

The background is a painterly illustration of a ship's deck. In the foreground, a captain with a white beard and a blue uniform with a gold belt stands looking towards the viewer. To the left, the head and trunk of a large elephant are visible, looking out over the sea. The ship's rigging and masts are visible in the background under a hazy sky.

EXPEDITIONEN
Weg ins Unbekannte

**DER GUIDE ZU DEN
EXPEDITIONEN VON
ANNO 1800**

**VON
XXLITTLEKEYXX**

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

INHALTSVERZEICHNIS

ACHTUNG

**DER GUIDE WURDE
NOCH NICHT AUF
RECHTSCHREIB UND
SATZFEHLER GEPRÜFT.
KORRIKIERTE
VERSION AM
09.05.2022
DOWNLOADBAR.**

Kapitel I

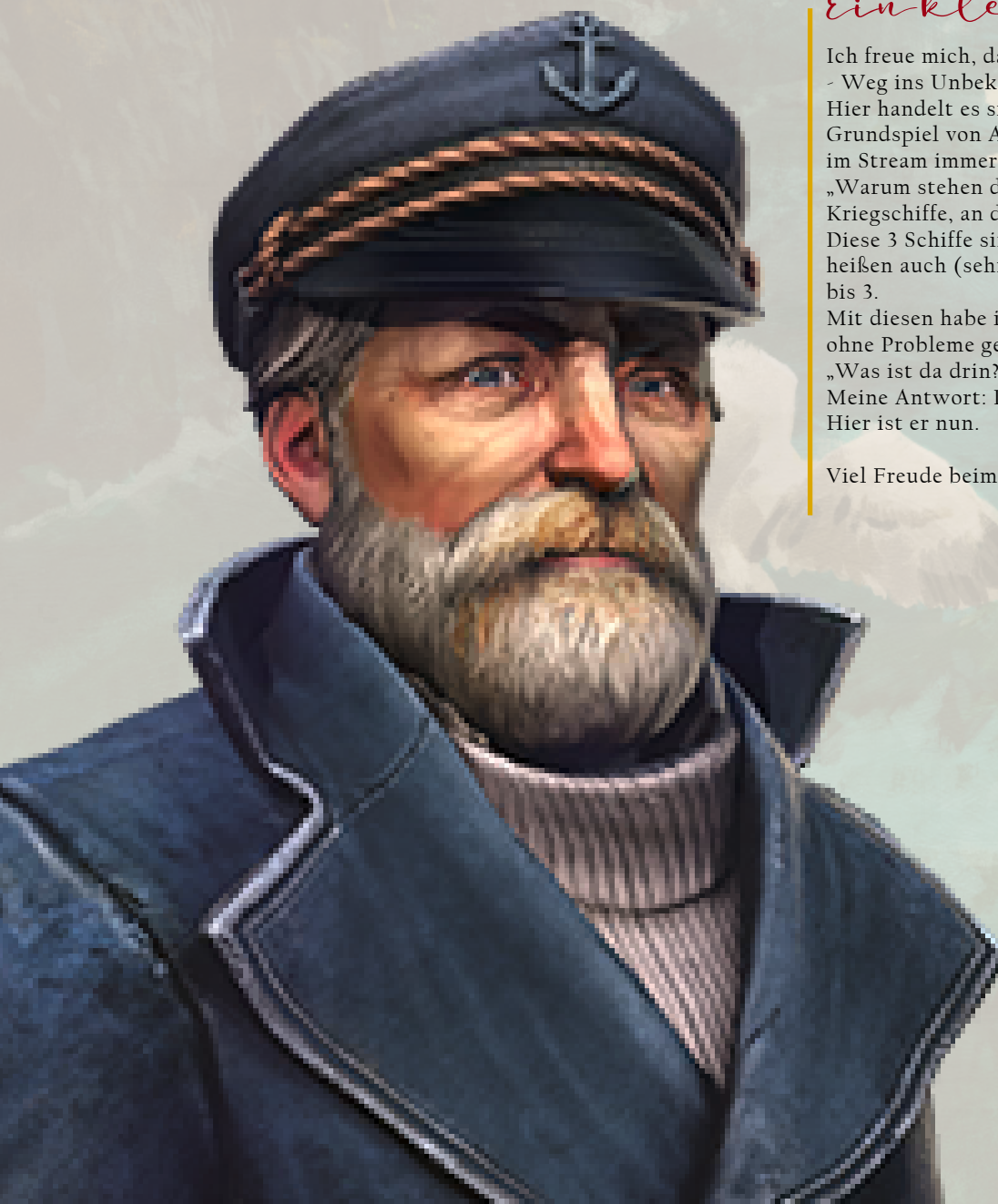
Die verschiedenen Expeditionen	3
Arten	4
Schwierigkeitsgrad	4
Vorbereitungen auf eine Expedition	4
Die Wahl des Schiffes	5
Die Warenliste	5
Meine 3 Expo-Schiffe	6

Ein kleines Vorwort

Ich freue mich, dass ihr den Guide „Expeditionen - Weg ins Unbekannte“ vor euch habt. Hier handelt es sich um ein Kapitel aus dem Grundspiel von Anno 1800. Er entstand, weil im Stream immer wieder Leute gefragt haben „Warum stehen da seit hunderten Stunden diese 3 Kriegsschiffe, an der Insel rum?“ Diese 3 Schiffe sind meine „Exposchiffe“ und heißen auch (sehr kreativ wie ich finde) Expo 1 bis 3. Mit diesen habe ich vor DLC 6 jede Expedition ohne Probleme geschafft und ihr wolltet wissen: „Was ist da drin? Welche Waren nimmst du da?“ Meine Antwort: Ihr bekommt ein neuen Guide. Hier ist er nun.

Viel Freude beim schmökern.

Eure



DIE EXPEDITIONEN

Weg ins Unbekannte

Die Expeditionen haben, im Grundspiel von Anno 1800, einen hohen Stellenwert und dienen als wichtige Quelle für Items.

Sie stellen eine Grundmechanik in Anno 1800 dar und sind nicht nur der Start vieler DLCs, sondern auch der einzige Weg in die Neue Welt, ohne welche ihr keine Ingenieure und Investoren in eure Alte Welt locken könnt.

Erst mit dem DLC 6 „Land der Löwen“ verloren die Expeditionen ihren Stellenwert bei den Items.

Doch bevor ihr das DLC 6 soweit freigespielt habt oder wenn ihr es gar nicht besitzt, bzw. nicht freigeschaltet habt in eurem Spielstand, bleiben die Expeditionen

Kleine Geschichtsstunde



Expedition, von lateinisch *expeditio* ‚Feldzug‘, *expedire* ‚losmachen‘, ist eine Entdeckungsreise oder Forschungsreise in eine entlegene oder unerschlossene Region.



Frühe Expeditionen, wie die von Marco Polo und Christoph Kolumbus, wurden durch den Handel veranlasst. Regierungen machten entdeckte Gebiete zu Kolonien oder Protektoraten. Bis in die Gegenwart dienen Expeditionen zur Exploration von Rohstoffvorkommen. Seit dem 18. Jahrhundert mit seinen etablierten Gelehrtenvereinigungen dienen Expeditionen häufig der wissenschaftlichen Forschung, etwa

- I. Entdeckung von neuen Pflanzen- und Tierarten
- II. Gebiete von besonderem Interesse zu durchqueren,
- III. um herausragende geografische Ziele wie den Nord- und Südpol zu erreichen.

oft der Einzige Effektive Weg bestimmte Items zu erhalten.

In diesem Kapitel schauen wir uns an, welche Faktoren eine Expeditionen beeinflussen, welche Items und Waren ihr im Auge behalten solltet und wie ihr die perfekten Expeditionsschiffe bauen könnt um völlig entspannt jede Expedition erfolgreich abschließen zu können.

Die verschiedenen Expeditionen

Wollt Ihr eure erste Expedition durchführen, müsst Ihr zuerst die dritte Bevölkerungs-Stufe **Handwerker** erreichen. Sobald Ihr ein Arbeiter-Haus hochstuft und der erste Handwerker auf Eurer Insel erscheint, bekommt Ihr eine Meldung, dass Expeditionen verfügbar sind. Diese könnt Ihr ab sofort im **Expeditionsmenü** (Steuerrad im linken Menü) einsehen und dort auch starten.

Die erste Expedition ist immer die **„Entdeckungsreise“**, die Euch am Ende in die neue Welt führt, wo Ihr alles findet, was die gehobene Gesellschaft einer Metropole von Welt benötigen. Diese Expeditionart wiederholt sich bei den DLCs 1, 3 und 6 (also „Gesunkene Schätze“, „Die Passage“ und „Land der Löwen“).

Es gibt unterschiedliche Arten von Expeditionen, die verschiedene Belohnungen versprechen.

Die erste Expedition belohnt Euch mit einer neuen Region, der Neuen Welt. Andere bringen Euch exotische Tiere für den Zoo oder seltene Artefakte für das Museum. Welche Expedition Ihr aktuell durchführen könnt hängt immer vom Zufall ab. Denn Ihr bekommt vom System vorgegeben, welche Expeditionen Ihr starten könnt.

Folgende Arten gibt es:



ENTDECKUNGSREISEN:
Einmalig für das Finden neuer Regionen



ZOOLOGISCHE EXPEDITION:
Tiere für den Zoo



ARCHÄOLOGISCHE EXPEDITION:
Artefakte für das Museum



PIRATENJAGD:
*Gegenstände, Waren und Schatzkarten
(DLC 1 „Versunkene Schätze“)*



RETTUNGSEINSATZ:
Spezialisten

Der Schwierigkeitsgrad der Mission bestimmt Grundmoral der Crew, Dauer der Reise und Diversität der benötigten Fähigkeiten an Bord. Mittels Totenköpfen im Expeditionsmenü dargestellt, wird auch die Seltenheit der zu erwartenden Belohnungen angedeutet.

Schwierigkeitsgrad

SELTENHEIT DER BELOHNUNGEN

☠	Einfach	Ungewöhnlich und Selten
☠☠	Herausfordernd	Selten und Episch
☠☠☠	Schwierig	Episch und Legendar

Entdeckungsexpeditionen sind meist auf DLC Regionen abgestimmt und vorgefertigt.

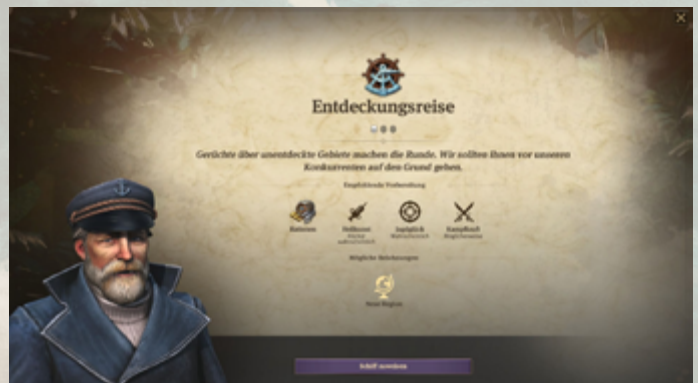
Diese können einmalig abgeschlossen werden und ermöglichen den Zugang zu neuen Spielregionen. Einige Spieler warten mit solchen Expeditionen bis die Angelegenheiten auf den anderen Spielwelten und Inseln einigermaßen geklärt sind, da NPCs diese neuen Regionen erst besiedeln wenn der Spieler diese freigeschaltet hat. Einen Guide für die Enbesa Expedition („Land der Löwen“ DLC) findet Ihr hier.

Vorbereitungen auf eine Expedition

Jedes Schiffstyp verleiht eurer Besatzung aufgrund seiner Fähigkeiten eine gewisse Grundmoral.

Die Moral des Schiffes kann zwischen 0%

und 100% liegen und ermöglicht längere Expeditionsreisen. Am Ende jedes Zwischenstopps erhält der Spieler die Möglichkeit eine von drei Handlungsoptionen zu wählen: 1. Extrarationen ausgeben, 2. Weiterfahren oder 3. Zurückkehren. Letztere Option beendet die Expedition vorzeitig und verhindert es die versprochenen Belohnungen zu erhalten. Während das einfache Weiterfahren die Moral des Schiffes um konstante 10% verringert, so wird dieser Malus durch die Herausgabe von zusätzlichen Rationen reduziert. Je länger die Reise jedoch dauert, desto weniger wird die Crew dies wertschätzen bishin zu einem Punkt bei dem es keinen Unterschied mehr macht. Bedenkt jedoch, dass Extrarationen eine Tonne Vorräte an Bord verbrauchen, welche Ihr euch nicht aussuchen könnt. Dies wird von der Position der Ware im Schiffslager abhängig gemacht - die Rationen zuerst eingeladen wurden, werden auch ausgegeben.



Besatzungsmitglieder und Vorräte erhöhen nicht nur die Moral, sondern verleihen auch (z.T. einzigartige) Fähigkeiten, welche Entscheidungen während der Expedition begünstigen. Grundsätzlich können folgende Fähigkeiten während einer Expedition von Nöten sein:

- ☠ Gefechtskunde
- ✂ Geschick
- 🔔 Glaube
- 🔪 Heilkunst
- 🎯 Jagdglück
- ✂ Kampfkraft
- 🚢 Navigation
- 🗨 Redegabe

Die drei wahrscheinlichsten Fähigkeiten wird euch Kapitän Morris vor jeder Expedition nennen. Dies bedeutet jedoch nicht, dass nicht auch andere Fähigkeiten notwendig werden um Dilemmata zu lösen. Weiterhin bringen Waren und Spezialisten einzigartige Fähigkeiten mitsich, welche neue Handlungsmöglichkeiten eröffnen können. Rationen sind Waren, welche sich zum Verzehr durch die Mannschaft eignen. Waren, welche einen anderen Fähigkeitsbonus zusätzlich liefern, verleihen einen Moralbonus - jedoch nur wenn 50t der entsprechenden Ware eingelagert sind.

Die Wahl des Schiffes



Verfügbare Schiffe

SEGELSCHIFFSWERFT

Schoner ⚓ Navigation 20

Kanonenboot ⚓ Navigation 20 ⚔ Gefecht 20

Fregatte ⚓ Navigation 10 ⚔ Gefecht 20

Klipper ⚓ Navigation 20

Linien Schiff ⚔ Gefecht 50

DAMPFSCHIFFSWERFT

Frachtschiff ⚓ Navigation 20

Schlachtkreuzer ⚔ Gefecht 70

Monitor ⚓ Navigation 20 ⚔ Gefecht 30

Schiffe durch Items / Forschung

Vollkühlschiff ⚓ Navigation 20

extravaganter Dampfer ⚓ Navigation 20

Great Eastern ⚓ Navigation 20

Piraten – Kanonenboot

⚔ Gefecht 10 ⚓ Navigation 20

Piraten – Fregatte

⚔ Gefecht 20 ⚓ Navigation 10

Piraten – Linienschiff ⚔ Gefecht 50

Königliches Linienschiff ⚔ Gefecht 50

Piraten – Monitor ⚓ Navigation 20

Pyrophorischer Monitor ⚓ Navigation 20

Pyrophorischer Schlachtkreuzer ⚔ Gefecht 70

Die Warenliste

Die Waren wurden nach den Kategorien im Kontor sortiert. Die DLC Waren sind gekennzeichnet und immer nach DLC sortiert. Waren die ausschließlich als Rationen dienen und keine Fähigkeit abdecken werden ignoriert, da sie nicht in diesem Guide verwendet werden.

Rationen werden sichtbar gekennzeichnet.

Die Werte der Waren, werden nur auf volle 50 Tonnen gerechnet!



Konsumgüter

🍷 Schnaps ✂ Heilkunst 10

👕 Arbeitskleidung ✂ Heilkunst 20

🍞 Brot 🔔 Glaube 5

🧼 Seife ✂ Heilkunst 15

🍺 Bier 🗣 Redegabe 10

🧵 Nähmaschinen ✂ Geschick 30

🍷 Rum ✂ Heilkunst 15

🐾 Pelze 🎯 Jagdglück 20

🕒 Taschenuhren ⚓ Navigation 10

☕ Kaffee ✂ Kampfkraft 5

💡 Glühbirnen 🔔 Glaube 5

💎 Schmuck 🗣 Redegabe 25

🍷 Sekt 🗣 Redegabe 30

🚬 Zigarren 🗣 Redegabe 15

🎵 Phonographen 🗣 Redegabe 20

🚗 Dampfwagen ✂ Kampfkraft 30

💡 Laternen 🎯 Jagdglück 10

💡 Öllampen 🔔 Glaube 10 (DLC 3)

🐾 Hundeschlitten ✂ Geschick 15 (DLC 3)

- Cognac 🍷 Redegabe 25 (DLC 6)
- Maßanzüge 🍷 Redegabe 10 (DLC 6)
- Telefone 📶 Navigation 15 (DLC 6)
- Chroniken 📖 Glaube 10 (DLC 6)
- Violinen 🎵 Redegabe 5 (DLC 8)
- Shampoo 🧴 Heilkunst 15 (DLC 8)
- Souvenirs 🎁 Redegabe (DLC 8)
- Kekse 🍪 Heilkunst 5 (DLC 9)
- Chilisauce 🍷 Redegabe 10 (DLC 10)
- Atole 🍷 Redegabe 10 (DLC 10)

Baumaterialien

- Segel ⚡ Geschick 20
- Stahlträger ⚡ Geschick 15
- Kanonen 🎯 Gefecht 15
- Dampfmaschinen 📶 Navigation 30
- Schwere Geschütze 🎯 Gefecht 30
- Gas ⚡ Geschick 20 (DLC 3)
- Wanza – Bretter ⚡ Geschick 15 (DLC 6)
- Fahrstühle ⚡ Geschick 35 (DLC 9)

Rohmaterial

- Lehm 🍷 Jagdglück 10
- Kohle 🍷 Jagdglück 15
- Kupfer ⚡ Geschick 15
- Harz 📖 Glaube 5 (DLC 8)
- Kirschholz ⚡ Geschick 10 (DLC 8)

Landwirtschaftliche Produkte

- Rindfleisch ⚡ Kampfkraft 10
- Felle 🍷 Jagdglück 20
- Fischöl ⚡ Heilkunst 10
- Baumwolle ⚡ Heilkunst 10
- Alpakawolle ⚡ Geschick 10
- Kautschuk ⚡ Geschick 30
- Tabak Kakao ⚡ Heilkunst 10
- Walöl ⚡ Geschick 10 (DLC 3)
- Robbenfelle ⚡ Geschick 10 (DLC 3)
- Bärenfelle 🍷 Jagdglück 20 (DLC 3)
- Huskys 🍷 Jagdglück 20 ⚡ Kampfkraft 10 (DLC 3)
- Sanga-Kühe ⚡ Geschick 5 ⚡ Kampfkraft 10 (DLC 6)
- Salz ⚡ Heilkunst 5 (DLC 6)
- Gewürze ⚡ Heilkunst 5 (DLC 6)
- Bienenwachs ⚡ Heilkunst 10 (DLC 6)
- Zitrusfrüchte ⚡ Heilkunst 20 (DLC 8)
- Kampfer ⚡ Geschick 10 (DLC 9)
- Mist ⚡ Heilkunst 10 (DLC 10)
- Dünger ⚡ Heilkunst 10 (DLC 10)

Zwischenprodukte

- Mehl 🍷 Jagdglück 5
- Glas 🍷 Jagdglück 10
- Messing ⚡ Geschick 15

- Dynamit ⚡ Kampfkraft 10
- Baumwollstoff ⚡ Heilkunst 15
- Zucker ⚡ Heilkunst 5
- Schlitten ⚡ Geschick 10
- Leinen ⚡ Geschick 15
- Wachskerzen 📖 Glaube 15

Meine 3 Expo-Schiffe

Hier betrachten wir nun die 3 besagten Kriegsschiffe mit ihren Werten. Welche Items in welchem Schiff liegen, welche Waren ich auf sie lege und für welche Expeditionen ich sie verwende.

Für meine drei Schiffe, farme ich zu Beginn bewusst und ausschließlich und stelle euch die Endergebnisse vor. Zu Beginn eines Spieles könnt ihr noch keine legendären Spezialisten erhalten. Verwendet hier einfach Spezialisten mit den ähnlichen Werten. Schwierigkeitsgrad 3 Expos solltet ihr jedoch erst starten, wenn ihr die Schiffe fertig habt.

Mit meinen Schiffen könnt ihr 3 schwere Expeditionen parallel angehen und scheitern ist den Kapitänen ein Fremdwort.



Expo 1 ☠

GRUNDWERTE SCHIFF:

Schlachtkreuzer ⚔ Gefecht 70

DIE 4 ITEMS:



Admiral Haynes
Erforscher neuer Horizonte
⚔ 55 ⚓ 25 ✂ 25



Kapitän Smith
Titan der Meere
⚓ 50 ✂ 30 ⚔ 10



Commodore Stephen Drake
Hüter der Embargos
⚔ 55 ⚓ 25 ✂ 25



Lord Admiral Nadasky
Meister des Scharfsinns
⚔ 55 ⚓ 55 ✂ 25

WERTE FÜR WAREN

In dieses Schiff lege ich Waren für Redegabe, Glaube und Heilkunst.
Meist Sekt, Brot und Seife.
Der Sekt wird als Ration an erste Stelle gelegt.

GESAMTWERTE DER SCHIFFE MIT WAREN:

⚔ 245	⚓ 5	🎯 0
⚓ 155	🗨 30	✂ 0
✂ 105	⚔ 15	



Expo 2 ☠☠

GRUNDWERTE SCHIFF:

Schlachtkreuzer ⚔ Gefecht 70

DIE 4 ITEMS:



Admiral Haynes
Erforscher neuer Horizonte
⚔ 55 ⚓ 25 ✂ 25



Kapitän Smith
Titan der Meere
⚓ 50 ✂ 30 ⚔ 10



Georgina Duffy
Schrecken der Meere
⚔ 55/ ⚓ 25 ✂ 25



Bruder Hilarius
Meister der Baukunst
✂ 25 🗨 25 ⚓ 25

WERTE FÜR WAREN

In dieses Schiff lege ich Waren für Jagdglück und Geschick (Pelze / Segel)
Als Ration verwende ich Sekt für
Zusätzliche Redegabe.

Somit hat dieses Schiff alle möglichen Fähigkeiten.

GESAMTWERTE DER SCHIFFE MIT WAREN:

⚔ 190	⚓ 25	🎯 20
⚓ 100	🗨 25	✂ 20
✂ 80	⚔ 25	



Expo 3 ☠☠☠

GRUNDWERTE SCHIFF:

Schlachtkreuzer ⚔ Gefecht 70

DIE 4 ITEMS:



Admiral Haynes
Erforscher neuer Horizonte
⚔ 55 ⚓ 25 ✂ 25



Kapitän Smith
Titan der Meere
⚓ 50 ✂ 30 ⚔ 10



Angela „Meg“ Iver
Meisterin der Improvisation
✂ 55 ⚔ 25



Bruder Hilarius
Meister der Baukunst
✂ 25 🔔 25 ⚓ 25

WERTE FÜR WAREN

In dieses Schiff lege ich Waren für Jagdglück (Pelze).

Zusätzlich Sekt und Brot, wobei Sekt an erster Stelle als Ration verwende.

Somit hat dieses Schiff alle möglichen Fähigkeiten und ist das Stärkste der drei Exposchiffe.

GESAMTWERTE DER SCHIFFE MIT WAREN:

⚔ 135	⚓ 25	🎯 20
⚓ 75	🗨 25	✂ 55
✂ 55	⚔ 50	

Mit diesen drei Schlachtkreuzern seid ihr für jede Expedition gut ausgestattet.

Jedoch alle drei Schiffe nach „Expo 3“ auszustatten ist nicht empfehlenswert. „Expo 1“ ist Beispielsweise für Piratenjagten ausgerichtet.

Viel Erfolg, gute Reise und immer eine Handbreit Wasser unterm Kiel.