)
Bertelsmann	430 € (430 €)	Mörsing Electronics	553 € (553 €)
BSG Sportartikel	176 € (176 €)	Mörsingwerke	250 € (250 €)
Commerzbank	1120 € (1120 €)	Neubert Instruments	388 € (388 €)
DIWODOLock	488 € (488 €)	Schindler AG	714 € (714 €)
Deutsche Kredit	595 € (595 €)	Toshiba	300 € (300 €)
Hellmuth	1083 € (1083 €)	Versandhaus	438 € (438 €)
Hertelinger	1073 € (1073 €)	Volkswagen	970 € (970 €)
Hofmann AG	537 € (537 €)	Wendlandt	250 € (250 €)

Im Gesamtstand: 4079,847 €

Am Wochenende bleibt die Börse übrigens geschlossen, an den restlichen Tagen stehen Ihnen folgende Menüpunkte zur Verfügung:



..... **Kurse anzeigen**



..... **Wertpapierdepot**



..... **Wirtschaftsnachrichten**

AKTIEN KAUFEN

Es wird eine Liste der gehandelten Aktien ausgegeben. Nach der Auswahl der gewünschten Aktie können Sie die Stückzahl eingeben. Für die Ausführung des Auftrages werden Gebühren berechnet, die, abhängig von der in den Anfangsoptionen gewählten Einstellung für Maklergebühren unterschiedlich hoch ausfallen können.

Da Spekulationen am Aktienmarkt mit einigem Risiko verbunden sind und nicht unbedingt zu der gewöhnlichen Geschäftstätigkeit Ihres Unternehmens gezählt werden können, kann der Firmenvorstand eine Beschränkung Ihrer Börsengeschäfte beschließen. In Ihrem Depot können bis zu 10 verschiedene Werte verwaltet werden.



..... **Aktien kaufen**



..... **Aktien verkaufen**



..... **Kursentwicklung**



..... **Anlageberater**

AKTIEN VERKAUFEN

Falls sich Aktien von mehr als einer Gesellschaft in Ihrem Depot befinden, wird Ihnen zunächst eine Liste Ihrer Wertpapiere ausgegeben. Nach der Auswahl der gewünschten Aktie können Sie die zu verkaufende Stückzahl eingeben. Für die Ausführung des Auftrages werden die gleichen Gebühren wie beim Ankauf berechnet.

KURSENTWICKLUNG

Es erscheint die bereits vom Aktienkauf bekannte Liste der verfügbaren Aktien. Zusätzlich ist hierbei jedoch der Aktienindex aufgeführt.

Nach der Auswahl eines gewünschten Wertes wird Ihnen die Kursentwicklung der letzten 90 Tage graphisch dargestellt.

KURSE ANZEIGEN

Dieser Menüpunkt schaltet wieder auf die Darstellung der Aktienkurse auf der Tafel um, falls Sie zwischenzeitlich das Wertpapier-depot gewählt haben.

WERTPAPIERDEPOT

Auf der Tafel erscheint eine detaillierte Aufstellung sämtlicher in Ihrem Depot vorhandenen Wertpapiere. Neben den gewöhnlichen Daten wie Kaufkurs, Stückzahl oder dem aktuellen Tageskurs wird die Kursentwicklung in Prozent angegeben.

BÖRSENBERICHTE

Auf dem Bildschirm erscheint eine Zeitung, in der Sie die neuesten Meldungen aus Wirtschaft und Unternehmen nachlesen können. Diese Nachrichten mögen Ihnen wichtige Informationen über die weitere Entwicklung der Aktienkurse geben. Durch Anklicken des Rettungsring-Icons bzw. Betätigung der rechten Maustaste verlassen Sie dieses Menü.

ANLAGEBERATER

Sie haben die Möglichkeit, jederzeit einen Anlageberater einzustellen oder zu entlassen. Bei der Entlassung wird in der Regel eine saftige Abfindung fällig. Nach der Einstellung des Beraters werden Ihnen innerhalb der Börsenmenüs die aktuellen Tendenzen einer Aktie oder des Gesamtmarktes angezeigt. Die Tendenz „++“ bedeutet dabei, daß in der nächsten Zeit deutlich steigende Kurse erwartet werden, bei „--“ rechnet man dagegen mit fallenden Kursen.

Achten Sie besonders auf die Entwicklung des Gesamtmarktes, da sich die einzelnen Aktien einer allgemein schwächeren Tendenz in der Regel nur schwer entziehen können.

Ein eigener Anlageberater lohnt sich übrigens in der Regel nur bei größeren Anlagebeträgen, da sein relativ hohes Gehalt ansonsten einen beträchtlichen Teil Ihrer eventuellen Kursgewinne neutralisieren würde.

BÜRO

In Ihrem Büro können Sie sich einen genauen Überblick über die Situation Ihres Unternehmens und die Position gegenüber den anderen Mitspielern verschaffen.



SPIELSTÄNDE LADEN UND SPEICHERN:

Benutzer eines Amigas mit Diskettenlaufwerk werden an dieser Stelle zunächst zum Einlegen einer Spielstanddiskette in das interne Laufwerk DFO: aufgefordert. Es erscheint eine Liste mit bis zu 10 gespeicherten Spielen und einem zusätzlichen Autosave-Spielstand, der von Ihrem Rechner jeweils zum Monatsende aktualisiert wird. Neben den Spielständen ist jeweils ein Erklärungstext angegeben,

damit Sie auch nach längerer Zeit nachvollziehen können, um welche Spielsituation es sich handelt. Bei der Funktion „**Speichern von Spielständen**“ werden Sie nach dem Anklicken des entsprechenden Eintrages zunächst aufgefordert, einen entsprechenden Text einzugeben, der dann in der Datei mit abgespeichert wird. Erscheint in der Liste „**kein Eintrag vorhanden**“, so ist unter diesem Spielstand noch nichts abgespeichert worden.

HIGHSCORELISTE

In dieser wird eine Aufstellung Ihrer bisher größten Erfolge in den Spielmodi „**frei definiertes Spiel**“ und „**Zeitspiel**“ geführt. Die Daten werden jeweils zum Spielende aktualisiert, so daß im Modus „**Endlosspiel**“ kein Eintrag in die Highscores möglich ist.

Angezeigt werden die besten 10 Ergebnisse und Ihr aktueller Punktestand, bzw. die derzeitige theoretische Position, falls zu diesem Zeitpunkt Spielende wäre. Obwohl nur 10 Einträge dargestellt sind, werden intern bis zu 100 Highscores gespeichert, so daß Ihre aktuelle Position z.B. auch „29“ lauten kann.

Berechnungsgrundlage für die Highscoreliste ist die jeweilige Punktezahl, die sich aus dem Firmenstatus und der individuellen Spielstufe ergibt. Maximal erreichbar sind 1.000.000 Punkte bei

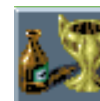
einer Spielstufe von 100 Prozent. Beträgt die allgemeine Spielstufe (siehe Anfangsoptionen) 60 Prozent, was der Standardeinstellung „**normal**“ entspricht und der individuelle Schwierigkeitsgrad ebenfalls 60 Prozent, so ergibt sich letztendlich für den Spieler eine Spielstufe von $60 \times 60 / 100 = 36$ Prozent und damit eine maximale Anzahl von 360.000 Punkten. Die aktuellen Spielstufen können Sie übrigens unter dem folgenden Menüpunkt „**Optionen**“ nachlesen.



..... **Spielstand laden**



..... **Spielstand speichern**



..... **Highscoreliste**

OPTIONEN

Das Optionsmenü dient in erster Linie der Wahl von Benutzereinstellungen für den Spielablauf. So können über die entsprechenden Leuchtdioden z.B. die Musiken oder verschiedenen Nachrichten ein- bzw. ausgeschaltet werden. Ist die Autosave-Funktion aktiviert, so wird jeweils zum Monatsende ein Spielstand automatisch gesichert.

SPIELSTAND

Hier wird der Firmenstatus der vier Mitspieler in seiner Entwicklung während der letzten 10 Jahre dargestellt. Da in den ersten Monaten die Kurven sich nicht stark unterscheiden werden, gewinnt dieses Menü erst mit fortschreitender Spieldauer an Aussagekraft.

EINNAHMEN UND AUSGABEN

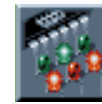
Für den Spieler ist es wichtig, stets die Entwicklung der eigenen Einnahmen und Ausgaben im Auge zu behalten. Besonders bei der Anschaffung größerer Schiffe können einem die Kosten leicht über den Kopf wachsen. So sollte vor jedem Schiffskauf genau kalkuliert werden, ob neben dem Anschaffungspreis ausreichende Mittel zur Deckung der festen und variablen Kosten zur Verfügung stehen. Eine unerwartet notwendige Reparatur eines Passagierschiffes beispielsweise kann, abgesehen von den Reparaturkosten, schnell einige Millionen alleine an Liegegebühren und Fixkosten verschlingen.

FIRMENENTWICKLUNG

Auf dem Bildschirm erscheinen zwei Kurven mit der Darstellung der Entwicklung von Firmenstatus- und vermögen Ihres Unternehmens während der letzten 10 Jahre. Dabei zeigt die rote Kurve den Status und die grüne Kurve das Vermögen an.

VERLASSEN

Sie können das aktuelle Spiel jederzeit über diese Funktion verlassen und auf die Benutzeroberfläche Ihres Rechners zurückkehren.



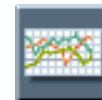
..... Optionen



..... Spielstand



..... Einnahmen und Ausgaben



..... Firmenentwicklung



..... Spiel beenden

VERSICHERUNG

Sie befinden sich nun im Büro Ihres Versicherungsmaklers. In den verschiedenen Datenfenstern bekommen Sie genaue Informationen über die von Ihnen abgeschlossenen Versicherungen für Schiffe, Fracht und Lager. In diesem Menü stehen Ihnen folgende Funktionen zur Verfügung:

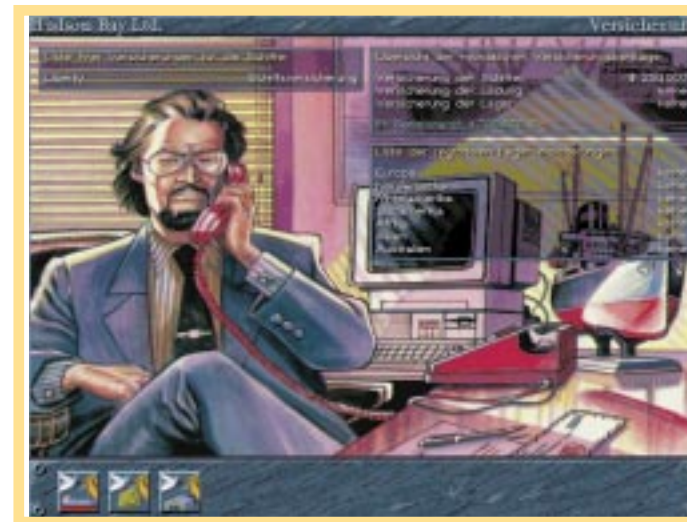
SCHIFFSVERSICHERUNG

Nach Anklicken dieses Menüpunktes wird Ihnen eine Liste Ihrer Schiffe angezeigt (entfällt, falls Sie nur ein Schiff besitzen). Nach Auswahl des gewünschten Schiffes werden Ihnen die monatlichen Versicherungsbeiträge genannt. Sie können nun eine neue Versicherung abschließen oder eine bereits vorhandene kündigen.

Besonders bei Erdöltankern ist eine Versicherung oft von entscheidender Bedeutung, da durch den Untergang eines solchen Schiffes Umweltschäden verursacht werden können, deren Kosten zur Beseitigung Ihr Unternehmen in den finanziellen Ruin treiben würden.



..... **Schiffsversicherung**



FRACHTVERSICHERUNG

Zusätzlich zur Versicherung des Schiffes kann noch eine Frachtversicherung abgeschlossen werden, die Sie vor finanziellen Verlusten bei einem möglichen Verlust der Ladung absichert.

Der Abschluß bzw. die Kündigung einer solchen Versicherung erfolgt wie bereits bei der Schiffsversicherung beschrieben. Die Versicherungsbeiträge sind jeweils von der geladenen Fracht abhängig und werden täglich berechnet. Sie betragen 1 Promille vom Wareneinstandspreis.

LAGERVERSICHERUNG

An dieser Stelle haben Sie die Möglichkeit, eine Lagerversicherung für die Regionen Europa, Nordamerika, Mittelamerika, Südamerika, Afrika, Asien oder Australien abzuschließen. Mit einer solchen Versicherung sind Ihre Lager und Tanks bzw. die darin gelagerten Güter gegen Schäden - z.B. durch einen Brand abgesichert - so daß Ihnen unnötige Verluste erspart bleiben.

Nach Auswahl der gewünschten Region können Sie die Versicherung abschließen oder eine bereits vorhandene Versicherung kündigen. Die Versicherungsbeiträge werden jeweils zum Monatsende von Ihrem Konto abgebucht und sind abhängig von der vorhandenen Lager- und Tankkapazität. Erscheint in dem entsprechenden Daten-fenster der Text „keine Lager vorhanden“, haben Sie zwar eine Versicherung für die betreffende Region abgeschlossen, besitzen dort jedoch noch keine Lager- bzw. Tankkapazitäten. In diesem Fall werden selbstverständlich auch keine Versicherungsbeiträge berechnet, solange Sie keine Lager bzw. Tanks kaufen.



..... Frachtversicherung

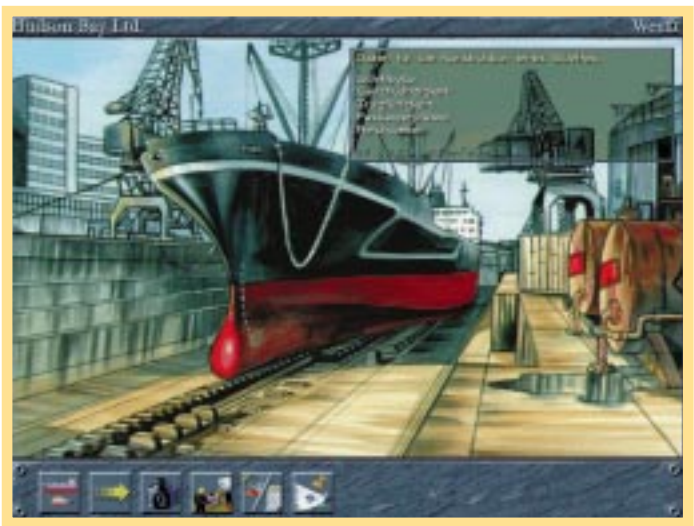


..... Lagerversicherung

WERFT

In der Werft können Sie Konstruktionspläne in Auftrag geben und dadurch individuelle Schiffe nach Ihren Vorstellungen anfertigen lassen. Dabei können höchstens 10 Pläne pro Spieler verwaltet werden. Möchten Sie weitere Schiffe konstruieren lassen, haben Sie jedoch noch die Möglichkeit, ältere Pläne beim Schiffsmakler aus Ihren Unterlagen zu streichen.

In dem Datenfenster werden die aktuellen Daten für die von Ihnen gewählten Konstruktionsvorgaben angezeigt.





..... **Schiffstyp bestimmen**



..... **Geschwindigkeit**



..... **Tragfähigkeit**



..... **Passagierkapazität**



..... **Reichweite**



..... **Auftrag erteilen**

SCHIFFSTYP

Bevor Sie die Daten für Ihre Vorgaben eingeben, muß zunächst der gewünschte Schiffstyp festgelegt werden. Es erscheint der Taschen-rechner und eine Liste der verfügbaren Standardschiffsformen, so daß Sie zwischen neun verschiedenen Grundtypen wählen können.

GESCHWINDIGKEIT

Die von Ihnen gewünschte Fahrtgeschwindigkeit bildet die Grundlage für die Berechnung der Antriebsleistung. Die minimal bzw. maximal wählbare Geschwindigkeit hängt dabei von dem gewählten Schiffstyp ab. Beachten Sie bitte, daß stärkere Dieselmotoren die Baukosten des Schiffes in die Höhe treiben und einen wesentlich größeren Verbrauch an Dieseltreibstoff und damit höhere Betriebskosten zur Folge haben.

TRAGFÄHIGKEIT

Dieses Menü ist nur für Frachtschiffe verfügbar. Die Tragfähigkeit eines Schiffes gibt an, wieviele Tonnen Ladung befördert werden können. Die möglichen Werte hängen dabei sehr stark von dem gewählten Schiffstyp ab. So ist beispielsweise ein Riesentanker in der Lage, mehr als 300.000 Tonnen Erdöl zu transportieren.

PASSAGIERKAPAZITÄT

Dieser Punkt ist ausschließlich für Passagierschiffe verfügbar. Die Passagierkapazität gibt die Anzahl der Fahrgäste an, die bei vollständiger Belegung der Kabinen befördert werden können. Dabei sind Werte zwischen 800 und 2.500 Plätzen möglich.

REICHWEITE

Die Angabe der Reichweite eines Schiffes unter Berücksichtigung seiner Antriebsleistung bildet die Grundlage für die Berechnung des Tankvolumens. Dabei wird von einer durchschnittlichen Maschinenleistung von 75 % der Höchstleistung ausgegangen. Bei Fahrten mit voller Kraft ist daher aufgrund des höheren Benzinverbrauchs von einer entsprechend geringeren Reichweite auszugehen. Die Reichweite wird in Seemeilen angegeben.

AUFTRAG ERTEILEN

Nachdem Sie die vollständigen Daten eingegeben haben, können die Konstruktionspläne in Auftrag gegeben werden. Unvollständige Vorgaben werden von der Werft durch Standardwerte ergänzt.

Zunächst werden Ihnen die Kosten für die Anfertigung der Pläne genannt und eine Auftragsbestätigung eingeholt. Nach einigen Wochen erhalten Sie von der Werft eine Nachricht über deren Fertigstellung.

Die vollständigen Konstruktionspläne können dann bei Ihrem Schiffsmakler besichtigt und für den Bau des gewünschten Schiffes verwendet werden.

SCHIFFSMAKLER

Es erscheint zunächst eine Graphik auf der ein Ringbuch mit Ledereinband dargestellt ist. Durch Anklicken des Registers auf der rechten Buchseite können Sie sich eine der vier folgenden Listen ansehen.



SCHIFFE KAUFEN

Das Buch ist nun geöffnet und zeigt das Inhaltsverzeichnis für die Standardschiffe. Durch Anklicken von „**nächste Seite**“ bzw. „**letzte Seite**“ können Sie vor- bzw. zurückblättern. Mit Hilfe der Funktion „**Auswählen**“ können Sie die gewünschte Buchseite durch Angabe der Seitennummer direkt anspringen. Auf den folgenden Seiten sind die Daten der verfügbaren Standardschiffe aufgelistet.

Haben Sie sich für den Bau eines bestimmten Schiffstyps entschieden, so klicken Sie bitte das Schiffsbild auf der entsprechenden Seite mit der linken Maustaste an. Es erscheint eine bildschirmfüllende Grafik des Schiffes und Sie werden aufgefordert, den Auftrag nochmals zu bestätigen. Der Kaufpreis wird dann sofort von Ihrem Kontostand abgezogen. Nach Ablauf der Bauzeit sind Sie stolzer Besitzer Ihres neuen Schiffes.

SCHIFFE VERKAUFEN

In dem Buch können Sie sich nun die Daten sämtlicher in Ihrem Besitz befindlicher Schiffe anzeigen lassen, wobei die Steuerung wie beim Kauf von Schiffen erfolgt. Durch Anklicken des entsprechenden Schiffsbildes können Sie einen oder mehrere Ihrer Seelenverkäufer in Zahlung geben. Um ein Schiff verkaufen zu können, muß sich dieses jedoch in einem Hafen befinden.

GEBRAUCHTE SCHIFFE

An dieser Stelle werden alle aktuellen Schiffsangebote aufgelistet. Da deren Zustand teils recht trostlos sein kann, werden nach dem Erwerb eines solchen Schiffes in der Regel noch Reparaturarbeiten fällig, die für die Vergleichbarkeit des Kaufpreises zu berücksichtigen sind. Diese Angebote sind im Vergleich zu neuen Schiffen preiswert und es entfallen langwierige Bauzeiten.



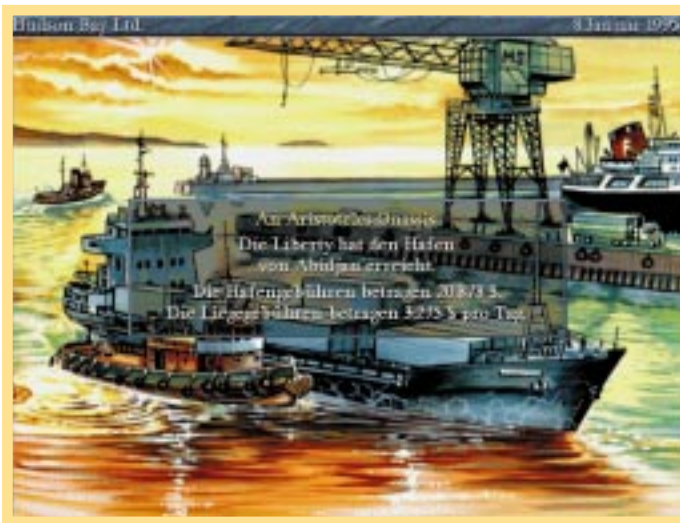
KONSTRUKTIONSPLÄNE

Wie bereits im Kapitel „Werft“ beschrieben, können Sie individuelle Konstruktionspläne für Schiffe nach Ihren Vorstellungen anfertigen lassen. Hier können Sie nach Fertigstellung der Pläne die Konstruktionsdaten nachlesen und Bauaufträge erteilen. Da nur 10 Pläne pro Spieler verwaltet werden, können Sie nicht mehr benötigte löschen, indem Sie das Schiffsbild anklicken und die Aufforderung zur Auftragsbestätigung ablehnen.

ANKUNFT IM HAFEN

Nachdem eines Ihrer Schiffe seinen Bestimmungsort erreicht hat, werden Sie zunächst über die zu entrichtenden Hafen- und Liegegebühren informiert. Während die Hafengebühren nur einmal bei der Ankunft des Schiffes, für Lotsen- und Schlepperhilfe, Zoll, Hafenarzt etc. erhoben werden, liegt den Liegegebühren eine tägliche Berechnung zugrunde.

Da ein Schiff nur auf See, beim gewinnbringenden Befördern von Gütern, Geld verdient, werden Sie immer versuchen, die Liegezeiten so gering wie möglich zu halten.



Ob ein Hafen als gut oder ungünstig, als schnell oder langsam gilt, hängt von der Funktion der Umschlagstelle ab. Gilt ein Hafen als ungünstig, dauert der Warenumschlag, d.h. das Be- und Entladen bzw. Einlagern zu lange und der Hafen ist möglicherweise zum Leidwesen der wartenden Schiffe verstopft. In Europa, besonders an seiner Nordwestküste, ist der Seeverkehr so anspruchsvoll, wie sonst wohl nirgends an anderen Küsten. Die Kette der Häfen bietet an Umschlagleistung und Gelegenheiten zur An- und Abfuhr der Güter in das Binnenland beste Bedingungen. Sie können jedoch davon ausgehen, daß in nahezu allen Häfen mit größerer Bedeutung ausreichend Umschlagmöglichkeiten vorhanden sind.

Containerschiffe heben sich in der Regel durch besonders kurze Abfertigungszeiten gegenüber normalen Stückgutfrachtschiffen hervor, jedoch nur, falls im Hafen geeignetes Gerät für den Containerumschlag vorhanden ist.

Nach der Einfahrt in den Hafen werden Sie zunächst Ihre Betriebsmittel (Dieseltreibstoff) auffüllen und das Schiff entladen. Danach werden eventuell notwendige Reparatur- und Wartungsarbeiten durchgeführt. Nachdem das Schiff seeklar ist, nehmen Sie die gewünschte Ladung an Bord bzw. versuchen ein lukratives Fracht- oder Termingeschäft abzuschließen. In der Karte kann nun das Schiff auf seine Reise in den nächsten Bestimmungshafen geschickt werden.

PASSAGIER- BEFÖRDERUNG

Falls Sie das Glück haben, eines der prächtigen Fahrgastschiffe zu besitzen, brauchen Sie sich dort natürlich nicht um Ladung oder Frachtgeschäfte zu kümmern. Nachdem die Treibstofftanks aufgefüllt und notwendige Wartungs- und Reparaturarbeiten durchgeführt sind, können Sie in der Karte einen Bestimmungshafen auswählen.



Die Anzahl der Passagiere, die anschließend einen Platz für die gewählte Route buchen, hängt von der Bedeutung des Start- und Zielhafens ab. Die Ticketpreise für die Überfahrt richten sich nach der Entfernung zwischen den Häfen. Über den finanziellen Erfolg oder Mißerfolg der Fahrt werden Sie bei der Ankunft im Bestimmungshafen informiert. Dann nämlich werden neben den zu entrichtenden Hafen- und Liegegebühren zusätzlich die Anzahl der belegten Plätze und die Gesamteinnahmen angegeben.

AKTIONSBILDSCHIRM

Der Aktionsbildschirm zeigt Ihnen die jeweils aktuellen Bewegungen Ihrer Schiffe an. In der rechten oberen Bildecke befindet sich ein Kalender mit dem aktuellen Datum. Die Uhr in der linken oberen Ecke dient dazu, Ihnen den Zeitablauf optisch darzustellen.

Während Sie sich im Aktionsbildschirm befinden, werden gleichzeitig sämtliche Spielberechnungen, d.h. die stundenweise Bewegung der Schiffe, Tages-, Monats- und Jahresabrechnung, durchgeführt.



Auf der unteren Menüleiste befinden sich vier Icons für die entsprechenden Mitspieler. Die Symbole für die Computerspieler sind dabei mit einem schwarzen Raster bedeckt und können nicht ausgewählt werden.

Über Ihr eigenes Firmenicon können Sie das Funktelefon aufrufen und wichtige Aktionen im Heimathafen durchführen. Dies ist immer dann von Bedeutung, wenn Sie wichtige Aufgaben (z.B. Kredit aufnehmen, Börsengeschäfte etc.) erledigen möchten, sich jedoch keines Ihrer Schiffe in unmittelbarer Nähe seines Bestimmungshafens befindet.

Die Bewegungen der Schiffe auf dem Bildschirm können im Options-menü aktiviert bzw. deaktiviert werden.

Zwischendurch werden verschiedene Ereignisse eingeblendet, die unterschiedlichen Einfluß auf den Spielablauf haben. Der Aktions-bildschirm wird beendet, sobald eines Ihrer Schiffe in einem Hafen wieder verfügbar ist.

KOSTEN DES SCHIFFSBETRIEBES

Mit der Größe des kaufmännischen Risikos in der Seeschifffahrt kann sich kein binnenländischer Verkehrsträger messen. So kann ein einziger Liegetag eines konventionellen Stückgutfrachtschiffes in einem deutschen Hafen, wenn an dem Schiff nicht gearbeitet wird und auch keine Reparatur- und Wartungsarbeiten durchgeführt werden, bis zu \$ 20.000 kosten. Da ein Schiff über einen längeren Zeitraum gerechnet rund 60 % seiner Lebenszeit in Häfen liegt, kann man ermessen, wie hart gearbeitet und disponiert werden muß, um ein solches Unternehmen lebensfähig zu erhalten.

Neben den Hafen-, Liege und Kanalgebühren müssen besonders die Kosten für Betriebsmittel (Dieseltreibstoff) und die Ausgaben für Reparaturen und Wartung berücksichtigt werden. In den monatlich berechneten Fixkosten sind bereits die Beträge für Personal und ähnliches enthalten. Den größten Kostenfaktor stellen jedoch die enormen Anschaffungskosten für die Schiffe in bis zu dreistelliger Millionenhöhe dar. Wird das Schiff durch Kredite finanziert, müssen zusätzlich die monatlichen Belastungen für Zinsen und Tilgung berücksichtigt werden.

SPIELSTATUS

Das Ansehen und der Bekanntheitsgrad Ihres Unternehmens werden durch den Firmenstatus repräsentiert. Dieser wird neben Einflüssen wie Firmenvermögen und Tonnage der Schiffe aus vielen verschiedenen Faktoren berechnet. Sollten Sie beispielsweise eines Ihrer Termin- oder Frachtgeschäfte vermasseln, wirkt sich dies negativ auf das Ansehen Ihres Unternehmens aus.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist auch die Ausdehnung Ihrer Geschäftstätigkeiten auf möglichst viele verschiedene Häfen und Kontinente, da Sie auf diese Weise einen weltweiten Bekanntheitsgrad erringen können. Darüber hinaus wird jeder für den Firmenstatus wichtiger Einflußfaktor nur bis zu einem bestimmten Grad berücksichtigt. Es nützt also nichts, sich ein großes Vermögen anzuhäufen und dabei die anderen Aktivitäten zu vernachlässigen.

Der Status bildet letztendlich in Verbindung mit dem gewählten Schwierigkeitsgrad die für einen Eintrag in die Highscoreliste maßgebende Punktezah. Bei einem höchstmöglichen Status von 1.000.000 und einer Spielstufe von 50 % ergäbe sich schließlich eine Maximalpunktzahl von 500.000.

Es sei noch gesagt, daß der höchste Status nur sehr schwer und in

wenigen Fällen erreichbar, jedoch auf jeden Fall theoretisch möglich ist. Spieler mit einer Punktezah von 750.000 oder mehr dürfen sich zu Recht als absolute Profis in der Branche feiern lassen.

MENÜSTEUERUNG

Die meisten Aktionen werden über graphische Symbole, Icons genannt, gesteuert. Bewegen Sie den Mauszeiger über eines dieser Icons, so wird auf der rechten Seite der unteren Menüleiste ein begleitender Text eingeblendet. Nach dem Anklicken des Icons mit der linken Maustaste wird die entsprechende Aktion ausgeführt. Mit der rechten Maustaste können Sie die Aktion abbrechen bzw. ein Menü verlassen.

DER TASCHENRECHNER

Sämtliche Zahleneingaben werden über den Taschenrechner getätigt. Mit den Zahlentasten können die gewünschten Werte vollständig eingegeben werden. Die Tasten HDT (Hundert), TSD (Tausend) und MIO (Millionen) sollen Ihnen dabei die Eingabe größerer Werte erleichtern. Wollen Sie z.B. einen Kredit über 100 Millionen \$ aufnehmen, können Sie nacheinander die Tasten 1, HDT und MIO benutzen, anstatt sämtliche neun Stellen einzeln anzuklicken.

Die Taste AC löscht Ihre Eingabe und setzt die Anzeige des Rechners auf 0. Durch die DEL-Taste können Sie die letzte Stelle löschen. Eine besondere Funktion besitzt die MAX-Taste. So wird bei dem Aufruf des Taschenrechner-Menüs der größtmögliche Eingabewert berechnet und kann durch Betätigen dieser Taste direkt ausgewählt werden. Zahlen, die diesen Maximalwert überschreiten, können nicht eingegeben werden.

Mit Hilfe der **ENTER**-Taste bestätigen Sie Ihre Wahl, die rechte Maustaste führt zum Abbruch der Eingabe.

EREIGNISSE

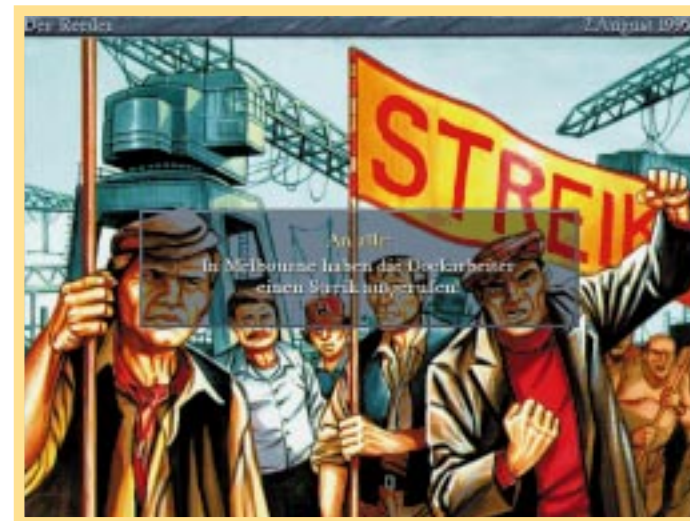
Während des gesamten Spielverlaufs treten verschiedene mehr oder weniger unerwartete Ereignisse auf, die einen direkten Einfluß auf den weiteren Spielverlauf haben.

Die wichtigsten von ihnen sollen im folgenden kurz erläutert werden:

44

STREIK

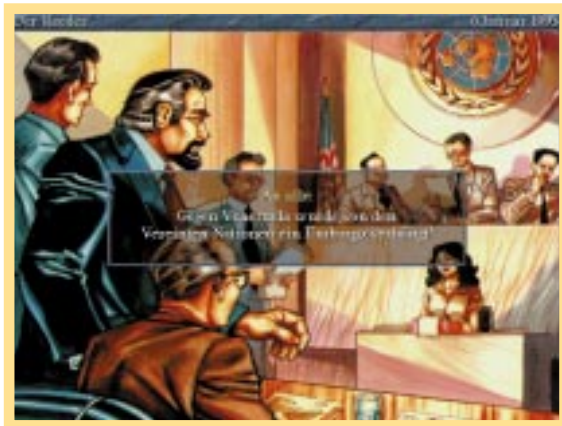
Während eines Streiks der Hafenarbeiter können in dem betroffenen Hafen keine sich dort befindenden Schiffe abgefertigt werden. Dies ist besonders ärgerlich, da die Schiffe innerhalb dieser Zeit weiterhin Kosten verursachen, jedoch keine Gewinne erwirtschaften können.



UN-EMBARGO

Die Vereinten Nationen können gegen ein ganzes Land ein Embargo verhängen, wobei die jeweiligen Gründe für den Spielablauf nicht weiter von Bedeutung sind. Besitzt das betroffene Land mehrere Häfen, so sind alle für den Handel gesperrt. Da die Waren

dort sehr schnell knapp werden und daher bessere Preise zu erzielen sind, könnte manch windiger Geschäftsmann auf die Idee kommen, das Embargo zu brechen. Falls man diesen auf frischer Tat ertappt, wird das Schiff mit der gesamten Ladung beschlagnahmt.



FEUER

Falls es einmal zu einem Brand auf dem Hafengelände kommen sollte, können Sie nur hoffen, daß Ihre Lager nicht betroffen sind oder rechtzeitig eine Lagerversicherung für die betreffende Region abgeschlossen wurde.



QUARANTÄNE

Bei der Ankunft im Hafen wird ein Schiff zunächst von einem Hafenarzt besucht. Sollte dieser an Bord Gründe vorfinden, die ihn zur Verhängung einer Quarantäne veranlassen, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als den Anordnungen zu folgen und auf die Freigabe des Schiffes zu warten.



KANALBENUTZUNG

Bei der Fahrt durch den Panama- oder Suezkanal werden - entsprechend der Größe Ihres Schiffes - Kanalgebühren fällig. Bestimmte Schiffe, wie z.B. Riesentanker oder Passagierschiffe können wegen Ihrer Größe keine Kanäle benutzen und müssen einen entsprechenden Umweg über das Kap Hoorn oder das Kap der guten Hoffnung fahren.



SCHLEPPERHILFE

Ein Ereignis, das einem erfahrenen Reeder wie Ihnen, eigentlich nicht passieren sollte. Geht einem Schiff während der Fahrt der Dieseltreibstoff aus, oder es kommt wegen mangelhafter Wartung des Antriebs zu einem Maschinenschaden, muß es in den nächsten Hafen geschleppt werden, was mit erheblichen Kosten verbunden ist.



STURM

Falls eines Ihrer Schiffe in einen Sturm geraten sollte, können Sie eigentlich nur hoffen, daß dieser möglichst unbeschadet überstanden wird. Deshalb sollten Sie Ihre Schiffe stets in einem guten Zu-stand halten, um der Gefahr eines Untergangs zu entgehen.

DIE SCHIFFE



ENTWICKLUNG DER FRACHTSCHIFFE

Die moderne Handelsschifffahrt bietet heute nahezu für jeden Einsatzfall und Verwendungszweck einen speziellen Schiffstyp an. Hierzu kommen zahlreiche kombinierte Schiffstypen, die wahlweise verschiedene Transportaufgaben übernehmen können oder gar universell verwendbar sind.

Noch vor einem Jahrhundert konnte jedes beliebige Gut mit jedem beliebigen Frachtschiff transportiert werden. Die Bezeichnung Frachtschiff trug zu jener Zeit jedes Seeschiff, das nur Güter, jedoch keine Fahrgäste beförderte. Es hob sich mit dieser Typenbezeichnung von den kombinierten Passagier-Frachtschiffen und den Passagierschiffen ab, die zusätzlich in gewissem Umfang Ladungen aufnehmen konnten.

Während zu den Dampfschiffen sowohl Fracht- als auch Fahrgastschiffe gehörten, handelte es sich bei den Segelschiffen hauptsächlich um Frachtsegler. Für diese gab es schon am Ende des vorigen Jahrhunderts Bezeichnungen, die auf ihren Verwendungszweck hin deuten, wie z.B. Tee-Klipper, Salpeter-Klipper, Baumwoll-Klipper, Kohlehulk u.a. Bei den Frachtdampfern war das noch nicht üblich. Aber dennoch war das die Zeit, in der sich das Kühlschiff mit der

Erfindung der Kältemaschine durch Carl v. Linde (1842-1934) zu entwickeln begann, wo der erste Tanker und der erste Erzfrachter gebaut wurden. Jedoch blieben diese in ihrer Anzahl und Tonnage noch so gering, daß sie in der Statistik der Welthandelsflotte gar nicht oder kaum erfaßt wurden.

Im Verlauf der ersten Hälfte unseres Jahrhunderts dominierte eindeutig das universelle Frachtschiff mit einem oder zwei Zwischendecks, deshalb auch Mehrdeckfrachter genannt, und zwar noch überwiegend als Frachtdampfer. Als weitere Schiffstypen kamen Passagier-Frachtschiffe, Tanker, Erzfrachter, kombinierte Erz-Öl-Frachter und Kühlschiffe hinzu. Noch zu Beginn der 50er Jahre enthielt die Welthandelsflotte nicht mehr Schiffstypen als die genannten. Aber in den dann folgenden 60er Jahren entstanden mehr Schiffstypen und Kombinationen, als die ganze 5000jährige Schifffahrtsgeschichte zusammen vorher gesehen hatte.

Die Ursache für diese Expansion von Schiffstypen lag in erster Linie am gewaltig ansteigenden Transportbedarf über See, dem das Mehrdeckfrachtschiff nicht mehr gewachsen war. Dieser Schiffstyp leistete in der Vergangenheit mit seiner universellen Eignung gute Dienste, er erwies sich aber für ein schnelles Be- und Entladen und damit für kurze Hafenliegezeiten als denkbar ungünstig. So trug gerade dieser Schiffstyp wesentlich zur Verstopfung vieler Häfen der

Welt bei. Der Ausweg wurde in neuen, vor allem schneller zu be- und entladenden Schiffstypen gesucht.

Der Hauptmangel, der dem konventionellen universellen Mehrdeckschiff anhaftete, bestand in den sehr kleinen Lukenabmessungen, die nur einen geringen Teil der Decksfläche freigaben. Somit mußte stets der größte Teil der Ladung in meist mühevoller Handarbeit unter Deck verstaut werden. Den Durchbruch zu all den neuen Schiffstypen für den Stückguttransport brachte die Entwicklung des sogenannten „offenen Schiffes“. Bei dem „offenen Schiff“ besteht der überwiegende Teil der Decksfläche aus Lukendeckeln, die man aufnehmen und damit den darunterliegenden Laderaum direkt mit dem Kranhaken bedienen kann. In Verbindung mit der Einführung des Containers in den Seehafenumschlag, dem Anfall massenhafter Stückgutsendungen (wie Papier, Holz, Metalle) und dem gewaltigen Anstieg des Fahrzeugexports entstanden fast gleichzeitig Containerschiffe, Roll-on/Roll-off-Schiffe, Metall- und Holzfrachter, moderne Mehrzweck-Stückgutfrachtschiffe, Leichttransporterschiffe u.a.

Einen anderen Grund für das schnelle Entstehen neuer Schiffstypen finden wir im massenhaften Aufkommen neuer Güter, die früher entweder abgepackt als Stückgut oder überhaupt noch nicht transportiert wurden. Auch der Transport von Schüttgütern in Mehrdeckschiffen, wie es z.B. mit Getreide früher üblich war, ließ sich ökonomisch

nicht mehr vertreten. Neue Spezialschiffstypen mußten entwickelt werden, um den wachsenden speziellen Transportanforderungen gerecht zu werden. So entstanden der spezielle und der universelle Schüttgutfrachter oder Bulkcarrier, Zementtransporter, Flüssiggastanker, Chemikalien- und Produktentanker und die vielen kombinierten Frachtschiffe, mit denen sich die Reeder einer zu starken Spezialisierung durch mehr Flexibilität entziehen wollten.

Bei aller Vielfalt der Schiffstypen können wir feststellen, daß der (nach der Schiffsanzahl) größte Teil der Welthandelsflotte Stückgüter der Industrie und der Land- und Forstwirtschaft transportiert. Zwei von drei Frachtschiffen der Welthandelsflotte befördern heute in irgendeiner Weise Stückgüter, d.h. Halbfabrikate und Fertigerzeugnisse lose, verpackt oder in Containern. Diese Schiffsgruppe weist auch die größte Typenvielfalt auf, obgleich sie an der Welthandels-tonnage nur mit etwa 25% beteiligt ist. Schiffe dieser Typen befördern die hochwertigsten und teuersten Waren, die auch gleichzeitig den größten Aufwand beim Umschlag und bei der Lagerung in den Seehäfen verlangen. So kann es nicht verwundern, daß die Anstrengungen nicht erlahmen, durch verbesserte und neue Schiffstypen die Qualität des Stückguttransportes über See ständig zu erhöhen. Alle in der Linienschiffahrt fahrenden Frachtschiffe gehören zu diesen Schiffstypen.

Der nach der Tonnage größte Teil der Welthandelsflotte dient dagegen dem Massenguttransport für Rohstoffe und Energieträger, sowie flüssiger Produkte der Industrie. Alle zu diesen Typen zählenden Schiffe fahren in der Tramp- oder Spezialschiffahrt, wobei die ökonomische Betriebsform der Spezialschiffahrt überwiegt. Das heißt, daß der größte Teil der Massengutschiffe (durch langfristige Verträge gebunden) für die Rohstoffversorgung großer Industriebetriebe eingesetzt wird.

Jedes fünfte Frachtschiff ist ein Tanker. Nach der Tonnage vereinen jedoch die Tanker fast die Hälfte der Welthandelsflotte auf sich. Zu dieser Schiffsgruppe gehören mit den Erdöltankern die teuersten Frachtschiffe.

Die Erz- und Schüttgutfrachter sowie deren Kombinationen für den Erdöltransport bilden nach der Schiffsanzahl die kleinste Gruppe, auf die etwas mehr als 10% entfallen. Ihr Tonnageanteil beläuft sich jedoch auf mehr als 30% der Welthandelsflotte. Die von diesen Schiffen transportierten Güter gehören zu den billigsten im Seehandel. Sie vertragen deshalb auch keine hohe Transportkostenbelastung. Das kann nur mit relativ billigen und langsamen Schiffen ermöglicht werden. So bilden die Schiffe für den größten Teil der Schüttguttransporte (Rohstoffe) - mit größter Einfachheit im Bau und höchster Sparsamkeit im Betrieb - die Lastesel zur See.

SCHIFFSTYPEN:

1. KÜSTENFRACHTSCHIFF

Baukosten: 10.000.000 \$

Bauzeit: 4 Monate

Bruttoregistertonnen: 1.599 BRT

Tragfähigkeit: 3.015 t

Geschwindigkeit: 13,0 kn

Antrieb: 1.570 kw

Tankvolumen: 100 t

Länge: 91,4 m

Breite: 13,2 m

Seitenhöhe: 6,3 m

Tiefgang: 5,1 m



2. FRACHTSCHIFF



Baukosten: 25.000.000 \$
Bauzeit: 6 Monate
Bruttoregistertonnen: 6.823 BRT
Tragfähigkeit: 8.130 t
Geschwindigkeit: 17,0 kn
Antrieb: 6.612 kw
Tankvolumen: 550 t
Länge x Breite: 120,5 m x 16,2 m
Seitenhöhe: 9,4 m
Tiefgang: 6,6 m

3. GROßES FRACHTSCHIFF

Baukosten: 34.000.000 \$
Bauzeit: 8 Monate
Bruttoregistertonnen: 8.850 BRT
Tragfähigkeit: 12.540 t
Geschwindigkeit: 16,0 kn
Antrieb: 6.436 kw
Tankvolumen: 1.000 t
Länge x Breite: 140,0 m x 20,6 m
Seitenhöhe: 12,3 m
Tiefgang: 9,0 m



4. KÜHLSCHIFF

Baukosten: 45.000.000 \$

Bauzeit: 10 Monate

Bruttoregistertonnen: 8.430 BRT

Tragfähigkeit: 11.430 t

Geschwindigkeit: 23,5 kn

Antrieb: 17.200 kw

Tankvolumen: 2.000 t

Länge x Breite: 147,0 m x 21,5 m

Seitenhöhe: 12,5 m

Tiefgang: 9,5 m



5. SCHÜTTGUTFRACHTSCHIFF



Bauzeit: 7 Monate

Bruttoregistertonnen: 21.739 BRT

Tragfähigkeit: 38.679 t

Geschwindigkeit: 15,0 kn

Antrieb: 8.863 kw

Tankvolumen: 1.500 t

Länge x Breite: 200,2 m x 27,0 m

Seitenhöhe: 15,0 m

Tiefgang: 10,9 m



6.CONTAINERSCHIFF

Baukosten: 68.000.000 \$

Bauzeit: 12 Monate

Bruttoregistertonnen: 20.500 BRT

Tragfähigkeit: 26.350 t

Geschwindigkeit: 18,0 kn

Antrieb: 8.826 kw

Tankvolumen: 1.200 t

Länge x Breite: 177,0 m x 28,0 m

Seitenhöhe: 16,1 m

Tiefgang: 11,4 m

7.TANKER

Baukosten: 80.000.000 \$

Bauzeit: 15 Monate

Bruttoregistertonnen: 42.125 BRT

Tragfähigkeit: 78.501 t

Geschwindigkeit: 16,0 kn

Antrieb: 16.760 kw

Tankvolumen: 3.000 t

Länge x Breite: 243,8 m x 36,6 m

Seitenhöhe: 17,1 m

Tiefgang: 13,1 m



8. RIESENTANKER

Baukosten: 192.000.000 \$
 Bauzeit: 24 Monate
 Bruttoregistertonnen: 148.810 BRT
 Tragfähigkeit: 326.585 t
 Geschwindigkeit: 14,6 kn
 Antrieb: 27.500 kw
 Tankvolumen: 5.000 t
 Länge x Breite: 346,0 m x 53,3 m
 Seitenhöhe: 32,0 m
 Tiefgang: 24,8 m



9. FAHRGASTSCHIFF



Baukosten: 280.000.000 \$
 Bauzeit: 30 Monate
 Bruttoregistertonnen: 80.000 BRT
 Passagierkapazität: 1.800 Plätze
 Geschwindigkeit: 29,0 kn
 Antrieb: 63.067 kw
 Tankvolumen: 5.000 t
 Länge x Breite: 275,5 m x 31,0 m
 Seitenhöhe: 15,7 m
 Tiefgang: 9,3 m

LADEFÄHIGKEIT DER SCHIFFSTYPEN



..... Ballast

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
BALLAST	X	X	X	X	X	X	X	X
WEIZEN	X	X	X	O	X	X	O	O
SÜDFRÜCHTE	X	X	X	X	O	X	O	O
BANANEN	O	O	O	X	O	X	O	O
TABAK	X	X	X	X	O	X	O	O
KAKAO	X	X	X	X	X	X	O	O
KAFFEE	X	X	X	X	X	X	O	O
TEE	X	X	X	X	O	X	O	O
REIS	X	X	X	O	X	X	O	O
ÖLSAATEN	X	X	X	O	X	X	O	O
ZUCKER	X	X	X	O	X	X	O	O
TIERPRODUKTE	O	O	O	X	O	X	O	O
WOLLE	X	X	X	O	O	X	O	O
BAUMWOLLE	X	X	X	O	O	X	O	O
EDELHÖLZER	X	X	X	O	O	X	O	O
KAUTSCHUK	X	X	X	O	O	X	O	O
FISCHEREIPRODUKTE	O	O	O	X	O	X	O	O
KOHLE	X	X	X	O	X	O	O	O

X bedeutet: Ware kann geladen werden

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
ERDÖL	○	○	○	○	○	○	X	X
EISENERZ	X	X	X	○	X	○	○	○
KUPFER	X	X	X	○	X	○	○	○
BAUXIT	X	X	X	○	X	○	○	○
BLEI UND ZINK	X	X	X	○	X	○	○	○
PHOSPHATE	X	X	X	○	X	○	○	○
TEXTILIEN X	X	X	○	○	X	○	○	
EISEN UND STAHL	X	X	X	○	○	X	○	○
ALUMINIUM	X	X	X	○	○	X	○	○
MASCHINEN	X	X	X	○	○	X	○	○
MOTOREN & FAHRZEUGE	X	X	X	○	○	X	○	○
ELEKTROGERÄTE	X	X	X	○	○	X	○	○
ELEKTRONIK & COMPUTER	X	X	X	○	○	X	○	○
CHEMISCHE PRODUKTE	X	X	X	○	○	X	○	○

1. Küstenfrachtschiff • 2. Frachtschiff • 3. Großes Frachtschiff • 4. Kühlschiff • 5. Schüttgutfrachtschiff • 6. Containerschiff • 7. Tanker • 8. Riesentanker • 9. Passagierschiff • siehe auch Seite 50

ANGEBOT

NACHFRAGE



ANGEBOT

WEIZEN UND ANDERE GETREIDE

New York
New Orleans
Le Havre
Savannah
Halifax
Vancouver
London
Hamburg
Istanbul
Melbourne
Houston
Buenos Aires
Bordeaux
Fremantle
Adelaide
Barcelona
Rotterdam
Antwerpen
Algier
Bilbao



Porto
Piräus
Tunis
Odessa

SÜDFRÜCHTE

San Francisco
Casablanca
Los Angeles
Bilbao
Kapstadt
Barcelona
Neapel
Salina Cruz
Genua
Karatschi
Buenos Aires



BANANEN

Guayaquil
Cartagena
Port Limon
Puerto Barrios
Cristobal



San Jose
San Lorenzo
Puerto Cortes
Abidjan
Douala
Corinto

TABAK

Shanghai
Savannah
Bombay
Madras
Salvador
Istanbul
Genua
Neapel
Piräus
Jakarta
Santo Domingo
Manila



KAKAO

Abidjan
Belem
Accra
Kuala Lumpur



Guayaquil
Salvador
Douala
Rio de Janeiro
Lagos
Cotonou
Colombo
Lome
Boma
Santo Domingo
Maracaibo
Monrovia
Puerto Cabello
Port Moresby
Cristobal

KAFFEE

Santos
Rio de Janeiro
Jakarta
Abidjan
Cartagena

Salina Cruz
Guayaquil



Puerto Barrios
Port Limon
Puerto Cabello
Maracaibo
Mombasa
Boma
San Jose
Lome
Douala
Puerto Cortes
Cotonou
Luanda
Port Moresby
Acajutla
Monrovia
Dar-es-Salaam
Santo Domingo
Corinto
San Lorenzo
Aden
Arica

TEE

Madras
Bombay
Kalkutta
Colombo
Mombasa
Beira
Jakarta
Dar-es-Salaam

REIS

Bangkok
Shanghai
Karatschi
Bombay
Madras
Kalkutta
Abadan
Montevideo
Salvador
Alexandria
Paramaribo
Belem



ÖLSAATEN

Savannah
Santos
Buenos Aires
Shanghai
New Orleans
Manila
Kuala Lumpur
Dakar
Port Sudan
Alexandria
Douala
Abadan
Tripolis
Lagos
Accra
Cotonou



ZUCKER

Salvador
Bombay
Madras
Durban
Bangkok
Veracruz



Sydney
Cartagena
Puerto Cabello
Kingston
Maracaibo
Santo Domingo
Acajutla
San Jose
San Lorenzo
Puerto Barrios
Puerto Cortes
Corinto
Cristobal

TIERPRODUKTE

Adelaide
Fremantle
Melbourne
Buenos Aires
Kapstadt
Hamburg
London
Rotterdam
Karatschi
Le Havre
Montevideo



Wellington
Liverpool
Antwerpen
Bilbao
Port Limon
Algier
Lissabon
Tripolis
Mombasa
Corinto
Abu Dhabi
Dschubai
Port Sudan
Dakar
Aden
Abadan

WOLLE

Adelaide
Fremantle
Melbourne
Wellington
Buenos Aires
Kapstadt
Montevideo



Valparaiso
Callao
Dschubai
Abadan

BAUMWOLLE

Karatschi
Bombay
Savannah
Houston
Rio de Janeiro
Istanbul
San Francisco
Santos
Los Angeles
Alexandria
Cartagena
Salina Cruz
Veracruz
Beira
Tampico
Dar-es-Salaam
Casablanca
San Jose
Acajutla
Lagos



Aden
Puerto Barrios
San Lorenzo
Douala
Port Sudan
Abadan
Puerto Cortes
Corinto

EDELHÖLZER

Belem
Vancouver
Halifax
Jakarta
Kuala Lumpur
Paramaribo
Boma
Bangkok
Manila
Douala
Port Moresby
Luanda
San Lorenzo
Wellington
Puerto Cortes



Corinto
Monrovia
Porto
Lagos
Beira
Arica
Abidjan
Lissabon
Valparaiso
Accra

KAUTSCHUK

Bangkok
Jakarta
Kuala Lumpur
Colombo
Port Moresby
Lagos
Douala
Monrovia



FISCHEREIPRODUKTE

Tokio
Callao
Valparaiso

Bangkok
Wellington
Porto
Cristobal
Manila
Lissabon
Guayaquil
Dakar
Aden
Luanda
Abu Dhabi

KOHLE

New York
Durban
Sydney
Liverpool
Hamburg
London
Fremantle
Kalkutta
Odessa
Valparaiso
Lagos



ERDÖL

Dschubai
Abadan
Tampico
Abu Dhabi
Vancouver
Lagos
London
New Orleans
Maracaibo
Jakarta
Houston
Oran
Tobruk
Puerto Cabello
Los Angeles
Kuala Lumpur
Luanda
Cartagena
Doha
Tripolis
Guayaquil
Tunis
Cristobal
Arica



Alexandria
Puerto Barrios
San Jose

EISENERZ

Fremantle
Rio de Janeiro
Kalkutta
Halifax
Adelaide
Puerto Cabello
Durban
Oran
Monrovia
Chanaral
Maracaibo
Kuala Lumpur
Valparaiso
Beira
Odessa
Luanda
Algier



KUPFER

Valparaiso
Halifax
Callao
Melbourne
Adelaide
Boma
Jakarta
Durban
Port Moresby
Oran
Manila



BAUXIT

Fremantle
Kingston
Paramaribo
Jakarta
Kuala Lumpur
Accra



BLEI UND ZINK

Adelaide
Vancouver
Callao
Halifax



Tampico
Algier
Casablanca
Bilbao
Arica
Oran

PHOSPHATE

Casablanca
Tunis
Algier
Lome
Alexandria
Dakar



TEXTILIEN

Bombay
Madras
Hongkong
Kalkutta
Singapur
Savannah
Barcelona
Karatschi
Bangkok



Shanghai
London
Tunis
Salina Cruz
Beira
Marseille
Kapstadt
Liverpool
Genua
Veracruz
Istanbul
Tampico
Acapulco
Lissabon
Neapel
Porto
Piräus
Port Limon

EISEN UND STAHL

Tokio
New York
Hamburg
New Orleans
Le Havre



Kalkutta
 Antwerpen
 Genua
 Bilbao
 Neapel
 Fremantle
 Adelaide
 Rotterdam
 Singapur
 Lissabon
 Algier

ALUMINIUM

Houston
 Vancouver
 New Orleans
 Fremantle
 Hamburg
 Tokio
 Marseille
 Antwerpen
 Bordeaux
 Kalkutta
 Kingston
 Paramaribo



MASCHINEN

San Francisco
 Los Angeles
 Hamburg
 Tokio
 Liverpool
 London
 Marseille
 Rotterdam
 Antwerpen
 Le Havre
 New Orleans
 Houston
 Neapel
 Genua
 Savannah
 Shanghai:
 Barcelona
 Rio de Janeiro
 Bilbao
 Lissabon
 Kapstadt
 Porto
 Sydney
 Kalkutta



Madras

FAHRZEUGE UND MOTOREN

Tokio
 San Francisco
 New York
 Houston
 Hamburg
 New Orleans
 Marseille
 Le Havre
 Bilbao
 Genua
 Bordeaux
 Barcelona
 London
 Neapel
 Liverpool
 Sydney
 Buenos Aires



ELEKTROGERÄTE

Tokio
 Hongkong
 Hamburg

Manila
Singapur
Rotterdam



ELEKTRONIK UND COMPUTER

Tokio
New York
San Francisco
Los Angeles
Hamburg
Le Havre
Rotterdam



Neapel
Barcelona
London
Hongkong
Tampico
Veracruz
Buenos Aires
Karatschi
Melbourne
Port Limon

CHEMISCHE PRODUKTE

New Orleans
Houston
Tokio
Hamburg
Shanghai
Los Angeles
San Francisco
Genua
Antwerpen
Rotterdam
Liverpool



NACHFRAGE

WEIZEN UND ANDERE GETREIDE

Shanghai
Alexandria
Tokio
Abadan
Genua
Karatschi
Neapel
Jakarta
Dschubai
Casablanca
Hongkong
Mombasa
Cristobal
Doha
Valparaiso
Abu Dhabi
Kingston
Aden
Port Sudan



SÜDFRÜCHTE

Marseille
Hamburg
Bordeaux
Le Havre
London
Rotterdam
Antwerpen



BANANEN

Hamburg
New York
Tokio
New Orleans
London
Marseille
Bordeaux
Rotterdam
Le Havre
Antwerpen
Los Angeles
Houston
San Francisco
Genua



Vancouver
Neapel
Savannah
Halifax

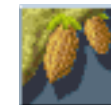
TABAK

New York
Hamburg
London
Rotterdam
San Francisco
Marseille
Los Angeles
Antwerpen
Tokio



KAKAO

New York
London
Rotterdam
Los Angeles
New Orleans
Hamburg
San Francisco



KAFFEE

New York
Hamburg
London
Bordeaux
Tokio
Le Havre
Genua
San Francisco
Neapel
New Orleans
Marseille
Los Angeles
Houston
Savannah



TEE

New York
London
San Francisco
Karatschi
Hamburg
Liverpool
Dschubai



Los Angeles
Abu Dhabi
Doha

REIS

Abadan
Manila
Dschubai
Hongkong
Dakar
Kuala Lumpur
Hamburg



ÖLSAATEN

Tokio
Rotterdam
Hamburg
Sydney
Barcelona
Melbourne
London
Marseille
Vancouver
Antwerpen
Genua



ZUCKER

Shanghai
Tokio
New York
Los Angeles
London
New Orleans
San Francisco
Savannah
Vancouver
Liverpool
Halifax
Houston



TIERPRODUKTE

New York
Los Angeles
Tokio
Marseille
San Francisco
Vancouver
Barcelona
Genua
Halifax
Neapel



WOLLE

Tokio
 Hongkong
 Hamburg
 Bordeaux
 Le Havre
 Antwerpen
 Marseille
 Barcelona
 Bilbao
 Rotterdam
 Genua
 Neapel

**BAUMWOLLE**

Tokio
 Hongkong
 London
 Hamburg
 Le Havre
 Bordeaux
 Marseille
 Rotterdam
 Genua
 Neapel
 Antwerpen



Lissabon
 Liverpool
 Barcelona
 Bilbao
 Porto

EDELHÖLZER

New York
 Tokio
 Hamburg
 London
 Sydney
 Alexandria
 Genua
 Melbourne
 Marseille
 New Orleans
 Los Angeles
 Neapel
 Savannah
 Odessa
 Barcelona
 San Francisco
 Liverpool

**KAUTSCHUK**

New York
 Los Angeles
 New Orleans
 San Francisco
 Tokio
 Shanghai
 Kapstadt
 Hamburg
 Savannah
 Marseille
 Durban
 London
 Le Havre

**FISCHEREIPRODUKTE**

Hamburg
 Melbourne
 London
 Vancouver
 Sydney
 Genua
 Liverpool
 Los Angeles
 Marseille
 Neapel



San Francisco
Le Havre
Barcelona
Rotterdam
Bordeaux
Hongkong
Antwerpen
Bilbao

KOHLÉ

Tokio
Le Havre
Rio de Janeiro
Bordeaux
Rotterdam
Marseille
Genua
Antwerpen
Barcelona
Bilbao
Piräus
Lissabon
Neapel
Porto
Istanbul



Salvador
Santos
Belem
Guayaquil
San Lorenzo
Puerto Cortes
Corinto
Kingston

ERDÖL

Tokio
Rotterdam
Rio de Janeiro
Sydney
Hamburg
Bombay
Marseille
Melbourne
Istanbul
Le Havre
Genua
Vancouver
Bilbao
Barcelona
Adelaide



Kalkutta
Lissabon
Odessa
Antwerpen
Madras
Fremantle
Montevideo

EISENERZ

Tokio
New York
Hamburg
New Orleans
Le Havre
Kalkutta
Antwerpen
Genua
Bilbao
Neapel
Rotterdam
Singapur
Lissabon
Algier



KUPFER

New York
Tokio
New Orleans
San Francisco
Los Angeles
Hamburg
London
Shanghai
Marseille
Le Havre
Genua
Antwerpen
Bordeaux
Rotterdam
Neapel



BAUXIT

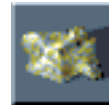
Houston
Vancouver
New Orleans
Hamburg
Tokio
Marseille
Antwerpen



Bordeaux
Kalkutta

BLEI UND ZINK

New York
New Orleans
Tokio
Hamburg
Houston
Shanghai
San Francisco
Los Angeles
London
Genua
Marseille
Antwerpen
Liverpool
Neapel
Rotterdam



PHOSPHATE

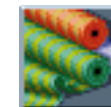
New York
New Orleans
Le Havre
Savannah



Halifax
Vancouver
London
Hamburg
Istanbul
Melbourne
Houston
Bordeaux
Buenos Aires
Fremantle
Adelaide
Rotterdam
Barcelona
Antwerpen
Bilbao
Porto
Piräus
Odessa

TEXTILIEN

Hamburg
Tokio
Le Havre
Bordeaux
Buenos Aires



Wellington
Guayaquil
Dschubai
Alexandria
Algier
Lagos
Doha
Abidjan
Abu Dhabi
Douala
Boma
Kingston

EISEN UND STAHL

San Francisco
Sydney
Los Angeles
Melbourne
Bordeaux
Barcelona
Vancouver
Marseille
Halifax
Shanghai
Houston



Montevideo
Istanbul
Bombay
Wellington
Tampico
Savannah
Veracruz
Callao
Manila
Puerto Barrios
Port Limon
Tunis
Karatschi
Kingston
Alexandria
Tripolis
Dschubai
Casablanca
San Jose
Abu Dhabi
Lome
Abadan
Boma
Madras

ALUMINIUM

San Francisco
London
New York
Halifax
Los Angeles
Montevideo
Shanghai
Liverpool
Genua
Neapel
Barcelona
Tunis
Le Havre
Savannah
Bilbao
Dschubai



MASCHINEN

Melbourne
Buenos Aires
Cristobal
Mombasa
Adelaide
Tampico
Lagos



Maracaibo
Puerto Cabello
Karatschi
Cartagen
Jakarta
Abu Dhabi
Chanaral
Oran
Abadan
Singapur
Port Limon
Fremantle
Halifax
Valparaiso
Dschubai
Veracruz
Puerto Barrios
Kuala Lumpur
Bangkok
Manila
Tobruk
Monrovia
Istanbul
Wellington
Guayaquil

Luanda
Odessa
Kingston
Puerto Cortes
Acajutla
Hongkong
Doha
Alexandria
San Lorenzo
Callao
Colombo
Port Moresby
Piräus
San Jose
Paramaribo
Corinto
Arica
Algier
Beira
Santo Domingo
Salina Cruz
Tripolis
Casablanca
Dar-es-Salaam
Abidjan

Dakar
Accra
Boma
Aden
Lome
Cotonou
Port Sudan

FAHRZEUGE UND MOTOREN

Vancouver
Halifax
Shanghai
Antwerpen
Hongkong
Lissabon
Tampico
Porto
Piräus
Melbourne
Adelaide
Veracruz
Singapur
Montevideo
Dschubai
Abu Dhabi



Kalkutta
Jakarta
Cristobal
Doha
Bombay
Karatschi
Maracaibo
Lagos
Fremantle
Puerto Cortes
Puerto Cabello
Alexandria
Madras
Manila
Port Limon
Cartagena
Kuala Lumpur
Mombasa
Puerto Barrios
Dakar
Douala
Wellington
Valparaiso
Bangkok
Santo Domingo

San Lorenzo
Chanaral
Arica
Algier
Monrovia
Callao
Luanda
Corinto
Tunis
Salina Cruz
Boma
Colombo
Guayaquil
Tripolis
San Jose
Paramaribo
Dar-es-Salaam
Oran
Port Moresby
Tobruk
Lome
Beira
Cotonou
Port Sudan

ELEKTROGERÄTE

New York
Los Angeles
San Francisco
Rio de Janeiro
London
Marseille
New Orleans
Le Havre
Bordeaux
Kapstadt
Houston
Mombasa
Antwerpen
Cristobal
Salvador
Alexandria
Lagos
Durban
Dschubai
Savannah
Liverpool
Callao
Algier

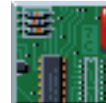


Karatschi
 Istanbul
 Valparaiso
 Abu Dhabi
 Cartagena
 Belem
 Monrovia
 Doha
 Puerto Barrios
 Santos
 Tunis
 Jakarta
 Tripolis
 Aden
 Casablanca
 Acajutla
 Guayaquil
 Luanda
 Bangkok
 San Jose
 Douala
 Kuala Lumpur
 Wellington
 Arica

Boma
 Colombo

ELEKTRONIK UND COMPUTER

Sydney
 Marseille
 Hongkong
 Melbourne
 London
 Halifax
 Vancouver
 Barcelona
 Bordeaux
 Shanghai
 Antwerpen
 Singapur
 Genua
 New Orleans
 Rio de Janeiro
 Neapel
 Montevideo
 Kapstadt
 Houston
 Abu Dhabi
 Liverpool



Cristobal

CHEMISCHE PRODUKTE

New York
 Vancouver
 Halifax
 Sydney
 Rio de Janeiro
 Kapstadt
 Maracaibo
 Bilbao
 Adelaide
 Mombasa
 Montevideo
 Durban
 Jakarta
 Singapur
 Bombay
 Alexandria
 Savannah
 Salvador
 Cartagena
 Dakar
 Madras
 Cristobal
 Monrovia



Kalkutta
Wellington
Piräus
Fremantle
Lissabon
Dschubai
Puerto Barrios
Tunis
Porto
Istanbul
Manila
Puerto Cabello
Belem
Bangkok
Tripolis
Accra
Luanda
Santos
Guayaquil
Puerto Cortes
Doha
Kuala Lumpur
San Lorenzo
San Jose
Abu Dhabi

Santo Domingo
Corinto
Colombo
Abidjan
Aden
Port Sudan

HÄFEN

ANTWERPEN (BELGIEN)

Europa

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Elektrogeräte, Motoren und Fahrzeuge, Kohle, Südfrüchte, Wolle

Hauptexport: Eisen und Stahl, Maschinen, Aluminium, Getreide, Tierprodukte

BARCELONA (SPANIEN)

Europa

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Erdöl, Kohle, Tierprodukte, Eisen und Stahl, Ölsaaten

Hauptexport: Motoren und Fahrzeuge, Maschinen, Textilien, Chemische Produkte, Getreide

BILBAO (SPANIEN)

Europa

Tankerterminal

Hauptimport: Chemische Produkte, Kohle, Aluminium, Eisenerz, Erdöl

Hauptexport: Motoren und Fahrzeuge, Maschinen, Tierprodukte, Eisen und Stahl, Blei und Zink

BORDEAUX (FRANKREICH)

Europa

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Elektrogeräte, Kohle, Südfrüchte, Bananen, Textilien

Hauptexport: Motoren und Fahrzeuge, Getreide, Aluminium

GENUA (ITALIEN)

Europa

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Erdöl, Kohle, Eisenerz, Getreide, Aluminium

Hauptexport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge, Textilien, Chemische Produkte, Eisen und Stahl

HAMBURG (DEUTSCHLAND)

Europa

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Erdöl, Eisenerz, Textilien, Südfrüchte, Kaffee

Hauptexport: Maschinen, Chemische Produkte, Motoren und Fahrzeuge, Elektrogeräte, Elektronik und Computer

ISTANBUL (TÜRKEI)

Europa

Tankerterminal

Hauptimport: Maschinen, Erdöl, Chemische Produkte, Eisen und Stahl,

Elektrogeräte

Hauptexport: Baumwolle, Textilien, Tabak, Getreide

LE HAVRE (FRANKREICH)

Europa

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Elektrogeräte, Kohle, Erdöl, Eisenerz, Phosphate

Hauptexport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge,

Eisen und Stahl, Getreide, Tierprodukte

LISSABON (PORTUGAL)

Europa

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Motoren und Fahrzeuge, Chemische Produkte, Erdöl, Kohle, Eisenerz

Hauptexport: Textilien, Maschinen, Edelhölzer,

Tierprodukte, Fischereiprodukte

LIVERPOOL (GROßBRITANNIEN)

Europa

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Elektrogeräte, Tee, Aluminium, Baumwolle, Zucker

Hauptexport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge,

Chemische Produkte, Textilien, Kohle

LONDON (GROßBRITANNIEN)

Europa

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Elektrogeräte, Tee, Baumwolle, Aluminium, Elektronik und Computer

Hauptexport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge,

Chemische Produkte, Textilien, Kohle

MARSEILLE (FRANKREICH)

Europa

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Elektrogeräte, Kohle, Erdöl, Eisen und Stahl, Elektronik und Computer

Hauptexport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge, Aluminium, Textilien

NEAPEL (ITALIEN)

Europa

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Eisenerz, Aluminium, Getreide, Kohle, Baumwolle

Hauptexport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge, Textilien, Chemische Produkte, Eisen und Stahl

ODESSA (UKRAINE)**Europa**

Tankerterminal

Hauptimport: Erdöl, Edelhölzer, Maschinen

Hauptexport: Eisenerz, Kohle, Getreide

PIRÄUS (GRIECHENLAND)**Europa**

keine besonderen Umschlagmöglichkeiten

Hauptimport: Maschinen, Chemische Produkte, Kohle,

Motoren und Fahrzeuge, Phosphate

Hauptexport: Textilien, Getreide, Tabak

PORTO (PORTUGAL)**Europa**

keine besonderen Umschlagmöglichkeiten

Hauptimport: Motoren und Fahrzeuge, Chemische Produkte,

Kohle, Baumwolle, Phosphate

Hauptexport: Textilien, Maschinen, Edelhölzer,

Getreide, Fischereiprodukte

ROTTERDAM (NIEDERLANDE)**Europa**

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Erdöl, Kohle, Tabak, Südfrüchte, Ölsaaten

Hauptexport: Maschinen, Chemische Produkte, Getreide,

Tierprodukte, Eisen und Stahl

ACAJUTLA (EL SALVADOR)**Mittelamerika**

keine besonderen Umschlagmöglichkeiten

Hauptimport: Maschinen, Elektrogeräte

Hauptexport: Kaffee, Zucker, Baumwolle, Textilien

CORINTO (NICARAGUA)**Mittelamerika**

keine besonderen Umschlagmöglichkeiten

Hauptimport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge, Chemische Produkte

Hauptexport: Kaffee, Baumwolle, Tierprodukte, Zucker, Bananen

CRISTOBAL (PANAMA)**Mittelamerika**

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Chemische Produkte, Maschinen, Motoren

und Fahrzeuge, Getreide, Elektrogeräte

Hauptexport: Erdöl, Bananen, Fischereiprodukte, Zucker, Kakao

HALIFAX (KANADA)

Nordamerika

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Motoren und Fahrzeuge, Eisen und Stahl,
Maschinen, Chemische Produkte, Elektronik und Computer

Hauptexport: Edelhölzer, Getreide, Eisenerz

HOUSTON (USA)

Nordamerika

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Elektrogeräte, Bauxit, Eisen und Stahl, Bananen,
Blei und Zink

Hauptexport: Erdöl, Baumwolle, Maschinen,
Motoren und Fahrzeuge, Chemische Produkte

KINGSTON (JAMAICA)

Mittelamerika

Containerumschlag

Hauptimport: Maschinen, Eisen und Stahl, Textilien

Hauptexport: Bauxit, Aluminium, Zucker

LOS ANGELES (USA)

Nordamerika

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Eisen und Stahl, Aluminium, Elektrogeräte,

Tierprodukte, Kakao

Hauptexport: Elektronik und Computer, Baumwolle, Erdöl,
Maschinen, Südfrüchte

NEW ORLEANS (USA)

Nordamerika

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Eisenerz, Bauxit, Phosphate, Kautschuk, Bananen

Hauptexport: Erdöl, Maschinen, Motoren und Fahrzeuge,
Chemische Produkte, Eisen und Stahl

NEW YORK (USA)

Nordamerika

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Elektrogeräte, Eisenerz, Kupfer, Phosphate, Edelhölzer

Hauptexport: Kohle, Eisen und Stahl, Elektronik und Computer, Motoren
und Fahrzeuge

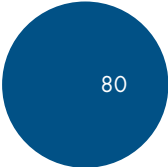
PORT LIMON (COSTA RICA)

Mittelamerika

Containerumschlag

Hauptimport: Maschinen, Eisen und Stahl, Motoren und Fahrzeuge

Hauptexport: Kaffee, Bananen, Tierprodukte, Chemische Produkte,
Textilien



PUERTO BARRIOS (GUATEMALA)

Mittelamerika

Tankerterminal

Hauptimport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge, Elektrogeräte

Hauptexport: Erdöl, Kaffee, Bananen, Zucker, Baumwolle

PUERTO CORTES (HONDURAS)

Mittelamerika

Containerumschlag

Hauptimport: Chemische Produkte, Maschinen, Motoren und Fahrz.

Hauptexport: Kaffee, Bananen, Edelhölzer, Baumwolle, Zucker

SALINA CRUZ (MEXIKO)

Mittelamerika

keine besonderen Umschlagmöglichkeiten

Hauptimport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge

Hauptexport: Textilien, Baumwolle, Kaffee

SAN FRANCISCO (USA)

Nordamerika

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Eisen und Stahl, Aluminium, Elektrogeräte, Tee, Tabak

Hauptexport: Elektronik und Computer, Baumwolle,

Maschinen, Chemische Produkte, Motoren und Fahrzeuge

SAN JOSE (GUATEMALA)

Mittelamerika

Tankerterminal

Hauptimport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge, Elektrogeräte

Hauptexport: Erdöl, Kaffee, Bananen, Zucker, Baumwolle

SAN LORENZO (HONDURAS)

Mittelamerika

keine besonderen Umschlagmöglichkeiten

Hauptimport: Chemische Produkte, Maschinen, Motoren und Fahrz.

Hauptexport: Kaffee, Bananen, Edelhölzer, Baumwolle, Zucker

SANTO DOMINGO (DOM.REPUBLIK)

Mittelamerika

keine besonderen Umschlagmöglichkeiten

Hauptimport: Motoren und Fahrzeuge, Chemische Produkte,

Maschinen

Hauptexport: Zucker, Kakao, Tabak, Kaffee

SAVANNAH (USA)

Nordamerika

Containerumschlag

Hauptimport: Chemische Produkte, Elektrogeräte,
Eisen und Stahl, Phosphate, Kautschuk
Hauptexport: Baumwolle, Tabak, Getreide, Textilien, Maschinen

TAMPICO (MEXIKO)

Mittelamerika

Tankerterminal
Hauptimport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge
Hauptexport: Erdöl, Textilien, Baumwolle, Blei und Zink,
Chemische Produkte

VANCOUVER (KANADA)

Nordamerika

Containerumschlag und Tankerterminal
Hauptimport: Motoren und Fahrzeuge, Eisen und Stahl, Bauxit,
Chemische Produkte, Elektronik und Computer
Hauptexport: Edelhölzer, Getreide, Erdöl, Blei und Zink

VERACRUZ (MEXIKO)

Mittelamerika

Tankerterminal
Hauptimport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge
Hauptexport: Textilien, Baumwolle, Chemische Produkte, Zucker

ARICA (BOLIV. FREIHAFEN)

Südamerika

Containerumschlag und Tankerterminal
Hauptimport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge, Elektrogeräte
Hauptexport: Erdöl, Blei und Zink, Edelhölzer, Kaffee

BELEM (BRASILien)

Südamerika

keine besonderen Umschlagmöglichkeiten
Hauptimport: Kohle, Elektrogeräte, Chemische Produkte
Hauptexport: Edelhölzer, Kakao, Reis

BUENOS AIRES (ARGENTINIEN)

Südamerika

Containerumschlag und Tankerterminal
Hauptimport: Maschinen, Textilien, Phosphate
Hauptexport: Tierprodukte, Motoren und Fahrzeuge, Getreide,
Ölsaaten, Chemische Produkte

CALLAO (PERU)

Südamerika

Containerumschlag
Hauptimport: Maschinen, Elektrogeräte, Motoren und Fahrzeuge, Eisen
und Stahl

Hauptexport: Fischereiprodukte, Blei und Zink, Wolle, Kupfer

CARTAGENA (KOLUMBIEN)

Südamerika

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Maschinen, Chemische Produkte,

Motoren und Fahrzeuge, Elektrogeräte

Hauptexport: Kaffee, Erdöl, Bananen, Baumwolle

CHANARAL (CHILE)

Südamerika

keine besonderen Umschlagmöglichkeiten

Hauptimport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge

Hauptexport: Eisenerz

GUAYAQUIL (ECUADOR)

Südamerika

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Chemische Produkte, Maschinen, Textilien,

Elektrogeräte, Motoren und Fahrzeuge

Hauptexport: Erdöl, Kakao, Fischereiprodukte, Kaffee, Bananen

MARACAIBO (VENEZUELA)

Südamerika

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Maschinen, Chemische Produkte, Motoren und Fahrzeuge

Hauptexport: Erdöl, Eisenerz, Kakao, Kaffee, Zucker

MONTEVIDEO (URUGUAY)

Südamerika

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Erdöl, Chemische Produkte, Eisen und Stahl,

Motoren und Fahrzeuge, Aluminium

Hauptexport: Tierprodukte, Reis, Wolle

PARAMARIBO (SURINAM)

Südamerika

keine besonderen Umschlagmöglichkeiten

Hauptimport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge

Hauptexport: Bauxit, Aluminium, Reis, Edelhölzer

PUERTO CABELLO (VENEZUELA)

Südamerika

Tankerterminal

Hauptimport: Maschinen, Chemische Produkte, Motoren und Fahrz.

Hauptexport: Erdöl, Eisenerz, Kakao, Kaffee, Zucker

RIO DE JANEIRO (BRASILien)

Südamerika

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Erdöl, Kohle, Elektrogeräte, Chemische Produkte, Elektronik und Computer

Hauptexport: Kaffee, Eisenerz, Maschinen, Baumwolle, Kakao

SALVADOR (BRASILien)

Südamerika

keine besonderen Umschlagmöglichkeiten

Hauptimport: Kohle, Elektrogeräte, Chemische Produkte

Hauptexport: Kakao, Zucker, Tabak, Reis

SANTOS (BRASILien)

Südamerika

Containerumschlag

Hauptimport: Kohle, Elektrogeräte, Chemische Produkte

Hauptexport: Kaffee, Baumwolle, Ölsaaten

VALPARAISO (CHILE)

Südamerika

keine besonderen Umschlagmöglichkeiten

Hauptimport: Motoren und Fahrzeuge, Elektrogeräte, Maschinen, Getreide

Hauptexport: Kupfer, Eisenerz, Kohle, Edelhölzer, Wolle

ABIDJAN (ELFENBEINKÜSTE)

Afrika

keine besonderen Umschlagmöglichkeiten

Hauptimport: Chemische Produkte, Textilien, Maschinen

Hauptexport: Kakao, Kaffee, Edelhölzer, Bananen

ACCRA (GHANA)

Afrika

Containerumschlag

Hauptimport: Maschinen, Chemische Produkte

Hauptexport: Kakao, Edelhölzer, Bauxit, Ölsaaten

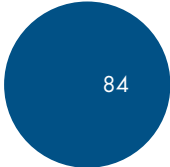
ALEXANDRIA (ÄGYPTEN)

Afrika

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Motoren und Fahrzeuge, Maschinen, Chemische Produkte, Eisen und Stahl, Elektrogeräte

Hauptexport: Baumwolle, Erdöl, Reis, Ölsaaten, Phosphate



ALGIER (ALGERIEN)

Afrika

Tankerterminal

Hauptimport: Maschinen, Textilien, Motoren und Fahrzeuge, Elektrogeräte

Hauptexport: Blei und Zink, Phosphate, Getreide, Tierprodukte

BEIRA (MOSAMBIK)

Afrika

keine besonderen Umschlagmöglichkeiten

Hauptimport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge

Hauptexport: Baumwolle, Textilien, Tee, Edelhölzer, Eisenerz

BOMA (ZAIRE)

Afrika

keine besonderen Umschlagmöglichkeiten

Hauptimport: Motoren und Fahrzeuge, Elektrogeräte,

Maschinen, Textilien, Eisen und Stahl

Hauptexport: Kupfer, Kaffee, Kakao

CASABLANCA (MAROKKO)

Afrika

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Maschinen, Elektrogeräte, Eisen und Stahl

Hauptexport: Südfrüchte, Phosphate, Blei und Zink, Baumwolle

COTONOU (BENIN)

Afrika

Containerumschlag

Hauptimport: Motoren und Fahrzeuge, Maschinen

Hauptexport: Ölsaaten, Kakao, Kaffee

DAKAR (SENEGAL)

Afrika

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Chemische Produkte, Maschinen, Motoren und Fahrz.

Hauptexport: Ölsaaten, Phosphate, Tierprodukte, Fischereiprodukte

DAR-ES-SALAAM (TANSANIA)

Afrika

Containerumschlag

Hauptimport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge

Hauptexport: Kaffee, Tee, Baumwolle

DOUALA (KAMERUN)

Afrika

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Motoren und Fahrzeuge, Elektrogeräte, Textilien

Hauptexport: Kakao, Kaffee, Baumwolle, Kautschuk, Bananen

DURBAN (SÜDAFRIKA)

Afrika

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Chemische Produkte, Elektrogeräte, Kautschuk

Hauptexport: Kupfer, Kohle, Eisenerz, Zucker

KAPSTADT (SÜDAFRIKA)

Afrika

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Chemische Produkte, Elektrogeräte, Kautschuk,

Elektronik und Computer

Hauptexport: Wolle, Südfrüchte, Tierprodukte, Maschinen, Textilien

LAGOS (NIGERIA)

Afrika

Tankerterminal

Hauptimport: Motoren und Fahrzeuge, Maschinen, Textilien, Elektrogeräte

Hauptexport: Erdöl, Ölsaaten, Kakao, Kautschuk, Baumwolle

LOME (TOGO)

Afrika

keine besonderen Umschlagmöglichkeiten

Hauptimport: Eisen und Stahl, Motoren und Fahrzeuge, Maschinen

Hauptexport: Phosphate, Kaffee, Kakao

LUANDA (ANGOLA)

Afrika

Tankerterminal

Hauptimport: Elektrogeräte, Chemische Produkte

Hauptexport: Erdöl, Kaffee, Fischereiprodukte, Eisenerz, Edelhölzer

MOMBASA (KENIA)

Afrika

Containerumschlag

Hauptimport: Maschinen Chemische Produkte,

Motoren und Fahrzeuge, Elektrogeräte

Hauptexport: Kaffee, Tee, Tierprodukte

MONROVIA (LIBERIA)

Afrika

keine besonderen Umschlagmöglichkeiten

Hauptimport: Maschinen, Chemische Produkte

Hauptexport: Eisenerz, Kautschuk, Edelhölzer ,Kaffee, Kakao

ORAN (ALGERIEN)

Afrika

Tankerterminal

Hauptimport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge

Hauptexport: Erdöl, Eisenerz, Blei und Zink, Kupfer

PORT SUDAN (SUDAN)**Afrika**

keine besonderen Umschlagmöglichkeiten

Hauptimport: Maschinen, Chemische Produkte, Motoren und Fahrzeuge, Getreide

Hauptexport: Baumwolle, Ölsaaten, Tierprodukte

TOBRUK (LIBYEN)**Afrika**

Tankerterminal

Hauptimport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge

Hauptexport: Erdöl

TRIPOLIS (LIBYEN)**Afrika**

Tankerterminal

Hauptimport: Motoren und Fahrzeuge, Maschinen, Eisen und Stahl, Elektrogeräte

Hauptexport: Erdöl, Tierprodukte, Ölsaaten

TUNIS (TUNESIEN)**Afrika**

Tankerterminal

Hauptimport: Motoren und Fahrzeuge, Chemische Produkte, Eisen und

Stahl

Hauptexport: Erdöl, Textilien, Phosphate, Ölsaaten, Getreide

ABADAN (IRAN)**Asien**

Tankerterminal

Hauptimport: Maschinen, Eisen und Stahl

Hauptexport: Erdöl, Baumwolle, Tierprodukte, Wolle, Reis

ABU DHABI (V.ARAB.EMIRATE)**Asien**

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Elektrogeräte, Maschinen, Motoren und Fahrzeuge, Eisen und Stahl, Textilien

Hauptexport: Erdöl, Tierprodukte, Fischereiprodukte

ADEN (JEMEN)**Asien**

keine besonderen Umschlagmöglichkeiten

Hauptimport: Chemische Produkte, Elektrogeräte

Hauptexport: Kaffee, Tierprodukte, Fischereiprodukte, Baumwolle

BANGKOK (THAILAND)

Asien

Containerumschlag

Hauptimport: Chemische Produkte, Maschinen, Motoren und Fahrzeuge, Elektrogeräte

Hauptexport: Reis, Kautschuk, Textilien, Edelhölzer

BOMBAY (INDIEN)

Asien

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Erdöl, Motoren und Fahrzeuge, Chem. Produkte, Eisen und Stahl

Hauptexport: Tee, Baumwolle, Textilien, Tabak, Reis

COLOMBO (SRI LANKA)

Asien

keine besonderen Umschlagmöglichkeiten

Hauptimport: Maschinen, Elektrogeräte, Motoren und Fahrzeuge, Chemische Produkte

Hauptexport: Tee, Kautschuk, Kakao

DOHA (KATAR)

Asien

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Chemische Produkte, Maschinen, Motoren und Fahrzeuge, Elektrogeräte

Hauptexport: Erdöl

DSCHUBAI (SAUDI-ARABIEN)

Asien

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Elektrogeräte, Maschinen, Motoren und Fahrzeuge, Eisen und Stahl, Chemische Produkte

Hauptexport: Erdöl, Tierprodukte, Wolle

HONGKONG (GROßBRITANNIEN)

Asien

Containerumschlag

Hauptimport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge

Hauptexport: Textilien, Chemische Produkte, Elektrogeräte

JAKARTA (INDONESIEN)

Asien

Tankerterminal

Hauptimport: Maschinen, Chemische Produkte, Elektrogeräte

Hauptexport: Erdöl, Kupfer, Kautschuk, Bauxit, Kaffee

KALKUTTA (INDIEN)

Asien

Tankerterminal

Hauptimport: Erdöl, Motoren und Fahrzeuge, Chemische Produkte, Bauxit

Hauptexport: Textilien, Maschinen, Tee, Reis, Eisenerz

KARATSCHI (PAKISTAN)

Asien

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Elektrogeräte, Maschinen, Motoren und Fahrzeuge

Hauptexport: Reis, Baumwolle, Textilien, Tierprodukte, Chemische Produkte

KUALA LUMPUR (MALAYSIA)

Asien

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Elektrogeräte, Maschinen, Motoren und Fahrzeuge, Chemische Produkte

Hauptexport: Kautschuk, Erdöl, Ölsaaten, Eisenerz, Bauxit

MADRAS (INDIEN)

Asien

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Erdöl, Motoren und Fahrzeuge, Chemische Produkte, Eisen

und Stahl

Hauptexport: Tee, Maschinen, Textilien, Tabak, Reis

MANILA (PHILIPPINEN)

Asien

Containerumschlag

Hauptimport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge, Chemische Produkte, Reis, Eisen und Stahl

Hauptexport: Elektrogeräte, Ölsaaten, Tabak, Kupfer

SHANGHAI (CHINA)

Asien

keine besonderen Umschlagmöglichkeiten

Hauptimport: Getreide, Motoren und Fahrzeuge, Zucker, Eisen und Stahl, Kautschuk

Hauptexport: Reis, Textilien, Maschinen, Tabak

SINGAPUR (SINGAPUR)

Asien

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Chemische Produkte, Maschinen, Motoren und Fahrz.

Hauptexport: Elektrogeräte, Textilien, Eisen und Stahl

TOKIO (JAPAN)

Asien

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Erdöl, Kohle, Eisenerz, Textilien, Ölsaaten

Hauptexport: Maschinen, Elektrogeräte, Elektronik und Computer,
Eisen und Stahl, Motoren und Fahrzeuge

ADELAIDE (AUSTRALIEN)

Australien und Ozeanien

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge, Chemische Produkte,
Erdöl, Phosphate

Hauptexport: Tierprodukte, Getreide, Wolle, Eisenerz, Blei und Zink

FREMANTLE (AUSTRALIEN)

Australien und Ozeanien

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge, Chemische Produkte,
Erdöl, Phosphate

Hauptexport: Eisenerz, Getreide, Tierprodukte, Wolle, Bauxit

MELBOURNE (AUSTRALIEN)

Australien und Ozeanien

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge, Erdöl, Eisen und Stahl,
Elektronik und Computer

Hauptexport: Chem. Produkte, Getreide, Tierprodukte, Wolle, Kupfer

PORT MORESBY (NEUGUINEA)

Australien und Ozeanien

Containerumschlag

Hauptimport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge

Hauptexport: Kupfer, Kaffee, Kakao, Kautschuk, Edelhölzer

SYDNEY (AUSTRALIEN)

Australien und Ozeanien

Containerumschlag und Tankerterminal

Hauptimport: Chemische Produkte, Erdöl, Eisen und Stahl, Elektronik und
Computer, Ölsaaten

Hauptexport: Maschinen, Motoren und Fahrzeuge, Kohle, Zucker

WELLINGTON (NEUSEELAND)

Australien und Ozeanien

Containerumschlag

Hauptimport: Chemische Produkte, Maschinen, Motoren und Fahrzeuge,
Textilien, Eisen und Stahl

Hauptexport: Tierprodukte, Wolle, Edelhölzer, Fischereiprodukte

CREDITS

IDEE & KONZEPT:

MARTIN WÖLK

AUSFÜHRENDER PRODUZENT:

MATHIAS REICHERT

PROGRAMMIERUNG PC & AMIGA:

MARTIN WÖLK

PIXEL • GRAFIK:

OLIVER PAPOULIAS & RAMIRO VACA

GRAFIK • ILLUSTRATIONEN:

CELEL KANDEMIROGLU & TOM THIEL

MUSIK:

MICHAEL FRANCK

TESTSPIELER:

OLAF ERNST, HPW & CARSTEN BAHNSEN

INTO • KONZEPT:

MARC WARDENGA

3D-ANIMATIONEN:

DIRK BALTINOWITZ

ANLEITUNG:

MARTIN WÖLK

SATZ & LAYOUT:

KATRIN EISMANN

