

CLUSTER TRADE

Alternative Handelsplattform für Starslayers

Inhaltsverzeichnis

CLUSTER TRADE.....	2
Seltene Waren.....	2
Handel treiben.....	2
1. Deal aushandeln.....	2
2. Ware ermitteln.....	2
3. Zielort ermitteln.....	2
4. Preise ermitteln.....	2
5. Wareneinheiten.....	2
6. Risiko.....	2
Kosten.....	3
Warengruppen.....	3
Komplikationen.....	3
Warentabellen.....	4
ANHANG.....	5
Berechnungen.....	5
Berechnungsvorschriften.....	5
Fazit.....	5
Unerfahrener Sternenhändler.....	6
Sternenhandel-Modul.....	6
Cluster Trade.....	6
Erfahrener Sternenhändler.....	7
Sternenhandel-Modul.....	7
Cluster Trade.....	7
Sternenhändler-Veteran.....	8
Sternenhandel-Modul.....	8
Cluster Trade.....	8
Profi-Sternenhändler.....	9
Sternenhandel-Modul.....	9
Cluster Trade.....	9

Cluster Trade © 2016 Friedemann Schneider



Dieses Fanwerk basiert auf Starslayers.
Starslayers © Christian Kennig und Fabian Mauruschat.
<http://www.starslayers.de>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer *Creative Commons Lizenz*:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 - International

Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>
oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

CLUSTER TRADE

Cluster Trade ist ein Alternativvorschlag zum **Modul Sternenhandel**. Er ist damit vollständig kompatibel, die dort vorgestellten Talente werden auch hier genutzt.

Die Cluster Trade-Handelsplattform ist auf interstellare Angebote und seltene Waren spezialisiert. Sternenhändler, welche Profit auf längeren Strecken erlangen wollen, werden auf der Cluster Trade-Handelsplattform fündig.

Cluster Trade wird von Sternenhändlern bevorzugt, deren Schiffe über weniger Frachtraum verfügen und die für steigende Renditen weite Wege und höhere Risiken in Kauf nehmen.

SELTENE WAREN

Manchmal werden Deals mit seltenen Waren angeboten. Hierbei sollen geringe Mengen oder sogar nur Einzelstücke in weit entfernte Sternensysteme verschifft werden. Der Profit und das Risiko sind hoch.

Der Zielort bei seltenen Waren ist immer 10+ Cluster entfernt, das Risiko beträgt 55%. Die handelbare Menge entspricht dem Rang im Talent **Sternenhändler**. Zum Ausgleich dafür werden Ein- und Verkaufspreise mit Faktor 500 bestimmt.

Der Handel mit seltenen Waren kann auch als Abenteueraufhänger dienen.

HANDEL TREIBEN

Für einen Deal werden Ware, Zielort, Einkaufs- und Verkaufspreise, angebotene/nachgefragte Wareneinheiten und Risiken bzw. Komplikationen bestimmt.

1. DEAL AUSHANDELN

Pro Rang im Talent **Sternenhändler** besteht an einem Handelsplatz die Chance auf einen Deal.

Hierzu würfelt der Charakter pro Deal **zwei** Sternenhandels-Proben mit PW:

GEI + (VE oder AU)* + Rang

*: frei wählbar

Wenn **beide** Proben gelingen, dann wird ein Deal angeboten. Misslingt

eine der Proben, dann kommt kein Deal zustande.

Die beiden Proben werden wie gewohnt auch durch das Talent **Dealriecher** beeinflusst.

2. WARE ERMITTELN

Die Ware wird mit einem Wurf auf **W20 +Rang Sternenhändler** aus der Warengruppentabelle ermittelt.

Der Name der Ware kann mit den Warentabellen ermittelt werden. Er ist rein kosmetischer Natur.

3. ZIELORT ERMITTELN

Bei **normalen** Waren wird anschließend mit einem W20 der Zielort aus der Tabelle festgelegt:

W20	Zielort	VKW	Risiko
1-5	Nachbarplanet	+0	+0
6-10	Im System	+1	+1
11-14	1-2 Cluster	+2	+2
15-17	3-5 Cluster	+3	+3
18-19	6-10 Cluster	+4	+4
20*	10+ Cluster	+5	+5

*: Bei **seltenen** Waren ist der Zielort immer 10+ Cluster entfernt.

Bei **normalen** Waren darf der Wurf pro Rang im Talent **Geschäftspartner** und pro Handelsplatz wiederholt oder um eine Entfernungskategorie verschoben werden.

4. PREISE ERMITTELN

Bei einem erfolgreichen Deal ergeben sich die Preise pro Wareneinheit aus dem Einkaufs- (EKW) und Verkaufswert (VKW) der Ware:

Der **EKW** ist das **niedrigere** Ergebnis der zwei Sternenhandels-Proben.

Der **VKW** ist das **höhere** Ergebnis der zwei Sternenhandels-Proben und wird zusätzlich um **+Rang Sternenhändler +Zielort** erhöht.

Anschließend werden EKW und VKW in **Credits** umgerechnet. Hier spielt die **Preiskategorie** der Warengruppe und der Rang im Talent **Sternenhändler** eine maßgebliche Rolle:

EINKAUFSPREIS

Der Einkaufspreis pro Wareneinheit berechnet sich aus:

EKW x Preiskategorie x Rang

VERKAUFSPREIS

Der Verkaufspreis pro Wareneinheit berechnet sich aus:

VKW x Preiskategorie x Rang

Wenn der Deal zwischen **Geschäftspartnern** stattfinden, dann erhöht sich der Verkaufspreis um 5% pro beteiligtem Geschäftspartner (max. 10%).

5. WARENEINHEITEN

Zum Schluss wird abhängig von Rang im Talent **Sternenhändler** die angebotene bzw. nachgefragte Menge an Wareneinheiten aus der Warengruppentabelle bestimmt.

Wie viele Wareneinheiten tatsächlich gekauft werden entscheidet der Charakter. Es muss nicht der gesamte Warenbestand erworben werden.

6. RISIKO

Hierfür würfelt der SL nach jedem Deal verdeckt **einen W20**. Das Ergebnis wird noch um den **Risikomodifikator der Warengruppe** und des **Zielorts** erhöht.

Ab einer 20+ bei dem Risikowurf kommt es zu einer Komplikation, welche zwischen **normalen** und **seltenen** Waren unterschieden wird.

Pro Rang im Talent **Geschäftspartner** wiederholt der Spielleiter den Risikowurf, bei dem es zu einer Komplikation kommt. Der Spieler muss aber rechtzeitig auf das Talent hinweisen.

VOIDSPACE

Hast Du keine Lust jedes mal wieder die Deals auszurechnen? Auf

<http://www.f-space.de/voidspace>

findest Du praktische Rechner für die Cluster Net-Handelsplattform und eBiz-Handelsplattform des offiziellen Sternenhandel-Moduls.

KOSTEN

Exemplarische Transportkosten:

Gebühren		Credits
Landegebühr	Ziel/GKL C	15
Stellplatz 1 Tag	Start u. Ziel	10
Treibstoff*		Credits
Nachbarplanet	2	100
Im System	3	150
1-2 Cluster	4-5	200-250
3-5 Cluster	6-8	300-400
6-10 Cluster	9-13	450-650
11-20 Cluster	14-23	700-1150
Zoll**		Credits
Imperium	5%	50
Liga	2%	20
Voidspace	variiert	

*: 1TE Start/Landung; 1TE System-sprung; 1TE/Cluster ohne Psipfad;
 **: auf Verkaufspreis (bspw. 1000CR)

WARENGRUPPEN

Ein Wurf mit **W20 +Rang Sternenhändler** bestimmt die Warengruppe.

W20	Waren	Preiskat.	Wareneinheiten	Risiko
2-14	Pflanzlich, Tierisch, Rohstoffe, Diverses	10	(W20 + Rang) x Rang	+0
15-20	Technik, Luxusgüter	20	W20/2 x Rang	+1
21+	Selten	500	Rang	+5

KOMPLIKATIONEN

Bei **normalen** Waren kommt es zu einer Komplikationen, bei **seltenen** Waren können mit Pech auch mehrere Komplikationen auftreten.

W20	Normal	Selten
1-5	Überangebot: Der Käufer nimmt nur die halbe Menge ab. (Für den Rest Zielort und VKW neu ermitteln)	Gefährlich*: Die Ware stellt eine unmittelbare Gefahr dar und muss besonders gesichert transportiert werden.
6-10	Abnehmer bereits bedient: Neuer Käufer muss gefunden werden (VKW neu ermitteln)	Illegal*: Der Transport oder Besitz der Ware ist illegal. Sicherheitsbehörden und Zoll verstehen keinen Spaß. Gute Schmuggler sind gefragt.
11-14	Preisverfall: Unerwartete Umstände halbieren den Verkaufspreis. Alternativ neuer Käufer suchbar.	Gejagt/Gesucht: Die Ware ist heiß begehrt und irgend jemand ist ihr dicht auf den Fersen. Mit Überfällen ist zu rechnen.
15-17	Ware defekt/verdirbt/falsch gelagert: Kann nicht mehr verkauft werden	Köder: Die Ware dient als Köder, um den Käufer ausfindig zu machen. Zugriff bei Übergabe.
18-19	Überfall: Piraten haben vom Transport erfahren und lauern den Charakteren auf	Dringend*: Der Transport muss nach 10 + W20/2 Tagen abgeschlossen sein. Sonst keine Bezahlung, Ware wertlos, zerstört oder nutzlos.
20	Fälschung/Hehlerware/Illegal: Die Ware ist nicht, was sie scheint, was Zoll/Käufer bemerken können	Jackpot: Würfle zwei weitere Komplikationen aus.

*: Komplikation kann auch Teil des Angebots sein oder von erfahrenen Sternstreunern erkannt werden.

WARENTABELLEN

W20	Selten
1	Drogen
2	Gift
3	Virenstämme
4	Bakterienkulturen
5	Chemikalien
6	Flüchtlinge
7	Diplomaten
8	brisante Information
9	geheime Baupläne
10	Forschungsergebnisse
11	militärische Waffen
12	Kampfroboter
13	Prototyp (Technik)
14	experimentelle Psitechnik
15	Versuchstiere
16	kleine fiese Biester
17	Weltraummonster
18	Alienartefakte
19	religiöse Artefakte
20	Kunstwerke

W20	Rohstoffe 1. Worthälfte
1	Beryllium-
2	Cobalt-
3	Eisen-
4	Gallium-
5	Gold-
6	Helium-
7	Iridium-
8	Kupfer-
9	Lithium-
10	Magnesium-
11	Palladium-
12	Platin-
13	Plutonium-
14	Psilium-
15	Silber-
16	Silizium-
17	Titan-
18	Uran-
19	Vanadium-
20	Wolfram-

W20	Rohstoffe 2. Worthälfte
1	-schrott
2	-erz
3	-granulat
4	-splitter
5	-drähte
6	-fäden
7	-stücke
8	-barren
9	-blöcke
10	-mineralien
11	-legierungen
12	-reste
13	-sand
14	-salz
15	-säure
16	-plasma
17	-lösung
18	-gestein
19	-gas
20	-platten

ANHANG

Im Folgenden werden Vergleichsberechnungen zwischen dem Sternenhandel-Modul und diesem Alternativvorschlag gemacht. Die Vergleiche gehen von gleichen Charakterwerten aus und zeigen die Unterschiede der Rechenvorschriften für Preise, Wareneinheiten und Risiken auf.

BERECHNUNGEN

Für einen Deal wird jeweils eine Warengruppe mit einer durchschnittliche konstante Warenmenge angenommen. Für diese Warenmenge und jeden möglichen Zielort werden jeweils:

- Minimaler Einkaufspreis
- Durchschnittlicher Einkaufspreis
- Maximaler Einkaufspreis
- Minimaler Verkaufspreis
- Durchschnittlicher Verkaufspreis
- Maximaler Verkaufspreis
- Minimaler Rohgewinn
- Maximaler Rohgewinn

berechnet.

Zusätzlich werden für jeden möglichen Zielort die verfügbaren Wareneinheiten und die Chance auf eine Komplikation als Risikowahrscheinlichkeit angeben.

BERECHNUNGSVORSCHRIFTEN

EINKAUFSS- UND VERKAUFSPREISE

Zur Bestimmung der minimalen und maximalen Preise werden die schlechtmöglichsten und bestmöglichsten Ergebnisse der Sternenhandels-Proben genommen.

Der Durchschnittswert entspricht dem arithmetischem Mittel, also $(\text{Minimum} + \text{Maximum}) / 2$.

ROHGEWINN

Der minimale Rohgewinn ergibt sich aus minimalem Verkaufspreis – minimalem Einkaufspreis.
Der maximale Rohgewinn ergibt sich aus maximalem Verkaufspreis – minimalem Einkaufspreis.

WARENEINHEITEN

Zur Bestimmung der minimalen und maximalen Wareneinheiten werden ebenfalls die schlecht- und bestmöglichen Ergebnisse der jeweiligen Proben genommen.

Der Durchschnittswert entspricht ebenfalls dem arithmetischem Mittel, also $(\text{Minimum} + \text{Maximum}) / 2$.

RISIKO

Das Risiko wird als Eintrittswahrscheinlichkeit einer Komplikation angegeben.

Es findet keine Bewertung der Preise und Gewinne anhand des Risikofaktors statt.

FAZIT

Abschließend lässt sich feststellen, dass das Sternenhandel-Modul und der Alternativvorschlag sehr ähnliche Ergebnisse liefern.

Das Sternenhandel-Modul erzeugt konstante Rohgewinne und Risikowerte, während Einkaufs-, Verkaufspreise und Wareneinheiten mit dem Zielort variieren. Zielorte und Warengruppen sind abhängig vom Rang in *Sternenhändler* wählbar.

Der Alternativvorschlag erzeugt konstante Einkaufspreise und Warenmengen und durchwegs höhere minimale Rohgewinne. Dieser Sicherheit steht ein höheres Risiko gegenüber, welches hier durch das Talent *Geschäftspartner* stärker minimiert werden kann. Die höheren Preisen der unterschiedlichen Preiskategorien werden durch geringere verfügbare Wareneinheiten limitiert. Insbesondere ist klar, dass hochpreisige Warengruppen mit halber Warenmenge die selben Ergebnisse mit leicht höherem Risiko erzeugen wie niedrigpreisige Warengruppen mit der doppelten Warenmenge. Zielorte sind bedingt durch *Geschäftspartner* wählbar, Warengruppen werden zufällig bestimmt.

Letztendlich bleibt es Geschmackssache, welche Handelsplattform eine Spielgruppe nutzen möchte. Dadurch, dass beide Vorgehensweisen ähnliche Ergebnisse erzeugen, können auch beide Handelsplattformen parallel genutzt werden.

UNERFAHRENER STERNENHÄNDLER

CHARAKTERWERTE

Sternenhandel-PW: 13, Rang in Sternenhandel: 1

STERNENHANDEL-MODUL

DEAL-DETAILS

Warengruppe: Diverse, Wareneinheiten: 20

PREISE	Einkauf			Verkauf			Rohgewinn		Wareneinheiten			Risiko
	Zielort	Min	Ø	Max	Min	Ø	Max	Min	Max	Min	Ø	
Nachbarplanet	200	1300	2400	600	1700	2800	400	2600	2	12	21	5%
Im System	400	1500	2600	800	1900	3000	400	2600	3	13	22	5%
1-2 Cluster	600	1700	2800	1000	2100	3200	400	2600	4	14	23	5%
3-5 Cluster	800	1900	3000	1200	2300	3400	400	2600	7	17	26	5%
6-10 Cluster	1000	2100	3200	1400	2500	3600	400	2600	12	22	31	5%
10+ Cluster	1200	2300	3400	1600	2700	3800	400	2600	22	32	41	5%

CLUSTER TRADE

DEAL-DETAILS I

Warengruppe: Diverse, Wareneinheiten: 20

PREISE	Einkauf			Verkauf			Rohgewinn		Wareneinheiten			Risiko
	Zielort	Min	Ø	Max	Min	Ø	Max	Min	Max	Min	Ø	
Nachbarplanet	400	1500	2600	600	1700	2800	200	2400	2	22	40	5%
Im System	400	1500	2600	800	1900	3000	400	2600	2	22	40	10%
1-2 Cluster	400	1500	2600	1000	2100	3200	600	2800	2	22	40	15%
3-5 Cluster	400	1500	2600	1200	2300	3400	800	3000	2	22	40	20%
6-10 Cluster	400	1500	2600	1400	2500	3600	1000	3200	2	22	40	25%
10+ Cluster	400	1500	2600	1600	2700	3800	1200	3400	2	22	40	30%

DEAL-DETAILS II

Warengruppe: Technik/Luxus, Wareneinheiten: 10

PREISE	Einkauf			Verkauf			Rohgewinn		Wareneinheiten			Risiko
	Zielort	Min	Ø	Max	Min	Ø	Max	Min	Max	Min	Ø	
Nachbarplanet	400	1500	2600	600	1700	2800	200	2400	1	11	20	10%
Im System	400	1500	2600	800	1900	3000	400	2600	1	11	20	15%
1-2 Cluster	400	1500	2600	1000	2100	3200	600	2800	1	11	20	20%
3-5 Cluster	400	1500	2600	1200	2300	3400	800	3000	1	11	20	25%
6-10 Cluster	400	1500	2600	1400	2500	3600	1000	3200	1	11	20	30%
10+ Cluster	400	1500	2600	1600	2700	3800	1200	3400	1	11	20	35%

DEAL-DETAILS III

Warengruppe: Selten, Wareneinheiten: 1

PREISE	Einkauf			Verkauf			Rohgewinn		Wareneinheiten			Risiko
	Zielort	Min	Ø	Max	Min	Ø	Max	Min	Max	Min	Ø	
10+ Cluster	1000	3750	6500	4000	6750	9500	3000	8500	1	1	1	55%

ERFAHRENER STERNENHÄNDLER

CHARAKTERWERTE

Sternenhandel-PW: 16
Rang in Sternenhandel: II

STERNENHANDEL-MODUL

DEAL-DETAILS

Warengruppe: Technik
Wareneinheiten: 40

PREISE	Einkauf			Verkauf			Rohgewinn		Wareneinheiten			Risiko
	Zielort	Min	Ø	Max	Min	Ø	Max	Min	Max	Min	Ø	
Nachbarplanet	1600	7200	12800	3520	9680	15840	1920	14240	6	26	44	10%
Im System	2400	8000	13600	4400	10560	16720	2000	14320	8	28	46	10%
1-2 Cluster	3200	8800	14400	5280	11440	17600	2080	14400	10	30	48	10%
3-5 Cluster	4000	9600	15200	6160	12320	18480	2160	14480	16	36	54	10%
6-10 Cluster	4800	10400	16000	7040	13200	19360	2240	14560	26	46	64	10%
10+ Cluster	5600	11200	16800	7920	14080	20240	2320	14640	46	66	84	10%

CLUSTER TRADE

DEAL-DETAILS I

Warengruppe: Diverse
Wareneinheiten: 40

PREISE	Einkauf			Verkauf			Rohgewinn		Wareneinheiten			Risiko
	Zielort	Min	Ø	Max	Min	Ø	Max	Min	Max	Min	Ø	
Nachbarplanet	1600	7200	12800	3200	8800	14400	1600	12800	4	44	80	5%
Im System	1600	7200	12800	4000	9600	15200	2400	13600	4	44	80	10%
1-2 Cluster	1600	7200	12800	4800	10400	16000	3200	14400	4	44	80	15%
3-5 Cluster	1600	7200	12800	5600	11200	16800	4000	15200	4	44	80	20%
6-10 Cluster	1600	7200	12800	6400	12000	17600	4800	16000	4	44	80	25%
10+ Cluster	1600	7200	12800	7200	12800	18400	5600	16800	4	44	80	30%

DEAL-DETAILS II

Warengruppe: Technik/Luxusgüter
Wareneinheiten: 20

PREISE	Einkauf			Verkauf			Rohgewinn		Wareneinheiten			Risiko
	Zielort	Min	Ø	Max	Min	Ø	Max	Min	Max	Min	Ø	
Nachbarplanet	1600	7200	12800	3200	8800	14400	1600	12800	2	22	40	10%
Im System	1600	7200	12800	4000	9600	15200	2400	13600	2	22	40	15%
1-2 Cluster	1600	7200	12800	4800	10400	16000	3200	14400	2	22	40	20%
3-5 Cluster	1600	7200	12800	5600	11200	16800	4000	15200	2	22	40	25%
6-10 Cluster	1600	7200	12800	6400	12000	17600	4800	16000	2	22	40	30%
10+ Cluster	1600	7200	12800	7200	12800	18400	5600	16800	2	22	40	35%

DEAL-DETAILS III

Warengruppe: Selten
Wareneinheiten: 2

PREISE	Einkauf			Verkauf			Rohgewinn		Wareneinheiten			Risiko
	Zielort	Min	Ø	Max	Min	Ø	Max	Min	Max	Min	Ø	
10+ Cluster	4000	18000	32000	18000	32000	46000	14000	42000	2	2	2	55%

STERNENHÄNDLER-VETERAN

CHARAKTERWERTE

Sternenhandel-PW: 19
Rang in Sternenhandel: III

STERNENHANDEL-MODUL

DEAL-DETAILS

Warengruppe: Luxusgüter
Wareneinheiten: 60

PREISE	Einkauf			Verkauf			Rohgewinn		Wareneinheiten			Risiko
	Zielort	Min	Ø	Max	Min	Ø	Max	Min	Max	Min	Ø	
Nachbarplanet	5400	20700	36000	10800	29160	47520	5400	42120	12	42	69	20%
Im System	7200	22500	37800	12960	31320	49680	5760	42480	15	45	72	20%
1-2 Cluster	9000	24300	39600	15120	33480	51840	6120	42840	18	48	75	20%
3-5 Cluster	10800	26100	41400	17280	35640	54000	6480	43200	27	57	84	20%
6-10 Cluster	12600	27900	43200	19440	37800	56160	6840	43560	42	72	99	20%
10+ Cluster	14400	29700	45000	21600	39960	58320	7200	43920	72	102	129	20%

CLUSTER TRADE

DEAL-DETAILS I

Warengruppe: Diverse
Wareneinheiten: 60

PREISE	Einkauf			Verkauf			Rohgewinn		Wareneinheiten			Risiko
	Zielort	Min	Ø	Max	Min	Ø	Max	Min	Max	Min	Ø	
Nachbarplanet	3600	18900	34200	9000	24300	39600	5400	36000	6	66	120	5%
Im System	3600	18900	34200	10800	26100	41400	7200	37800	6	66	120	10%
1-2 Cluster	3600	18900	34200	12600	27900	43200	9000	39600	6	66	120	15%
3-5 Cluster	3600	18900	34200	14400	29700	45000	10800	41400	6	66	120	20%
6-10 Cluster	3600	18900	34200	16200	31500	46800	12600	43200	6	66	120	25%
10+ Cluster	3600	18900	34200	18000	33300	48600	14400	45000	6	66	120	30%

DEAL-DETAILS II

Warengruppe: Technik/Luxusgüter
Wareneinheiten: 30

PREISE	Einkauf			Verkauf			Rohgewinn		Wareneinheiten			Risiko
	Zielort	Min	Ø	Max	Min	Ø	Max	Min	Max	Min	Ø	
Nachbarplanet	3600	18900	34200	9000	24300	39600	5400	36000	6	66	120	5%
Im System	3600	18900	34200	10800	26100	41400	7200	37800	6	66	120	10%
1-2 Cluster	3600	18900	34200	12600	27900	43200	9000	39600	6	66	120	15%
3-5 Cluster	3600	18900	34200	14400	29700	45000	10800	41400	6	66	120	20%
6-10 Cluster	3600	18900	34200	16200	31500	46800	12600	43200	6	66	120	25%
10+ Cluster	3600	18900	34200	18000	33300	48600	14400	45000	6	66	120	30%

DEAL-DETAILS III

Warengruppe: Selten
Wareneinheiten: 3

PREISE	Einkauf			Verkauf			Rohgewinn		Wareneinheiten			Risiko
	Zielort	Min	Ø	Max	Min	Ø	Max	Min	Max	Min	Ø	
10+ Cluster	9000	47250	85500	45000	83250	121500	36000	112500	3	3	3	55%

CHARAKTERWERTE

Sternenhandel-PW: 40
Rang in Sternenhandel: III

STERNEHANDEL-MODUL

DEAL-DETAILS

Warengruppe: Luxusgüter
Wareneinheiten: 60

PREISE	Einkauf			Verkauf			Rohgewinn		Wareneinheiten			Risiko
	Zielort	Min	Ø	Max	Min	Ø	Max	Min	Max	Min	Ø	
Nachbarplanet	5400	39600	73800	10800	51840	92880	5400	87480	12	42	69	20%
Im System	7200	41400	75600	12960	54000	95040	5760	87840	15	45	72	20%
1-2 Cluster	9000	43200	77400	15120	56160	97200	6120	88200	18	48	75	20%
3-5 Cluster	10800	45000	79200	17280	58320	99360	6480	88560	27	57	84	20%
6-10 Cluster	12600	46800	81000	19440	60480	101520	6840	88920	42	72	99	20%
10+ Cluster	14400	48600	82800	21600	62640	103680	7200	89280	72	102	129	20%

CLUSTER TRADE

DEAL-DETAILS I

Warengruppe: Diverse
Wareneinheiten: 60

PREISE	Einkauf			Verkauf			Rohgewinn		Wareneinheiten			Risiko
	Zielort	Min	Ø	Max	Min	Ø	Max	Min	Max	Min	Ø	
Nachbarplanet	3600	37800	72000	9000	43200	77400	5400	73800	6	66	120	5%
Im System	3600	37800	72000	10800	45000	79200	7200	75600	6	66	120	10%
1-2 Cluster	3600	37800	72000	12600	46800	81000	9000	77400	6	66	120	15%
3-5 Cluster	3600	37800	72000	14400	48600	82800	10800	79200	6	66	120	20%
6-10 Cluster	3600	37800	72000	16200	50400	84600	12600	81000	6	66	120	25%
10+ Cluster	3600	37800	72000	18000	52200	86400	14400	82800	6	66	120	30%

DEAL-DETAILS II

Warengruppe: Technik/Luxusgüter
Wareneinheiten: 30

PREISE	Einkauf			Verkauf			Rohgewinn		Wareneinheiten			Risiko
	Zielort	Min	Ø	Max	Min	Ø	Max	Min	Max	Min	Ø	
Nachbarplanet	3600	37800	72000	9000	43200	77400	5400	73800	6	66	120	5%
Im System	3600	37800	72000	10800	45000	79200	7200	75600	6	66	120	10%
1-2 Cluster	3600	37800	72000	12600	46800	81000	9000	77400	6	66	120	15%
3-5 Cluster	3600	37800	72000	14400	48600	82800	10800	79200	6	66	120	20%
6-10 Cluster	3600	37800	72000	16200	50400	84600	12600	81000	6	66	120	25%
10+ Cluster	3600	37800	72000	18000	52200	86400	14400	82800	6	66	120	30%

DEAL-DETAILS III

Warengruppe: Selten
Wareneinheiten: 3

PREISE	Einkauf			Verkauf			Rohgewinn		Wareneinheiten			Risiko
	Zielort	Min	Ø	Max	Min	Ø	Max	Min	Max	Min	Ø	
10+ Cluster	9000	94500	180000	45000	130500	216000	36000	207000	3	3	3	55%