

The background of the entire page is a detailed, painterly illustration of the Speicherstadt in Hamburg. It shows a dense cluster of historic brick warehouses with gabled roofs, situated along a canal. A large, ornate bridge with a complex metal truss structure spans the canal in the foreground. The scene is captured from a slightly elevated perspective, showing the intricate architecture and the water reflecting the buildings.

SPEICHERSTADT

Speicherstadt

**DER GUIDE ZUM 7 DLC
VON ANNO 1800**

**VON
XXLITTLEKEYXX**

<https://www.twitch.tv/xxlittlekeyxx>

INHALT

Das Gebäude „Speicherstadt“	3
Die Verwaltung und ihre Module	3
Das Verwaltungsgebäude	3
Das Depot.....	4
Die Anlegestelle	4
Der Reparaturkran.....	4
Die Hafenmeisterei	4
Der Verladekai.....	4
Das Exportbüro	4
Das Export- und Importparadies	5
Die Exportwaren-Pyramide	6
Die Güterklassen.....	6
Die Globalen Importeure.....	8
Die Export- Importverträge	9
Fakten zu Morris, Der Transporteur eures Vertrauens:.....	9
Die Questreihe.....	10
Einführung - Bau einer Speicherstadt.....	10
Einführung - Export- / Importverträge	10
Die Weiße Lady - Ausführende Tiefsee	10
Die Weiße Lady - Abyssische Tiefen	10
Die Weiße Lady - der letzte Leviathan.....	11

SPEICHERSTADT

Speicherstadt

Die Speicherstadt (auf engl. Docklands) ist das 7 DLC und erschien am 23.02.2021. Es ist Teil des Sesson Pass 3 und bringt die (dem DLC seinen Namen gebende) Speicherstadt ins Spiel.

Eine Speicherstadt, als Monument, kennt man bereits aus dem Spiel „Anno 1404“. Doch in 1800 übersteigt sie die Mechaniken aus 1404 bei weitem.

In diesem Kapitel befassen wir uns mit allen Mechaniken und Features, die mit dem 7 DLC ins Spiel kommen.

Das Monument „Speicherstadt“ hat ein reales Vorbild und wurde dem UNESCO Weltkulturerbe nachempfunden.

Kleine Geschichtsstunde



Die Hamburger Speicherstadt ist der weltgrößte historische Lagerhauskomplex, gelegen im Hamburger Hafen. Sie umfasst das Gebiet zwischen Baumwall und Oberhafen.

Seit 1991 steht sie unter Denkmalschutz und ist seit dem 5. Juli 2015 mit dem benachbarten Kontorhausviertel unter dem Namen Speicherstadt und Kontorhausviertel mit Chilehaus auf der Liste des UNESCO-Welterbes eingetragen. Die Speicherstadt wurde zwischen 1883 und 1927 südlich der Altstadt auf den ehemaligen Elbinseln und Wohnquartieren Kehrviereck und Wandrahm als Teilstück des Hamburger Freihafens in drei Abschnitten erbaut, der erste Abschnitt war 1888 fertiggestellt.

Das Gebäude „Speicherstadt“

Im Gegensatz zu dem bekannten Bauwerk aus 1404, gibt uns die 1800 Speicherstadt nicht nur einen enormen Boost im Bereich „Lagerplatz“, sondern unterstützt uns im Aufbau des gesamten Hafenbereiches.

Sie kann ab 250 Handwerkern auf allen Inseln der Alten Welt und im Cap Trelawney errichtet werden und ist in Modulen aufgebaut (bekannt vom Palast). Mit dem Erreichen der Bauvoraussetzung, startet auch die Questreihe zum Bauwerk. Diese schauen wir uns später im Detail an. Doch bringt uns das DLC noch viel mehr als nur ein Gebäude, die Speicherstadt ist dazu auch noch der größte Export- und Importmarkt der gesamten Spielereihe. Aus 2205 kennen wir bereits den Weltmarkt, der als uns zusätzlicher Lieferant mit allen nötigen Waren versorgt. Doch setzt 1800 mit seiner Speicherstadt diesem noch die Krone auf. Doch ganz langsam, beginnen wir damit uns das Gebäude und seine Module ersteinmal im Detail zu betrachten.

Die Verwaltung und ihre Module

Das Verwaltungsgebäude



Das Hauptgebäude der Speicherstadt ist das Verwaltungsgebäude. Durch dieses erhalten wir Zugang zu den Modulen und dem Export- und Importhandel.

Gebäudeboni:

Lager +100t
Attraktivität +150

Größe:

7x6
+ Anlegebereich

Baukosten:

25.000 \$ 20 60 50 30

Das Verwaltungsgebäude fungiert auch als Anlegestelle und Hafenmeisterei.



Das Depot



Zu Beginn könnt ihr 5 Depots bauen, maximal 25 pro Insel. Es ist etwas kleiner, als die Hälfte des normalen Depots, bringt aber die doppelte Lagermenge.

Gebäudeboni:

Lager +100t
Attraktivität +15

Baukosten:

5.000 \$ 30 30 20 30

Größe:

3x3
+ Wasser (3x3)



Die Anlegestelle



Zu Beginn könnt ihr 3 Anlegestellen bauen, maximal 14 pro Insel. Sie ist schneller als die Standard Anlegestelle, kann aber nur in dem Hafenbereich der Speicherstadt gebaut werden.

Gebäudeboni:

Verladegeschw.: 3t/s
Attraktivität +15

Baukosten:

10.000 \$ 20 30 40 10

Größe:

5x5
+ Anlegebereich



Der Reparaturkran



Wie alle Speicherstadt-Module, ist auch der Reparaturkran nicht nur schneller als sein Vorbild, sondern auch wesentlich kleiner. Zu Beginn könnt ihr 3 Kräne bauen, maximal 10 pro Insel.

Gebäudeboni:

Reparaturrate +15
Attraktivität +15

Baukosten:

15.000 \$ 20 30 20 10

Größe:

3x3
+ Wasser (3x3)



Die Hafenmeisterei



Diese Hafenmeisterei hat keinen eigenen Einflussrand und profitiert nicht vom Palastboost, sondern fügt dem Verwaltungsgebäude einen zusätzlichen Itemplatz hinzu. Zu Beginn könnt ihr

2 Hafenmeistereien setzen, maximal 9 pro Insel.

Gebäudeboni:

Itemsockel: +1
Attraktivität +15

Baukosten:

15.000 \$ 10 30 20 10

Größe:

3x3
+ Wasser (3x3)



Der Verladekai



Dieses Modul hat kein Gebäude als Vorbild und ist somit einzigartig. Es gibt euch ein Bonus auf die Verladegeschwindigkeit von Schiffen, somit Laden diese mehr Tonnen pro Sekunde.

Dies wirkt auf alle Anlegestellen im Einfluss der Hafenmeisterei. Zu Beginn könnt ihr 2 Verladekais bauen, maximal 15 pro Insel.

Gebäudeboni:

Verladebonus +50%
Attraktivität +15

Baukosten:

30.000 \$ 10 30 30 40

Größe:

3x3
+ Wasser (3x3)



Das Exportbüro



Dieses Modul hat kein Gebäude als Vorbild und ist somit einzigartig. Pro Exportbüro wird ein neuer Export-Import Vertrag dem Verwaltungsgebäude hinzugefügt. Zu Beginn könnt ihr 2 Büros bauen,

maximal 13 pro Insel. Somit könnt ihr pro Speicherstadt 14 Verträge einstellen, da das Verwaltungsgebäude über 1 Vertrag verfügt.

Gebäudeboni:

Verladebonus +50%
Attraktivität +15

Baukosten:

30.000 \$ 10 30 30 40

Größe:

3x3
+ Wasser (3x3)



Trys Bautipps



Die Wasserbereiche der Gebäude, können einander überlagern. Um Platz zu sparen könnt ihr also die Module einander gegenübersetzen.



Das Export- und Importparadies

Auch wenn die Gebäude an sich schon stark sind, kann die Speicherstadt noch viel mehr, als einfach nur fantastisch aussehen!

Sie bringt eine große neue Mechanik ins Spiel, den Handel.

Nein, nein nicht den Handel den ihr schon kennt. Nun könnt ihr speziell Warenhandeln in sehr großen und eigen definierten Mengen. Ihr handelt eure Waren und bekommt dafür auch Waren zurück.

Handeln könnt ihr alle Waren, die in Anno 1800 im Kontor gelagert werden, exportieren (119) und bestimmte Waren importieren (73). Darunter Rohstoffe wie Paprika oder Endprodukte wie Dampfwaagen. Besitzt ihr die beiden DLC's „Die Passage“ und/oder „Land der Löwen“ stehen, sobald ihr diese Regionen betretet, auch einige dieser Waren zur Verfügung.

Ihr lernt Morris kennen, ein neuer Kapitän der für euch den Export und Import übernimmt und beim Einrichten der ersten Routen unterstützt.

Über den Handel wird die Modulbegrenzung der Speicherstadt angehoben, auf die maximalen Werte die ihr im Menüpunkt „Die Verwaltung und ihre Module“ nachlesen könnt.

Auf „Bild 1“ seht ihr das Export- und Im-

portfenster, zu einem frühen Zeitpunkt im DLC.

Dort kann man 3 Bereiche erkennen, der erste links beinhaltet die Exportwaren-Pyramide und die Warenübersicht der Insel. Diese Pyramide teilen sich alle eure Speicherstädte, egal wie viele ihr in eurem Stand habt, auch alles was ihr freischaltet gilt für alle Städte und muss nicht für jede einzeln gemacht werden.

Im mittleren Bereich sind die aktiven Aufträge zu finden. Dort stellt ihr ein welche Waren ihr exportieren wollt und welche dafür importieren. Desweiteren könnt ihr auch sehen wie oft und wieviel in letzter Zeit gehandelt wurde. Dazu gleich im Detail.

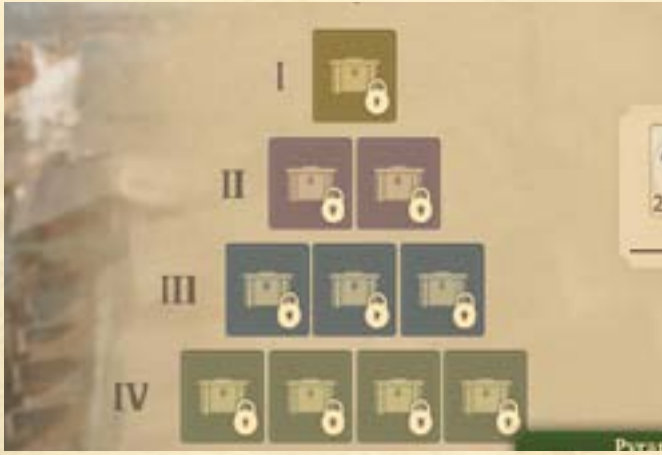
Im rechten Bereich sind alle verfügbaren Importwaren aufgelistet nach globalen Importeuren. Diese sind keine KI's die in eurem Spielstand auftauchen und auch keine echten Spieler, sie sind eher so wie die Omi in der anderen Stadt, man weiß sie ist da und ab und an kommt mal ein Packet mit Socken, aber ihr könnt euch immer auf sie verlassen.

Ihre Warenmengen sind unbegrenzt und das Angebot wechselt auch nicht.

Auch diese stelle ich euch gleich genauer vor.



Die Exportwaren-Pyramide



Wie bereits erwähnt, teilen sich alle eure Speicherstädte im Stand diese Pyramide. Über diese schaltet ihr weitere Module frei und erhöht euren Warenvorteil.

Zum Grundverständnis schauen wir uns die neue, für die Speicherstadt, wichtige Klassifizierung von Waren an.

Die Güterklassen

Um den Waren einen Wert zuzuordnen, werden sie in der Speicherstadt verschiedenen Güterklassen zugeteilt. Die Unterteilung orientiert sich hierbei an den Klassen der Items und verwendet das Selbe, euch bereits bekannte Farbsystem:

Gewöhnlich x1.0

Ungewöhnlich x1.2

Selten x1.4

Episch x1.6

Legendär x2.0

Jeder dieser Klassen beeinflusst das Tauschverhältnis der Ware, beim Import und beim Export. Die Güterklassen der Importwaren ist vordefiniert und kann von euch nicht beeinflusst werden, die Händler haben bis auf legendäre Güterklassen alles im Angebot. Je höherwertiger die Ware, desto höher die Güterklasse. Beispiel: während Kartoffeln nur gewöhnlich sind, sind Dampfwaagen episch.

Bedeutet für 1 Tonne Kartoffeln müsst ihr deutlich weniger Ware abdrücken, als für 1 Tonne Dampfwaagen. Dieses System funktioniert aber auch andersherum.

Doch für eure Waren könnt ihr die Güterklassen beeinflussen. Jede eure Waren beginnt in der Güterklasse „Gewöhnlich“ mit einem Tauschverhältnis von x1.0.

Um die Güterklasse einer Ware zu erhöhen, müsst ihr nur eine bestimmte Warenmenge der Ware exportieren:

Ungewöhnlich ab 1.000t

Selten ab 2.500t

Episch ab 4.000t

Legendär ab 7.000t

Habt ihr diese Mengen erreicht, kommt nun die Pyramide ins Spiel.



Nach Erreichen der Menge, zieht ihr einfach die Ware per Drag- and Drop in einen freien Sockel und erhöht so die Güterklasse der entsprechenden Ware.

Die Sockel sind jederzeit neu besetzbar, ihr könnt also die Waren nach Lust und Laune tauschen und so wirklich alle eure 119 Exportwaren auf Güterklasse „Legendär“ aufzuwerten und so eure Tauschverhältnisse zu euren Vorteilen beeinflussen.

Jedoch ist das erhöhte Tauschverhältnis nur dann aktiv, wenn sich die Ware in einem der Sockel befindet. Ist sie nicht gesockelt, behält sie das Standardtauschverhältnis von x1.0.

Das bedeutet, ihr könnt nur 1 Ware im Tauschverhältnis „Legendär“ exportieren und da sich alle Speicherstädte die Pyramide teilen, zählt das auch für den ganzen Spielstand. So müsst ihr genau überlegen, welche Ware ihr in welchen Sockel setzen möchtet. Zu Beginn der Speicherstadt sind die Sockel auch alle noch gesperrt.

Ihr schaltet diese aber mit dem Erhöhen eurer Güterklassen der Waren frei. Sobald ihr die erste Ware in die Güterklasse „Ungewöhnlich“ aufwerten könnt, schaltet ihr den ersten Sockel dieser Klasse frei.

Insgesamt könnt ihr somit 10 Sockel freischalten und mit den Waren eurer Wünsche füllen. Ist eine Ware bereits in einer höheren Güterklasse angekommen, könnt ihr diese dennoch in die niedrigeren Sockel setzen.

Jeder freigeschaltete Sockel erhöht euch ausserdem, wie bereits erwähnt, wieder das Modulmaximum:

Ungewöhnlich:

+2 Depots
+1 Anlegestelle
+1 Exportbüro
+1 Verladekai

IV

Selten:

+2 Depots
+1 Hafenmeisteri
+1 Anlegestelle
+1 Exportbüro
+1 Reparaturkran
+1 Verladekai

III

Episch:

+2 Depots
+1 Hafenmeisteri
+1 Anlegestelle
+1 Exportbüro
+1 Reparaturkran
+2 Verladekai

II

Legendär

+2 Depots
+2 Hafenmeisteri
+2 Anlegestelle
+2 Exportbüro
+2 Reparaturkran
+2 Verladekai

I

Somit könnt ihr gesamt folgende Module besitzen:

25 Depots, 14 Anlegestellen, 10 Reparaturkräne, 9 Hafenmeistereien, 15 Verladekais und 13 Exportbüros

Diese maximale Modulanzahl zählt für jede Speicherstadt. Bedeutet jede Speicherstadt

in eurem Stand kann diese Module in der maximalen Anzahl beherbergen.

Im ersten Moment klingt das nach vielen Informationen und klingt unfassbar kompliziert. Aber das ist es nicht, ihr habt recht schnell den Dreh raus und werdet gerne viel Zeit in eurem Export- und Importfenster verbringen.

Auf diese Weise ist es auch möglich ganze Produktionszweige zu überspringen und die benötigte Ware ausschließlich zu importieren, in dem ihr höherwertige Ware im größeren Stil produziert. In wie weit ihr diese Mechanik ausreizen möchtet liegt bei euch. Ihr müsst dieses System nicht auf die Spitze treiben um weiter zukommen. Es kommt ganz auf eure ganz persönlichen Ziele an.

Fassen wir noch einmal zusammen:

Mit dem Export- und Importhandel ist es euch möglich Überproduktion gewinnbringend gegen eine andere benötigte Ware zu tauschen.

Jede Ware kann in den Güterklassen gelevelt werden und den Status „Legendär“ erreichen. Jedoch werden die Vorteile nur aktiv, wenn die Ware in einem Sockel gesetzt ist.

In der Güterklasse kann jede Ware absteigend gesockelt werden, aufsteigend jedoch nur wenn ihr die Güterklasse durch Export erhöht. Es ist nicht möglich nur zu exportieren. Nur ein Tausch ist möglich. Auch kann keine Ware, in einer Speicherstadt, gleichzeitig importiert und exportiert werden.

Durch das Freischalten der Sockel erhöht ihr eure Modulbegrenzung.

Die Pyramide teilen sich alle Speicherstädte eures Standes.

Trys Anfangstipps

Wenn ihr eure erste Speicherstadt errichtet habt, beginnt damit die frühesten Waren aufzuwerten. Tauscht euren Fisch, Schnaps und Arbeitskleidung gegen Rohstoffe wie Wolle und Kartoffeln. Diese tauscht ihr einfach wieder gegen das Endprodukt, auch wenn das ein für euch negativer Trade ist, habt ihr so recht schnell alle Sockel freigespielt.

?

Die Globalen Importeure

Wenn man exportieren möchte, muss man auch etwas importieren. Denn ein Handel in eine Richtung ist nicht möglich.

Das Angebot umfasst 73 Waren, wenn ihr alle DLCs von Anno 1800 besitzt.

Die Waren aus „Die Passage“ und „Land der Löwen“ werden verfügbar sobald ihr die Regionen entdeckt habt.

Es gibt 8 Globale Importeure die unterschiedliche Waren anbieten.

Tattershire Farms, FEEDL, Chanteuse, Qinsa Mining, Old Levant & Co., KITEA, The Promise Trust und Ganymedia.

Ihr Angebot ist fest und wechselt nicht. Die Importeure sind keine KIs oder Spieler.

Ihre Waren sind von Beginn an in Güterklassen von gewöhnlich bis episch unterteilt und wechseln diese auch nicht.

Jedoch sind nicht alle Waren von Beginn an verfügbar, die nicht verfügbaren Waren spielt ihr über verschiedene Bedingungen frei.

Hier ein Überblick über alle Waren und ihre Freischaltvoraussetzungen, sortiert nach Importeuren.

Tattershire Farms	
Kartoffeln	Von Beginn an Verfügbar
Schweine	Von Beginn an Verfügbar
Weizen	Von Beginn an Verfügbar
Holz	Von Beginn an Verfügbar
Bienenwachs	180t Exportmenge einer beliebigen Ware
Paprika	180t Exportmenge einer beliebigen Ware
Sanga-Kühe	180t Exportmenge einer beliebigen Ware
Rindfleisch	180t Exportmenge einer beliebigen Ware
Rentierfleisch	5 Aktive Handelsverträge
Hopfen	5 Aktive Handelsverträge
Malz	171t Hopfen importieren
Gänsefedern	171t Hopfen importieren
Gewürze	171t Hopfen importieren

FEEDL	
Fisch	Von Beginn an Verfügbar
Schnaps	Von Beginn an Verfügbar
Wurst	Von Beginn an Verfügbar
Brot	360t Exportmenge einer beliebigen Ware
Gulasch	360t Exportmenge einer beliebigen Ware
Bier	702t Wurst importieren
Meeresfrüchte-Eintopf	702t Wurst importieren
Konservendosen	702t Wurst importieren
Rum	18 Aktive Handelsverträge
Sekt	18 Aktive Handelsverträge
Chanteuse	
Arbeitskleidung	Von Beginn an Verfügbar
Seife	Von Beginn an Verfügbar
Pelzmäntel	603t Exportmenge einer beliebigen Ware
Maßanzüge	603t Exportmenge einer beliebigen Ware
Brillen	810t Pelzmäntel importieren
Lederstiefel	810t Pelzmäntel importieren
Melonen	18 Aktive Handelsverträge
Schmuck	18 Aktive Handelsverträge
Qinsa Mining	
Kohle	Von Beginn an Verfügbar
Eisen	Von Beginn an Verfügbar
Lehm	Von Beginn an Verfügbar
Quarz	Von Beginn an Verfügbar
Zement	1.125t Exportmenge einer beliebigen Ware
Zink	12 Aktive Handelsverträge
Kupfer	12 Aktive Handelsverträge
Gold	12 Aktive Handelsverträge
Eisenbarren	12 Aktive Handelsverträge
Messing	1.404t Zement importieren
Perlen	1.404t Zement importieren
Goldbarren	1.404t Zement importieren
Old Levant & Co.	
Tortillias	Von Beginn an Verfügbar
Bananen	Von Beginn an Verfügbar
gebackene Bananen	Von Beginn an Verfügbar
Schokolade	900t Bananen importieren
Hibiskustee	900t Bananen importieren

Tabak	1.800t Schokolade importieren
Kaffee	1.800t Schokolade importieren
Tonpfeifen	1.080t Kaffee importieren
Zigarren	1.080t Kaffee importieren
KITEA	
Glas	Von Beginn an Verfügbar
Wolle	Von Beginn an Verfügbar
Bretter	Von Beginn an Verfügbar
Leinen	2.070t Exportmenge einer beliebigen Ware
Filz	2.070t Exportmenge einer beliebigen Ware
Felle	2.070t Exportmenge einer beliebigen Ware
Wandteppiche	20 Aktive Handelsverträge
Baumwollstoff	1.503t Baumwollstoff importieren
Holzfuniere	1.503t Baumwollstoff importieren
Nähmaschinen	1.503t Baumwollstoff importieren
The Promise Trust	
Salpeter	2.160t Exportmenge einer beliebigen Ware
Dynamit	2.160t Exportmenge einer beliebigen Ware
Talg	2.160t Exportmenge einer beliebigen Ware
Glühfäden	2.205t Talg importieren
Kautschuk	2.205t Talg importieren
Glühbirnen	20 Aktive Handelsverträge
Ganymedia	
Hochräder	Von Beginn an Verfügbar
Taschenuhren	2.205t Exportmenge einer beliebigen Ware
Phonographen	2.205t Exportmenge einer beliebigen Ware
Telefone	31 Aktive Handelsverträge
Dampfwaagen	31 Aktive Handelsverträge

Erklärung zu der Bedingung

„Aktive Handelsverträge“:

Aktiv bedeutet, dass ihr Handelsverträge erstellen müsst die von Morris ausgeführt werden. Bedeutet leere Verträge zählen hier nicht. Da ihr pro Speicherstadt nur maximal 14 Verträge haben könnt, werden bei diesen Bedingungen alle Verträge aller eurer Speicherstädte zusammengezählt.

Um 31 aktive Verträge zu haben, braucht ihr also mindestens 3 Speicherstädte in eurem Stand.

Die Export- Importverträge



Fakten zu Morris.

Der Transporteur eures Vertrauens:

Morris kommt alle 20 Minuten an eure Speicherstädte, dies läuft parallel.

Bedeutet er kann an mehreren Speicherstädten gleichzeitig sein.

Er fährt immer an der selben Stelle die Insel an.

-> Fährt erste freie Anlegestelle an

-> Steht eure Speicherstadt nicht an dem Hafen den er immer anfährt, handelt er an einer anderen Anlegestelle.

-> Er bevorzugt somit nicht die Speicherstadt

-> Die Dauer seines Handels hängt von der Ladegeschwindigkeit eurer Anlegestelle ab

-> Mehrere 100.000 Tonnen können somit an einer normalen Anlegestelle mehrere reale Stunden dauern (auf 1-facher Geschwindigkeit)

Tipp: Um stundenlange Handelsvorgänge zu vermeiden, solltet ihr erst das Verwaltungsgebäude auf eurer Insel bauen und abwarten an welchen Hafenbereich eurer Insel Morris erscheint. Erst dann baut eure Speicherstadt an diesen Hafen auf. So fährt er die deutlich schnelleren Anlegestellen der Speicherstadt an und der gleiche Handel der vorher 1 Stunde dauerte, dauert so nur noch 10 Minuten.



Die Questreihe



Auch mit dem 7 DLC „Die Speicherstadt“ kommt eine neue Questreihe ins Spiel. Am Ende dieser kurzen Reihe bekommt ihr auch, wie in Anno 1800 üblich, ein tolles Item als Belohnung.

Ihr könnt danach den Schiffsbauplan eines Vollkühllasters euer Eigen nennen und mit dem selben Schiff die Welten bereisen wie Morris.

Einführung - Bau einer Speicherstadt

Bauen Sie:

- 1 Speicherstadtverwaltung
- 3 Speicherstadtmodule

Die erste Quest erscheint automatisch sobald ihr die Voraussetzung zum Bau (250 Handwerker) einer Speicherstadt erreicht habt.

Morris führt euch durch die Quest und möchte, dass ihr das Verwaltungsgebäude und 3 beliebige Module setzt.

Einführung - Export- / Importverträge

Setzen Sie auf:

- 1 Export- / Importvertrag
- Verbessern Sie eine Exportware:
- Exportvolumen 1000t

Nun zeigt euch Morris wie der Export funktioniert. Geht dafür einfach in die Export- / Importverwaltung und setzt einen Vertrag

eurer Wahl auf. Mit dem Bau des Verwaltungsbeäudes steht euch genau 1 Vertrag zur Verfügung, Stellt bei dem Vertrag einfach eine Exportmenge von 1000t ein und wartet bis Morris das erste Mal handeln kommt.

Habt ihr die gewünschte Exportmenge erreicht, zieht die Ware einfach auf den ersten ungewöhnlichen Sockel (IV) in eurer Pyramide. Siehe dazu, Kapitel „Das Export- / Importparadies“.

Die Weiße Lady - Ausführende Tiefsee

1. Segeln Sie hierhin:
Vollkühlschiff

Diese Quest erscheint, sobald ihr alle Sockel eurer Export-Pyramide freigeschaltet habt. Morris möchte euch die Geschichte seines Schiffes erzählen, dazu segelt ihr genau zu diesem. Ihr findet es an der ersten Speicherstadt die ihr gebaut habt.

2. Rüsten Sie das Nebelhorn in der Speicherstadt aus.



Er gibt euch ein Quest-Item, das ihr nun einfach in eurer Speicherstadt auf dem freien Itemplatz sockelt.

Die Weiße Lady - Abyssische Tiefen

Fotografieren Sie:
Weiße Lady, Seele der Tiefe

Achtung, diese Aufgabe ist einfach. Doch solltet ihr wissen, das ihr in der nächsten Mission ein Schiff mit Feuerkraft benötigt! Solltet ihr diese Quest also nicht mit eurem Flugschiff machen, holt euch erst ein Feuerkräftiges Schiff bevor ihr das Foto des Hais macht, der neben Morris Schiff erscheint. Es dauert ein paar Augenblicke bevor das Tier angekommen ist.

Die Weiße Lady - der letzte Leviathan

1. Geben Sie der weißen Lady Geleitschutz

Nun wählt ihr euer Kriegs- oder Flagschiff und gebt ihm dem Befehl „Geleitschutz“ auf das Tier.

Euer Schiff geleitet nun die Weiße Lady zum Kartenrand und ihr werdet mit einem recht leichten Gegner konfrontiert, den ihr einfach versenkt. Hat die Lady die Region verlassen, erscheint die nächste Teilaufgabe.

2. Segeln Sie hierhin:

Vollkühlschiff und holen Sie ihrer Belohnung ab.

Die belohnung

?

Um das Schiff zu bauen, sockelt einfach das Item, das ihr von Morris erhalten habt, in einer Hafenmeisterei die eure Dampfschiffwerf im Einflussbereich hat.

Frachtplätze:	6
Item-Plätze:	1
Trefferpunkte:	5000
Unterhaltskosten:	7500 \$
Expeditionsbonus:	+20 Navigation
Einflusskosten:	6 🏠
Bauzeit:	14:00 minuten
Baukosten:	45 🚢
	25 🐉

Besonderheit des Schiffes:

Im ersten Moment scheint das neue Schiff nicht sonderlich stark zu sein.

Doch ist es auf überregionalen Handelsrouten 75% schneller als alle anderen bekannten Schiffe.

