

Q4/24

tapferer

AUSGABE 2

HOPLIT

by NaBru

Lebensader  **Discord**
Wie Allianzen
erfolgreich bleiben

Selbsttest:
Welcher Ika-Typ bin
ich?

Spielerporträt: (Herzog)
Tendo

Wilder Willi -
Auf Jagd mit dem Kaiser

Hydra voraus! Was
bringt das neue Update?

Loot me if you can!
Tipps gegen unliebsame
neue Nachbarn

Badidol im Interview



Elf Fragen an den Community Manager

EDITORIAL

“ Wir haben erneut keine Mühen gescheut, um euch zu unterhalten

Liebe Community,

zum zweiten Mal ist es nun so weit: Der tapfere Hoplit steht vor euren Toren! Aber keine Sorge, eure Lagerhäuser sind sicher - es sei denn ihr siedelt neben uns auf Medusa 😊

Spaß beiseite. Wir haben erneut keine Mühen gescheut, um euch zu unterhalten und euren Ika-Tag hoffentlich ein wenig zu versüßen. Denn mit dem Merge liegen anstrengende Spielwochen hinter uns und noch immer sind nicht alle Spieler final umgezogen. Ihr habt euch also etwas Erholung verdient!

Wohin uns alle dieser neue Weg wohl führt? Wir werden sehen. Bis ihr das herausgefunden habt, erwarten euch in dieser Ausgabe jedenfalls spannende Inhalte:

Lasst euch überraschen, was Community Manager badidol zu Ikariam zu sagen hat, informiert euch zu den Vorteilen von Discord oder lasst euch vom Orakel zeigen, welcher Typ Spieler ihr seid - Achtung Humor! Daneben erwartet



euch natürlich noch einiges mehr, freut euch drauf.

Übrigens: Wir freuen uns jederzeit über konstruktives Feedback. Ob gut oder schlecht, lasst uns wissen, was ihr von diesem Projekt haltet.

Und nun: Viel Spaß beim Stöbern!

Flavius Kolumnus

**Flavius Kolumnus,
Chefredakteur**



**SSM GUDE:
KAISERLICHES
FLAGGSCHIFF DER
SUPERLATIVE!***

**JETZT ALS 5.000-
TEILIGER BAUSATZ. EIN
MUST-HAVE FÜR ALLE
INSELHERRSCHER!**

**SSM GUDE - TROTZT
JEDEM STORM**;
KNALLHART UND
GNADENLOS.**

*Bausatz ab 18 Jahren. SSM Gude kann süchtig machen. Rat und Hilfe unter 0800 1372700 (kostenlos und anonym).

**Nur bei Aufbewahrung in Vitrinen. Keine Gewährleistung in Badewannen.

Inhalt



4

Titelstory

badidol im Interview: Elf Fragen an den Community Manager

8

NaBru

Wilder Willi: Auf Jagd mit dem Kaiser

12

Community

Lebensader Discord: Wie Allianzen erfolgreich bleiben

14

Merge Spezial

Loot me if you can! Tipps gegen unliebsame neue Nachbarn

15

Spielerportät

Ika-Urgestein: (Herzog) Tendo

17

Spiel im Fokus

Hydra Voraus! Was bringt das neue Update?

20

Ernst des Lebens

Selbsttest: Welcher Ika-Typ bin ich?

Im Interview: badidol

Elf Fragen an den Community Manager



Casual Gamer, Musiker und bekannt wie ein bunter Hund: Das ist Community Manager Badidol. Im Interview plaudert er über sich selbst, die Community und Gameforge's Sicht der Dinge.



1. Du bist Community Manager, aber was ist das eigentlich? Und was gefällt dir an der Arbeit mit der Community?



Community Manager ist ein bisschen wie eine eierlegende Wollmilchsau. Die Spieler erwarten von dir, dass du mit ihrer Stimme sprichst und sie der Firma gegenüber vertrittst. Die Firma wiederum bezahlt dich dafür, dass du Spielerfeedback sammelst und weiterleitest und gleichzeitig den Spielern mitunter unangenehme Dinge sagst. Und daneben gibt es noch ein Dutzend weiterer Aufgaben, damit es nicht langweilig wird. Der Spagat zwischen den beiden erstgenannten "Hauptaufgaben" und der Umstand, dass kein Tag ist wie der andere, machen den Reiz am Job aus. Du hast immer wieder neue, andere Herausforderungen, die auf dich warten und du musst kreative Lösungen dafür finden. Es ist ein Bürojob, aber eben kein langweiliger.



2. Und was machst du so in deiner Freizeit (abgesehen von Ika zocken 😊)?



Tatsächlich spiele ich selbst eher sehr casual. Das ist wie mit dem Koch im italienischen Restaurant: Wenn du den ganzen Tag nur Pasta

kochst und vor dir siehst, möchtest du daheim vielleicht nicht auch noch Nudeln kochen müssen 😊

In meiner Freizeit kümmere ich mich um meinen Balkongarten, meine Frau, höre und mache Musik, lese, schaue Serien und Filme, spiele durchaus auch mal Spiele, fotografiere, gehe spazieren. Total langweilige "normale Leute Dinge" halt 😊

3. Wie zufrieden seid ihr mit dem Spielerfeedback zu den vorangegangenen Updates und wie geht ihr auf Feedback aus der Community ein?



Schwierige Frage, weil Zufriedenheit es hier nicht ganz trifft. Im Grunde bin ich schon zufrieden, wenn es Feedback gibt. Wie das dann ausfällt... hat sicher Einfluss auf meine Tageslaune, aber egal, wie negativ das Feedback ist, es ist Feedback. Unzufrieden wäre ich erst, wenn es gar keines gäbe. Lustig vor sich hin zu raten ist weder angenehm noch hilfreich. Tatsächlich findet Spielerfeedback an sich immer ins Spiel, manchmal leider sehr viel später, als es gegeben wurde und manchmal eben auch nicht zur Freude der Spieler. Zum Beispiel kommen mit den nächsten paar Updates (groß und klein) auch einige Dinge mit ins Spiel, die seit Jahren immer wieder vermehrt angefragt werden, hauptsächlich Features kosmetischer Art.



4. Das Seemonster hat gemischte Reaktionen hervorgerufen. Welche Punkte haben die Spieler hauptsächlich erwähnt und welche Konsequenzen zieht GF daraus?



Grundsätzlich kam Abyssal Ambush an sich richtig gut an. Die meisten Spieler, die sich äußerten, fanden die Neuerung ganz interessant und haben sich gefreut. Natürlich lief auch Einiges nicht so gut. Recht häufig wurde moniert, dass wir vorab zu wenig Informationen bereitgestellt hätten und das stimmt ja auch: das geht besser und werden wir künftig auch besser machen. Die Idee "Finde es heraus!" ist ja schon ganz nett, aber funktioniert mit unseren Tabellenkriegern in Ikariam nicht. Da muss mehr Klarheit her und die wird es in künftigen Durchläufen auch geben. Die Belohnungen sind, das wurde auch oft ge-



nannt, tendentiell tatsächlich eher zu niedrig ausgefallen. Wer den Dreh raus hatte, konnte mit bis zu dem 4 oder 5 Fachen an Gewinn rausgehen, was er hineingesteckt hatte. Wer nur blind irgendwas, was gerade herumlag, reingeschickt hat, hatte weniger Glück und mit Pech sogar Verlust gemacht. Für künftige Durchläufe wollen wir die Belohnungen etwas anheben und dafür sorgen, dass Verlust so gut wie nicht mehr möglich ist. Insgesamt kam Abyssal Ambush darüber hinaus gut an und wir freuen uns bereits auf weitere Durchläufe. Bisher kennt Ihr ja nur die Hydra. Da gibt es mehr. Und auch von den Einstellungen her ist noch nicht alles ausgereizt, was geht. Es bleibt spannend.

5. Wie steht es aktuell um die Spielerzahlen in der DE-Community? Gibt es abgesehen von Updates weitere (Marketing-) Strategien um sie zu steigern?

Gar nicht so schlecht. Man darf nicht vergessen, Ikariam ist ein recht altes Spiel. Dafür, dass wir mittlerweile auch schon im Teenageralter sind, sind die Zahlen an aktiven Spielern schon nicht schlecht. Marketing passiert heute anders als noch vor 15 Jahren. Heute läuft das alles über Social Media und promoted posts auf diversen Kanälen. Das findet durchaus auch statt. Man muss aber hier auch realistisch bleiben: Browsergames sind mittlerweile etwas Nische. Das heutige Publikum erwartet bunt und flashy, Clients und Dinge, die so nativ im Browser schwer bis nicht umsetzbar sind. Da eine Balance zu finden und irgendwie alle unterschiedlichen Arten von Spielern anzusprechen, ist recht anspruchsvoll.

6. Die Pangaia-Server sind bei den Spielern sehr beliebt. Wie beurteilt GF ihren Erfolg und wird es weitere davon geben?

Die ersten 2 Pangaia's schlugen ein wie Bomben. Das hat uns ein wenig überrascht und zwar positiv. Dass die beliebt sein würden, war schon klar, immerhin wurden solche Global Server immer wieder mal angefragt. Dass der erste davon binnen Stunden schon berstend voll sein würde, hatten wir aber so nicht erwartet. Das lief besser als erhofft. Aktuell planen wir jedoch keine neuen Pangaia's. Momentan liegt unser Fokus auf dem Merge, danach sehen wir weiter, wie künftige neue Server aussehen werden.

7. Mitspieler und Allianzen sind für viele Spieler ein zentraler Aspekt, welcher sie oft auch im Spiel hält. Gibt es Ideen um die Kommunikation und das Zusammenspiel weiter zu fördern und zu verbessern?

Wir sind immer offen für Vorschläge. Unser Gamedesigner hat bereits den einen oder anderen Gedanken in Richtung Stärkung des Zusammenspiels gedacht und mit "der Hydra" kommt ja ein erster Teil davon nun auch bald ins Livespiel. Es gibt da Überlegungen und Ideen, aber leider nichts, über das ich bereits reden könnte.

8. Gerade was das Speichern von Kampfberichten und die Weltkarte betrifft, ist Ikalogs für viele Spieler absolut unverzichtbar. Falls Ikalogs offline geht, wird sich Gameforge dann darum bemühen manche Features ins Spiel zu integrieren?

Anzeige

LagLord GmbH Server Equipment.
Trotzt selbst mythischen Monstern!

Gaming-Server von LagLord GmbH:
Jetzt unverbindliches Angebot
anfordern. JETZT!

LagLord GmbH GmbH
Promilleweg 69
54331 Oberbillig
www.laglord.de

Kurze, unpopuläre Antwort: Nein, es ist nicht angedacht, im Zweifelsfall dann da einzuspringen und das zu übernehmen.

9. Was sind deiner Meinung nach die größten Baustellen von Ikariam und wie geht ihr sie an?

Ikariam ist gealtert. Da muss man schon ehrlich sein: Wir haben eine recht lange Zeit mit kaum bis keinen Updates gekämpft und auch, wenn wir da nun gegensteuern und bemüht sind, wieder regelmäßig Content zu liefern, man merkt das natürlich. Und so einfach, wie man sich das außen gerne vorstellt, ist das gar nicht, ein komplettes Browserspiel mal so eben völlig umzukrempeln und ins Jahr 2024 zu holen. Wenn man sich auf den unterschiedlichen Kanälen die unterschiedlichen Wünsche und Forderungen der Spieler anschaut, müsste man im Grunde das Spiel komplett neu bauen. Ein Umbau in der oft geforderten Weise würde schlicht zu viel Aufwand und zu viel Fehlerpotential mit sich bringen. Klar KANN man ein Produkt im laufenden Betrieb auf links drehen. Ob das wirklich sinnvoll und vorteilhaft ist, ist halt die andere Frage. Wir glauben nicht daran, dass es das wäre und möchten daher unseren Fokus eher auf die Weiterentwicklung des vorhandenen Spiels legen, was wir ja auch tun. Lange Rede, kurzer Sinn: Die größte Baustelle ist, dass wir zu lange keine Veränderungen und Neuerungen im Spiel hatten. Viel konkreter denke ICH persönlich da gar nicht. Erstmal ist es wichtig, dass wir da wieder in einen Rhythmus finden, dass regelmäßig Dinge am Spiel getan werden. Das klappt soweit ja wieder ganz gut, den Weg müssen wir jetzt so weiter gehen.

10. Welches Feature würdest du persönlich gerne im Spiel sehen, wenn du dir eines wünschen könntest? (HINWEIS: Badidols eigene Meinung - Keine Entwicklungsabsicht seitens GF)

Das Problem ist hierbei für mich: Als absoluter casual player, der völlig glücklich und zufrieden vor sich hin baut und handelt, bin ich gar nicht unglücklich. De facto fehlt mir an sich nichts. Das macht die Frage, was ich denn gern noch hätte, etwas schwierig. So aus der Hüfte geschossen: Es gab vor einigen Jahren mal die Idee, und auch einige Spieler hatten das mal geäußert, willkürliche "Weltereignisse" wie z.B. Stürme, Wetter, etc. einzuführen, die dann diverse Boni oder Mali mit sich bringen, auf die man sich einstellen muss. Das könnte ganz lustig sein.

11. Gibt es besondere Events oder Jubiläumsaktionen, auf die sich die Community in den kommenden Monaten freuen darf?

Ich habe jetzt erstmal nix Außergewöhnliches auf dem Tisch soweit. Mit "der Hydra" werden wir recht zeitnah ein wiederkehrendes Event live bringen, dass wir recht flexibel wiederholen und anpassen können. Darüber hinaus werde ich auch weiterhin in unregelmäßigen Abständen Boniwochenenden (oder auch mal unter der Woche, das ist ja nicht so fix) einrichten, bei denen es mal mehr von der einen oder anderen Ressource gibt. Darüber hinaus würde ich gerne die Discord Contests wieder aufleben lassen, bei denen es was zu gewinnen gab. Aber dafür brauche ich halt Zeit und die ist aktuell leider etwas Mangelware. Die kamen immer gut an und ich würde das gern wieder etwas regelmäßiger machen. Mal schauen, vielleicht klappts ja 😊

Herzlichen Dank, badidol!



WILDER WILLI: AUF JAGD MIT DEM KAISER

Hirsche, Wildschweine, Eichhörnchen oder Katzen - Mit dem Herbst beginnt für Willi und seine Gang die Jagdsaison. Weidmannsheil!



1.

1. Willi in Panik! Welches Outfit soll er anziehen? Rot? Grün? Etwas anderes? Als Kaiser hat man es wirklich nicht leicht. Man muss doch schließlich immer schnieke aussehen!

2. Auf die Pferde, fertig los! Na ja, gut, zumindest der Kaiser sitzt auf seinem Schlachtross. Der Pöbel muss natürlich laufen. Was habt ihr denn erwartet?!



2.



3.



4.



5.

3. Die japanischen Untertanen des Kaisers sind selbstverständlich ebenfalls hochmotiviert am Start (von links: Shogun Yoritomo, Herzog Tendo, Admiral Onishi und Kaisho Shigeru)

4. Poledra v Riva, Herzdame seiner Majestät, präsentiert stolz ihre Beute!

5. Nemesis Daimyo hat ihn erwischt! Oder er ihn? Wildschwein-Rodeo vom feinsten. Ob das Tier auf dem Tisch landet...

6. ... hat anschließend Fürst v Hornet in der Hand!



6.



7.

7. Voller Körpereinsatz: Bei der Verfolgung eines Eichhörnchens landet General Uesugi Kenshin im Modder. Fürst Saladin amüsiert sich... selbstverständlich NICHT über seinen Befehlshaber.



8.

8. Bei Fürst Tokugawa bleibt nichts dem Zufall überlassen. Die Beute? Genau dokumentiert!
9. Nach der Jagd: Willi und seine Gang genießen ein ausgelassenes Festmahl. Prost!



9.



Fuchspelzmantel
10,799 Gold



Katzenfellumhang
13,299 Gold



Schildkrötenhut
7,499 Gold



Willi's Merge Sale

50 % REDUZIERT
FÜR 100% STYLISCHE
WINTERABENDE -
SOGAR IN DEN LEEREN
WEITEN VON THESEUS

Sei schlau, sei wie Willi, sei modisch!
Sichere dir JETZT deinen Rabatt auf
den kuschlig-royalen
Fuchspelzmantel, den flauschig-
majestätischen **Katzenfellumhang**
oder den erhaben-kaiserlichen
Schildkrötenhut.

Alles selbst gejagd, alles selbst
erlegt - Deltanische Qualität!

Ab sofort auch in deinem NaBru-
Shop!

LEBENSADER



Discord

Wie Allianzen erfolgreich bleiben

In einer Allianz entsteht Erfolg durch Aktivität - und die steht und fällt mit der Kommunikation. Wie kann diese bestmöglich organisiert werden und warum ist Discord heute das Mittel der Wahl?



Es ist ein Dilemma: Ohne regelmäßigen Kontakt fällt die Allianz in einen Dornröschenschlaf, doch Rundmails sind müßig - ganz zu schweigen vom spielinternen Chat. Auch Skype, in der Vergangenheit gern und viel genutzt, ist leider schlecht gealtert. Doch glücklicherweise ist nicht alle Hoffnung verloren! Denn in den letzten Jahren hat das (Sprach-) Chatprogramm Discord die Gamingwelt erobert. Und das nicht ohne Grund.

Kommunikation in Echtzeit

Egal ob Shooter, Strategie oder Browser Spiel - die Gamingwelt lebt von einfacher, schneller Kommunikation zwischen den Teammitgliedern. Auch in Ikariam kommt dieser Aspekt zum Tragen: Wenn plötzlich Krieg ausbricht und haufenweise Schlachten gleichzeitig koordiniert werden wollen, müssen Absprachen zügig und effizient getroffen werden. Doch auch friedliche Allianzen profitieren, wenn Handel und Piraterie einfach von der Hand gehen.

Faktor Organisation

Menschen mögen Ordnung. Und Sie sammeln gern - auch Informationen! Während Rundmails und spielinterner Chat nach einer Weile automatisch vom System gelöscht werden, bleiben Chatverläufe in Discord dauerhaft erhalten. Ein Paradies für Archivare! Weiterer Vorteil: Es lassen sich beliebig viele Kanäle für unterschiedliche Themen erstellen, um Ordnung und Übersicht zu erhalten. Was nicht mehr benö-

tigt wird, wandert ins Archiv. Auf Wunsch auch versteckt für die breite Masse. So lässt sich nicht nur entspannt Quatschen, sondern auch ernsthaft Planen.

Sprach- und Videochats

Schreiben ist nicht so euer Ding? Kein Problem! Wer möchte begibt sich einfach in einen Sprachchat und kommuniziert ganz einfach und persönlich mit seinen Mitspielern. Großer Vorteil: Grade wenn es hitzig und stressig wird, bleibt manchmal keine Zeit zum Schreiben. Miteinander sprechen zu können, kann das Zünglein an der Waage sein.

Community-Building

Seien wir Mal ehrlich: Die meisten von uns spielen vermutlich nur noch Ikariam, weil ihnen die Mitspieler in der Allianz ans Herz gewachsen sind. Besonders hier hilft Discord Allianzen ungemein weiter. Denn eine florierende Gemeinschaft kommt nur dann zustande, wenn ihre Mitglieder sich austauschen, Spaß haben und ein Zusammengehörigkeitsgefühl entwickeln. Ohne exzellente Kommunikation kann das nicht funktionieren. Umso größer ist der Bedarf an guten (Sprach-) Chats. Besonderer Pluspunkt gegenüber Ingameoptionen: Auf Discord lässt sich ganz leicht und benutzerfreundlich via Browser, Desktopanwendung und Smartphone-App zugreifen - jederzeit und überall.

Integrationen

Wem die Vanilla-Funktionen von Discord noch nicht ausreichen, der kann seinen Server mit zahllosen Integrationen aufrüsten. Von Musikbots über Kalender und Erinnerungen bis zur automatischen Moderation von Textkanälen sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Einfach Mal stöbern!

Erfolgsgeschichte NaBru

Dass Discord tatsächlich Allianzen belebt, hat die NaBru am eignen Leib erfahren. Noch 2021 war die Allianz wie ausgestorben. Beteiligungsquote an Skype: unter 20 Prozent. Heute freuen wir uns darüber, dass sämtliche Mitglieder im Discord-Chat vertreten sind - ein unvergleichlicher Aktivitätsboost! Und der Erfolg gibt uns recht.

Die besten Discord-Integrationen

MEE6



MEE6 verfügt über mehr als 25 Plugins, die Du einrichten und anpassen kannst, um das Beste aus deinem Server herauszuholen.

KLICK: <https://mee6.xyz/de>

STATBOT



Detaillierte Daten über Mitglieder- und Channel-Aktivitäten waren auf Discord bisher nur schwer zu bekommen - bis jetzt. Diagramme & Grafiken, Kanalzähler & Uhren, Auto-Rollen & Inaktivitätsrollen, Web-Dashboard und mehr! Statbot gibt Dir Werkzeuge und Daten, die kein anderer Bot bieten kann.

KLICK: <https://statbot.net/>

SESH



Der beste Kalender- und Event-Bot für Discord. Einfach und doch leistungsstark. Erinnerungen, RSVPs, Rollen, intelligentes Parsing, GCal-Synchronisation, Zeitzone-Magie, Umfragen und mehr!

KLICK: <https://sesh.fyi/>



LOOT ME IF YOU CAN: TIPPS GEGEN UNLIEBSAME NEUE NACHBARN

Hurra, hurra, der Merge ist da - und mit ihm viele neue Nachbarn. Doch nicht alle sind dir freundlich gesinnt... Was du tun kannst, um deine Lagerhäuser vor Eindringlingen zu schützen, erfährst du hier - aus der Perspektive böser Plünderer 😏

Ikariam - Bauen, erobern und regieren! Dass zum Erobern jedoch auch immer ein Eroberer gehört, wird für letzteren schnell zum Problem. Wenn es rote Kampfberichte hagelt und die Lagerhäuser leergefegt zurückbleiben, geht das auf den Spielspaß. Was also tun, wenn du ins Visier gerätst?

Zunächst einmal lohnt es sich zu überlegen, wieso du eigentlich geplündert wirst: Hast du dir aktiv einen Gegner gemacht oder sind deine Lagerhäuser einfach voll und ungeschützt? Sobald du dir darüber im Klaren bist, kannst du Gegenmaßnahmen ergreifen - auch wenn du kein großer Krieger bist.

Geht es deinem Plünderer lediglich um deine Ressourcen, solltest du versuchen, ihm den Zugang möglichst schwer zu machen oder ihn sogar leer ausgehen zu lassen. Einfach und kostengünstig: Jeweils einen Speerträger, Schwertkämpfer, Hopliten, Dampfgiganten und Steinschleuderer pro Stadt in der Garnison aufstellen. So müssen mindestens fünf Mauersegmente durchbrochen werden, was länger

✓ DO'S

- Aktiv spielen
- Für gute Spionagesicherheit sorgen
- Stadtmauern hoch ausbauen
- Aktiv und klug verteidigen
- Einer Allianz anschließen
- Kommunizieren
- Sympathisch sein

✗ DON'TS

- Inaktiv sein (auch ohne (i); wer keinen Fortschritt macht, braucht auch keine Ressourcen)
- Verstecke nicht ausbauen oder keine Spione in der Abwehr haben
- Lager mit Rassis vollstopfen
- Nicht Kommunizieren/Reagieren bei Angriffen
- Beleidigen, Beschimpfen...
- Sofort den Umod aktivieren - fiese Plünderer kommen wieder, einfach nur um dich zu ärgern

dauert, je höher deine Mauer ausgebaut ist. Unheimlich nervig, denn Zeit ist Ressourcen! Gebäude ausbauen, Ressourcen per Premiumhändler in Holz wandeln und in die Minen spenden sowie hohe Lager-sicherheit eignen sich zumdem hervorragend, um plündersicher zu werden. Außerdem hilfreich: Die Wunder Athene (höhere Lager-sicherheit) und Koloss (angreifende Armeen zerstreuen).

Kniffliger gestaltet sich die Situation, falls dein Gegner dich aus persönlichen Gründen heimsucht. Hier hilft meist nur ein klärendes Gespräch. Es wird dich überraschen, wie weit Freundlichkeit und Sympathie dich bringen können - denn die meisten Spieler sind an einer Lösung interessiert. Mach es ihnen einfach, auf dich zuzugehen!

In jedem Fall lohnt es sich, mit einer Kombination der genannten Möglichkeiten vorzubeugen. Spiel möglichst aktiv, bau deine Verstecke aus, lass keine Ressourcen unnötig liegen, schließe dich einer Allianz an und vor allem: Mach dir keine Feinde durch niveaulose Nachrichten.

SPIELERPORTRÄT: (HERZOG) TENDO

Wer auf dem Ikariam-Discord oder im Forum unterwegs ist, kommt um Tendo nicht herum. Doch auch ingame ist der Anführer der Cry eine Institution!



Immer besonnen, entspannt und mit vielen guten Ideen hat sich Tendo nicht nur als Anführer und Stratege einen Namen gemacht, sondern auch als konstruktiver Kritiker - Badidol würde ihn vermissen! 😊 Was treibt Tendo an und was hat ihn geprägt?

Mit dem Serverstart von Rho beginnt auch Tendos Inselimperium seine Reise, zunächst bei den Erzeugeln (DEE). Im Laufe der Zeit kommen Accounts auf weiteren Servern hinzu, wo er sich unter anderem als Diplomat eines Inselallianz-Projekts als Pazifist versucht - wie sollte es anders sein, ohne Erfolg. Stattdessen schlägt er auf Sigma einen anderen Weg ein, wo Pilzface, Armageddon und Empi in der Allianz RIP sein Potenzial als Krieger erkennen und ihn ausbilden.

Nach zahlreichen Kriegen und Scharmützeln, in denen Tendo sein Können als Bilanzkämpfer unter Beweis stellen konnte, wird er Anführer in dritter Generation der respektablen Kriegsallianz Cry auf Pi - ein Posten, den er bis heute sehr erfolgreich bekleidet. Durch seine ste-

tige Forenpräsenz landet er außerdem auf dem Radar eines anderen Kriegers und Strategen: General Yoshida, Anführer der NaBru auf Delta. Ein absolutes Match, das dauerhaft Bestand hat. Nicht nur ingame als aktiver Posten in vielen Kriegen, sondern auch im Forum als NaBrus eigener 'Faktenchecker' profitiert die Allianz seitdem von Tendos Mitgliedschaft.

Apropos Forum und Discord: Wenn es um konstruktive Kritik zum Spiel, neue Ideen für Verbesserungen und künftige Updates oder um Tipps und Tricks geht, befindet sich Tendo auch hier immer vorderster Front. Manchmal zum Leidwesen von Community Manager und Co., aber was muss, das muss!

So zeigte Tendo sein Engagement für die Community und ein aktives Miteinander beispielsweise durch die Organisation eines Turniers auf Server Pi: Wie bei einem Fußballturnier traten mehrere Alli-

anzen gegeneinander an, jeweils jeder einmal gegen jeden. In einem anderen Event postete die CRY eine KE - mit einer ganzen Liste möglicher Gegner. In regelmäßigen Abständen wurden Allianzen gestrichen, bis der Gegner feststand.

.....
Tendo, was hält dich in Ika, obwohl es doch so viele andere Spiele gibt?

"In erster Linie natürlich die anderen Spieler, mit denen man schon so viel erlebt hat, z.B. in gemeinsamen Voice-Chats, während man zusammen gekämpft oder einfach nur so gequatscht hat. Zum anderen das Kampfsystem, welches anderen Browser-Games mMn. überlegen ist, da es viel taktischer und interaktiver ist."

Als Stratege, der du bist, warst du einer der ersten Nutzer von Bunkern. Heute sprichst du dich dagegen aus. Warum?

Weil Bunker eskaliert sind, auch durch Bug-abuse, wo Generäle ver-

vielfacht wurden. Wenn ich da in anderen Communities einzelne Bunker mit 40mio+ Genis sehe, was etwa so viel ist wie teils auf einem kompletten DE-Server... Früher waren sie nur eine nette Sache um zwischendurch Gold zu sparen, heute überschwemmen sie die Konflikte mit Massen an Einheiten.

Du spielst ohne Ambrosia - juckt es dich da nicht doch manchmal in den Fingern?

"Bis auf die Phönizischen Handelsschiffe gibt es da nichts, was mich wirklich reizt. Ich sehe es einfach als etwas erhöhten Schwierigkeitsgrad an. Früher musste man noch den Lagerverdoppler benutzen um den Palast/SHS auf max auszubauen, daher habe ich jeweils das Ambro vom Tutorial gespart um irgendwann dafür den Lagerverdoppler zu kaufen. So hatte ich dann z.B. damals jeweils meine Gebäude auf max ausgebaut." ●



CRAZY (CR4)

SERVER 1 - MINOTAURUS

BIST DU BEREIT,
DEM WAHNSINN
GEGENÜBER-
ZUTRETEN?

A large, green, scaly Hydra with three heads and many tentacles is emerging from the ocean. The heads have glowing red eyes and sharp teeth. The background shows a cloudy sky and the sea.

HYDRA VORAUS! WAS BRINGT DAS NEUE UPDATE?

Die Jagd ist eröffnet! Nach langer Ankündigung und Rätselraten über das neue Event, fand nun erstmals der Kampf gegen die Hydra statt. Wie funktioniert das System, welche Belohnungen sind zu erwarten und was denkt die Community?

Gemeinschaftliches Kloppen - Das ist der Gedanke hinter dem Kampf gegen Monster und Fabelwesen der griechischen Antike. Das Grundkonzept lautet dabei wie folgt: Teilnehmende Spieler greifen die Hydra mit beliebigen Einheiten an, welche Schaden verursachen und dabei zerstört werden. Abhängig vom individuell verursachten Schaden schüttet das Spiel am Ende des Events Belohnungen aus. Diese bestehen aus Ressourcen und Gold, wobei die Platzierung im Highscore für die Höhe der Ausschüttung nicht relevant ist. Es kommt lediglich auf den verursachten Schaden an. Einzige Ausnahme: Die Platzierungen 1-3, die gesonderte Belohnungen in Form von Item-Paketen erhalten.

Truppenstärke und Basisschaden

Für das Event besitzt jeder Einheitentyp zwei neue Werte: Truppenstärke und Basisschaden. Der erste Wert begrenzt die Anzahl an Truppen oder Schiffen, die Spieler pro Angriff losschicken können, auf 1000 Punkte. Dampfrahmen hatten im ersten Durchlauf beispielsweise eine Truppenstärke von 4 - so konnten maximal 250 davon pro Angriff verwendet werden. Vor jedem Angriff ist die Truppenstärke ablesbar. Anders verhält sich dies beim Basisschaden, den die Spieler selbst errechnen müssen. Hierfür ist ein Kampfbericht notwendig, da der



Bild: Hydra-Kampfbericht mit Schadenswerten der Dampfrahmen.

angibt, wie die Schadenswerte der Einheiten zu errechnen sind. "Dampfrahmen 120%" bedeutet dabei, dass diese Einheiten 120 Prozent des regulären Schadens verursachen. Bei 250 Dampfrahmen, die zusammen 600 Schadenspunkte verursachen, bedeutet dies 2,4 Scha-

denspunkte pro Einheit. Im Normalfall, also auf 100 Prozent heruntergerechnet, verursacht eine Dampfrahmen demnach 2,0 Schadenspunkte. Für jede andere Einheit kann der Basisschaden nach dem selben System berechnet werden. Der prozentuale Bonus, in diesem Fall 120 Prozent, verändert sich mit jedem Meilenstein, während der Basischaden das ganze Event über gleich bleibt und somit eine wichtige Information darstellt.

Ein Meilenstein ist immer dann erreicht, wenn die Hydra alle Lebenspunkte verloren hat. Nach 15 Minuten Pause erscheint sie dann erneut mit mehr Lebenspunkten als zuvor und verändertem Schadensbonus je Einheitentyp.

Der Schadensbonus bewegt sich zwischen 60-120%. Aufgrund des Basisschadens kann jedoch eine Einheit mit niedrigem Prozentwert mehr Schaden verursachen, als eine Einheit mit hohem Bonus.

Empfehlenswerte Spielweisen

Wer das bestmögliche Kosten-Nutzen-Verhältnis erreichen möchte, kann auf zwei verschiedene Methoden zurückgreifen:

- 1. Die Plätze 1-3 erreichen, um Item-Pakete und Delphine (kosmetische Belohnung in der Inselansicht) zu erhalten. Hierfür muss maximal viel Schaden verursacht werden, ohne Rücksicht auf Verluste.
- 2. Mit minimalem Ressourceneinsatz möglichst viel Schaden verursachen um unabhängig von der Platzierung möglichst hohe Gewinne zu erzielen.

Doch aufgepasst: Die Plätze 1-3 sind

ohne den Einsatz von Ambrosia kaum zu erreichen. Denn während regulär jedem Angriff (auch bei KS!) eine Verladezeit von 10 Minuten vorausgeht, entfällt diese mit dem Einsatz von Ambrosia. Zudem kann die Fahrtzeit von 30 auf 10 Minuten reduziert werden, wodurch sich deutlich mehr Angriffe in gleicher Zeit fahren lassen, was das Schadenspotenzial gegenüber "Free-2-Play-Spielern" um das Vier-fache erhöht.

Die Belohnungen

Für die meisten Teilnehmer dürften die Gewinne wohl das wichtigste Kriterium sein. Je verursachtem Schadenspunkt beliefen sich diese auf ca. 28 Ressourcen und 2,5 Gold. Somit kam es vor allem darauf an, die effizientesten Einheiten in den Kampf zu schicken. Während bei Landeinheiten (ausgenommen Mörser) fast nur Gewinne erzielt wurden, endeten Angriffe mit Kriegsschiffen aufgrund ihrer Baukosten vor allem in Verlusten.

Anmerkungen

Alle genannten Werte entstammen eigenen Beobachtungen bzw. Berechnungen aus der Community - Fehler können potenziell enthalten sein.

Des Weiteren scheint es beim prozentualen Bonusschaden unsichtbare Nachkommastellen zu geben, da Rechnungen oft krumme Werte ergaben. So ließe sich auch erklären, warum Einheiten in Einzelfällen Werte von 121 statt 120 Prozent aufwiesen.

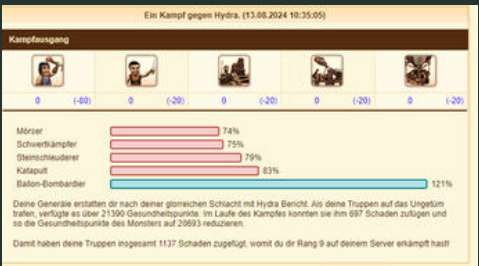
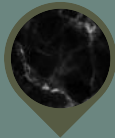


Bild: Ballon-Bombardiere mit Bonuswert von 121 Prozent.

WAS SAGT DIE COMMUNITY?



IKARUS

Für mich ist die Hydra ein relativ einfach gehaltenes Kampfsystem, bei dem man nicht zwingend die ganze Zeit aktiv sein muss, beispielsweise für Wellenangriffe. Dennoch muss man etwas nachdenken, was man in den Kampf schickt. Also prinzipiell auch etwas für den casual Spieler, der nicht aktiv gegen andere kämpfen will. Somit bekommt der Aspekt des Kämpfens in dem Sinne auch wieder etwas mehr Relevanz. Der für die meisten wichtigere Teil, die Belohnungen, lässt auf den ersten Blick etwas zu wünschen übrig, aber mal schauen was jetzt am Ende alles ausgeschüttet wird. Vielleicht sollte hier mit einem Faktor wie beispielsweise 200 Ress pro Punkt gearbeitet werden. Dann wären es pro zehntausend Punkte je zwei Millionen Ressourcen, was ich persönlich nicht übertrieben finde.

Fazit: Eine coole Idee, die Abwechslung ins Spiel bringt!



Snickers

Alle 10 Minuten Ambrosia einzusetzen ist und wurde ziemlich schnell eintönig. Wieso man Poseidon und Hermes nicht nutzen konnte, ist mir immer noch ein Rätsel. Anstatt zwei Triton-Düsen zu benutzen, hätte man es auf eine beschränken und die Wunder mit einbeziehen können. Das hätte dem ganzen Konzept mehr Möglichkeiten gegeben. Die Zeitzone war für die deutschen Spieler eine reine Katastrophe. Wer hat während der Woche zu so komischen Zeiten Zeit? Schiffe verladen zu müssen ist komplett neu und total überflüssig, bedenkt man, wie schlecht Schiffe während dem Event performt haben. Die Belohnung ist ein eigenes Thema. Das Marketingteam hat es super gemacht, die Gewinne nicht zu verraten und dadurch den Ambrosiaverbrauch anzukurbeln. Aber die Enttäuschung, die die Spieler dadurch erhalten haben, wird die Teilnahme deutlich reduzieren. Das System mit den Meilensteinen ist undurchsichtig und die meisten Spieler wissen bis heute nicht, was es bringen sollte.

Fazit: Das Event war für den Hype einfach viel zu wenig.



SELBSTTEST: WELCHER SPIELERTYP BIN ICH?

Tritt ein in die ehrwürdigen Hallen des Orakels von Medusa, beantworte 10 einfache Fragen und finde heraus, wer du wirklich bist!*

**für das Ergebnis zähle bitte, wie oft die a, b, c oder d gewählt hast*

Frage 1: Wie gehst du mit einem Angriff auf deine Stadt um?

- a) Ich ziehe meine Rüstung an, schnappe mir mein Schwert und schreie in den Chat, dass es jetzt richtig rund geht. Niemand greift mich ungestraft an!
- b) Oh, ich werde angegriffen? Na ja, dann lasse ich mal ein paar Truppen los und mache mir nebenbei einen Kaffee. Irgendwie wird das schon laufen.
- c) Wie kann es jemand wagen, mich anzugreifen? Dieser Spieler muss sofort lernen, dass ich der Beste bin! Ich schreibe ihn auf die rote Liste...
- d) Ich schreibe dem Angreifer wütende Nachrichten, beschuldige ihn ein Multi zu sein und gehe dann in den Urlaubsmodus.

Frage 2: Was ist deine Priorität, wenn du anfängst, eine neue Stadt aufzubauen?

- a) Ich baue sofort eine Kriegswerft, bete Hephaestos an und warte auf den ersten, der sich traut, mir zu nahe zu kommen. Keine Zeit für Entspannung!
- b) Erstmal baue ich ein paar hübsche Lagerhäuser, eine Taverne und dann genieße ich den Anblick. Wer braucht schon eine Armee, wenn man einen schönen Garten hat?
- c) Ich baue so schnell wie möglich die größten Gebäude, um allen zu zeigen, dass meine Allianz die beste ist, auch wenn sie es nicht ist. Auf eine Stadtmauer verzichte ich aber, mich kann eh keiner schlagen.
- d) Ich baue chaotisch, stopfe meine Lager voll mit Ressourcen, die andere mir dann stehlen und nörgle über alle, die mehr Ahnung haben als ich.

Frage 3: Wie organisierst du deine Armee?

- a) Ich habe mehr Einheiten als der Rest des Servers und wecke sie jeden Morgen um 5 Uhr zu einem Trainingsmarsch. Disziplin ist alles!
- b) Ich habe ein paar Einheiten, aber meistens sind sie auf Urlaub, weil ich keine Lust habe, sie ständig zu befehligen.
- c) Ich habe unnormal viele Einheiten, aber verstecke mich trotzdem ständig. Natürlich liegt das nur daran, dass ICH entscheide, wann ich kämpfe.
- d) Ich habe keine Ahnung, wie man eine Armee aufbaut, aber behaupte trotzdem, ich wäre ein Profi.

Frage 4: Wie investierst du deine Ressourcen?

- a) Alle meine Ressourcen fließen in Generalspunkte! Wer braucht schon Gebäude, wenn man Dampfrahmen hat?
- b) Ich investiere erstmal in einen tollen Weinvorrat für meine Taverne und dann in ein paar Kulturgüter. Mein Dorf soll sich wohlfühlen!
- c) Ich investiere alles, um meine Allianz mächtig erscheinen zu lassen, obwohl sie es nicht ist.
- d) Ich investiere planlos und frage mich, warum mein Account nichts taugt.

Frage 5: Wie verhältst du dich in deiner Allianz?

- a) Ich schreie ständig "Für Ruhm und Ehre!" und versuche, meine Allianz zu immer neuen Kriegen zu führen. Ein Tag ohne Kampf ist ein verlorener Tag!
- b) Ich bin derjenige, der den Wein für die Partys mitbringt, die höchsten Minen hat und sich um den friedlichen Handel kümmert. Krieg? Ach, lasst mich damit in Ruhe.
- c) Ich erkläre meiner eigenen Allianz den Krieg, nur um zu zeigen, dass ich der Beste bin und niemand mich demütigen darf!
- d) Ich nörgle ständig über die anderen und beschuldige sie des Cheatens, während ich mit meinem Multi tue, als sei ich jemand anderes.

Frage 6: Wie sieht deine Diplomatie aus?

- a) Diplomatie? Du meinst die Kunst, herauszufinden, wie man den Gegner dazu bringt die Fassung zu verlieren, oder?
- b) Ich versuche, zu allen freundlich zu sein und biete oft Kuchen als Friedensangebot an. Das Leben ist zu kurz für Stress!
- c) Wenn ich meinen Willen nicht bekomme, werde ich ausfallend, beleidigend und erkläre den Krieg.
- d) Ich stelle Support-Tickets aus, um mich über die angeblichen Regelverstöße zu beschweren, obwohl ich selbst weiß, dass das nichts bringt.

Frage 7: Wie gehst du mit Fehlschlägen im Spiel um?

- a) Fehlschläge? Das ist mir ein Fremdwort. Ich bin immer siegreich! Und wenn nicht, liegt es nur daran, dass meine Armee gerade abgelenkt war.
- b) Oh, habe ich verloren? Na gut, dann schaue ich mir mal an, was der Gegner gemacht hat, und nehme es als nette Lektion. Prost!
- c) Ich flippe komplett aus und beleidige meine Gegner im Chat, um meine Frustration abzubauen.
- d) Ich schreibe wütende Nachrichten, beschuldige meinen Gegner des Cheatens und gehe in den Urlaubsmodus.

Frage 8: Was hältst du von der Forschung im Spiel?

- a) Forschung? Ich forsche nur nach neuen Wegen, meine Gegner zu zerquetschen!
- b) Forschung ist wichtig! Ich möchte alle Aspekte des Spiels erkunden und erforschen, vor allem, wie man am schnellsten wächst.
- c) Ich nutze Forschung, um meiner eigenen Allianz zu zeigen, dass ich alles besser kann.
- d) Ich verstehe die Forschung kaum, gebe aber vor, der Experte zu sein.

Frage 9: Was ist dein langfristiges Ziel im Spiel?

- a) Die Welt brennen zu sehen und mich daran zu ergötzen. Was sonst?
- b) Ein dicker Account mit einem schönen Garten, ein paar glücklichen Bürgern und viel Gold!
- c) Dass alle mich als den besten Spieler anerkennen, auch wenn ich dazu meine eigene Allianz zerstören muss.
- d) Jeden Gegner durch endlose Beschwerden und Drohungen aus dem Spiel vertreiben.

Frage 10: Was machst du im Spiel, wenn keine dringenden Aufgaben anstehen?

- a) Freizeit? Es gibt keine Freizeit im Krieg! Immer bereit, immer kämpfend!
- b) Ich baue ein paar hübsche Dekorationen, lade meine Freunde ein und veranstalte ein großes Fest. Prost!
- c) Ich prahle mit meinem Fortschritt und bezeichne mich die Nummer 1, weil andere niemals so gut wie ich sein werden.
- d) Ich suche nach vermeintlichen Regelverstößen, um andere Spieler zu melden und fühle mich dabei unglaublich schlau.

Du hast hauptsächlich A angekreuzt:

Du bist "Der Krieger"! Für dich ist das Spiel ein nie endender Kreuzzug. In deinem Kopf führst du Schlachten, während du deine Zähne putzt, und selbst beim Einkaufen schickst du FS-Wellen, um deinen Gegner zu vernichten. Deine Armee schläft nie – genau wie du. Ein echter Krieger, der keinen Spaß kennt, aber eine Menge schmutzige Tricks!

Du hast hauptsächlich B angekreuzt:

Du bist der "Casual Player"! Während die anderen Spieler sich bekriegen, sitzt du in deiner virtuellen Hängematte, schlürfst einen Cocktail und schickst gelegentlich ein paar Einheiten in den Kampf, wenn du Lust hast. Du bist der Typ, der beim Spielen seine Füße hochlegt und sich fragt, warum alle anderen so gestresst sind. In deinem Dorf riecht es immer nach frisch gebackenem Brot und das größte Problem ist, dass der Weinvorrat zur Neige geht.

Du hast hauptsächlich C angekreuzt:

Du bist "Der Größenwahnsinnige"! Für dich gibt es nur eine Wahrheit: Du bist der Beste, und alle anderen sind nur Statisten in deinem großen Drama. Niemand ist dir ebenbürtig, und jeder sollte das endlich mal einsehen. Wenn nicht, dann erklärst du ihnen einfach den Krieg – auch deiner eigenen Allianz. Schließlich bist du der Nabel des Universums.

Du hast hauptsächlich D angekreuzt:

Du bist "Der Platzhalter"! Du bist wie der Typ, der in jeder Kneipe am lautesten schreit, obwohl er keine Ahnung hat, worum es eigentlich geht. Du beschuldigst jeden ein Multi zu sein, obwohl du selbst ständig deine kleinen Geheimnisse hast. Aber wenn es ernst wird, verschwindest du – wahrscheinlich, um die nächste Beschwerde-Mail zu schreiben. Was für ein Held!

Der Aufbruch

Ich kann nicht mehr auf Delta bleiben,
Neun Jahre – gute Nacht!
Wir trugen stolz der Sieger Farben,
Haben für den Kaiser Ruhm und Glanz entfacht.
Doch jetzt führt uns ein neuer Pfad,
Auf Medusa's unbekannte Fahrt,
Wo neue Gegner vor uns steh'n,
Und alte Freunde von uns geh'n.

Mein Delta bleibt mir tief im Herzen,
Wo einst der Phönix mit uns schritt.
Wir kämpften dort mit Mut und Stärke,
Und nahmen Triumphe mit im Ritt.
Die Feinde, die wir so gern neckten,
Nun in weiter Ferne sich verstecken.
Doch auf Medusa's neuem Pfade,
Erwarten uns die nächsten Siege.

Wir bleiben standhaft, selbst im tosendsten Sturm,
Die Nassauische Bruderschaft
Steht stolz, mit ungebrochener Kraft.
Das Banner flattert, die Waffen glänzen,
Mit Spaß und Freude, neue Grenzen
Testen wir aus, bereit zum Streite,
Auf Medusas weiter Reise.

IMPRESSUM

Verlag

Nassauische Verlags GmbH
Server Medusa
Nassauische Bruderschaft

Redaktion

Flavius Kolumnus
Alpha: Flavius
Delta: Oberst Flavius
Discord: niklas0502

Layout

Flavius Kolumnus

Erscheinungsweise

Wann immer es grade passt

Fotos und Bilder

©Flavius Kolumnus
©badidol
©GAMEFORGE
©IKARUS
©Snickers

Mit freundlicher Unterstützung von

Ares v Preußen,
badidol,
Nemesis Daimyo,
Herzog Tendo,
IKARUS,
Poledra v Riva,
Snickers

tapferer HOPLIT

Q4/24
AUSGABE 2

