

Q2/26

tapferer

AUSGABE 6

HOPLIT

by NaBrü

Warum Können nichts
mehr zählt:
Hasta la vista, Kampf-
system!

Wilder Willi: Agent 001
jagt Dr. Merge

Merge-Interview:
“Drei Schnapsleichen
humpeln hinter Usain Bolt!”

Allianzporträt:
Seefahrerclan (ScTK)

HÖR MAL, WER DA HÄMMERT!

121 Spieler bewerten Schwarzmarkt-Sperrfrist

EDITORIAL

“ Viel zu lesen ihr noch habt, junge Padawane!

Liebe Community, da brat mir doch einer nen Storch – schon wieder ein Merge! Gerade erst auf den neuen Servern eingelebt, und dann, weil es so viel Spaß macht, dürfen wir gleich wieder umziehen. Was für ein Stress...

Wie gut, dass es nur eine ersthafte Zieladresse für den Umzug gab, das hat viel Kopfzerbrechen erspart (mein Mitgefühl an dieser Stelle an alle, die sich nicht für Okeanos entschieden haben. Der nächste Merge kommt bestimmt, ganz sicher!)

Um die Wartezeit zu überbrücken, fangt doch einfach

mit dem Lesen dieser neuen Ausgabe an. Sicherlich ist die meiste Wartezeit danach bereits verflogen. Und wenn nicht, dann seid ihr wenigstens wieder erstklassig informiert – mit spannenden Umfragewerten zur Schwarzmarkt-Sperrfrist, Insights zu den letzten Änderungen am Kampfsystem und vielem mehr.

Also, auf geht's. Denn: Viel zu lesen ihr noch habt, junge Padawane!

Euer
Flavius Kolumnus

Flavius Kolumnus,
Chefredakteur



Inhalt



3	Ika-News
	Neues aus Ikariam: Kurz und bündig
5	Titelstory
	121 Spieler bewerten Schwarzmarkt-Sperrfrist: Hör mal, wer da hämmert!
9	NaBru
	Wilder Willi: Agent 001 jagt Dr. Merge
13	Spiel im Fokus
	Warum Können nichts mehr zählt: Hasta la Vista, Kampfsystem!
15	Spiel im Fokus
	Merge-Interview: "Drei Schnapsleichen humpeln hinter Usain Bolt!"
17	Allianzporträt
	Der Seefahrer Clan im Porträt: Teil der Crew, Teil des Schiffs!



„Ohne meine Palme, sag ich nichts.“

Sie hören das leise Trommeln **feindlicher Plündertrupps**?
Ihr General meldet eingehende **feindliche Flotten**?

Kein Problem.

Mit unseren exklusiven Angeboten ziehen Sie sich rechtzeitig zurück – stilvoll, diskret und ohne lästige Gegenwehr.

Genießen Sie:

-  absolute Ruhe
-  keine Verluste (außer Ihrer Ehre)
-  entspannte Tage fernab jeder Verantwortung

Lehnen Sie sich zurück, während Ihre **Allianz untergeht**.



Arecaceae Touristik GmbH

Pauschalreisen für nicht ganz so mutige Inselherrscher
– Wenn es ernst wird, wird entspannt. –

Jederzeit Last Minute buchbar!

ANZEIGE

“WER NICHTS WEISS, MUSS ALLES GLAUBEN.”

RATLOSIGKEIT NACH ERDBEBENSERIE

UNVORBEREITETE BEWOHNER VON PLÖTZLICHEN UMSIEDLUNGEN BETROFFEN

Global, 12. April. Eine Reihe ungewöhnlich zielgerichteter Erdbeben hat in den vergangenen Tagen die bekannte Welt erschüttert und zahlreiche Bewohner zur Umsiedlung gezwungen. Während sich ein Großteil der Bevölkerung offenbar rechtzeitig auf die Veränderungen vorbereiten konnte, traf es andere völlig unvorbereitet.

Berichten zufolge hatten viele Betroffene die Anzeichen im Vorfeld schlicht ignoriert. Offizielle Mitteilungen, Hinweise von Gelehrten sowie wiederholte Warnungen in den Tavernen seien entweder übersehen, missverstanden oder konsequent ausgeblendet worden.

Die Folgen zeigen sich nun deutlich: Zahlreiche Bürger fanden sich nach den Erschütterungen plötzlich auf völlig fremden Inselgruppen wieder, teilweise ohne klare Orientierung, vertraute Nachbarn oder erkennbare Struktur. In besonders schweren Fällen sollen ganze Städte „irgendwo“ wieder aufgetaucht sein, was von Experten als „zufällige Neuverteilung“ eingeordnet wird. Ein Sprecher der Nassauischen Akademie der Wissenschaften kommentierte die Lage: „Man kann nicht sagen, dass es keine Informationen gab. Man kann nur sagen, dass sie niemand gelesen hat.“

Während vorbereitete Allianzen ihre neuen Gebiete bereits systematisch erschließen, herrscht bei anderen noch sichtbare Verwirrung. Augenzeugen berichten von hektischen Versuchen, alte Karten mit der neuen Realität in Einklang zu bringen, sowie von diplomatischen Kontaktaufnahmen nach dem Prinzip „Wer seid ihr und warum seid ihr hier?“. Ein Betroffener äußerte sich gegenüber unserer Redaktion: „Ich war nur kurz inaktiv. Jetzt bin ich... hier. Wo auch immer das ist. Und direkt standen komische fremde Schiffe in meinen Häfen.“

Offiziell wird weiterhin von einem Naturereignis gesprochen. Was es wirklich war, steht noch in Frage.



Abb.: Der Bonus überfüllt Lagerhäuser in zahlreichen Städten.
©Flavi Images Inc.

BADIDOL FEIRT GEBURTSTAG

GROSSZÜGIGE BONI WECKEN BEGIERDE

Nassau, 8. April. Während Geburtstage üblicherweise mit Geschenken für das Geburtstagskind verbunden sind, entschied sich Community Manager badidol in diesem Jahr für einen anderen Ansatz. In einer kurzen Mitteilung verkündete er: „it's my birthday and yet YOU get the goodies!“

Kurz darauf wurden zur sichtlichen Freude weiter Teile der Spielerschaft für einen begrenzten Zeitraum umfangreiche Boni in Form von 45 % erhöhtem Ertrag sämtlicher Rohstoffe aktiviert.



Abb.: badidols ausschweifende Feierlichkeiten.
©Flavi Images Inc.

Diese Freude wich jedoch erstaunlich schnell einer neuen Erwartungshaltung. Kaum waren die ersten zusätzlichen Ressourcen eingelagert, begannen in Teilen der Community bereits vorsichtige Überlegungen, ob es sich hierbei womöglich um ein skalierbares Konzept handeln könnte. Ein Beobachter fasste die Entwicklung treffend zusammen: „Man reicht den Leuten den kleinen Finger und sie versuchen, den ganzen Arm auszureißen.“

Tatsächlich wurden vereinzelt bereits Szenarien diskutiert, in denen zukünftige Geburtstage mit entsprechend angepassten Steigerungen einhergehen könnten. Die Bandbreite reichte dabei von optimistischen Prognosen bis hin zu langfristigen Investitionsrechnungen.

Der Community Manager selbst reagierte gelassen auf diese Gedankenspiele und ließ durchblicken, dass man es mit den Erwartungen vielleicht nicht übertreiben sollte. Eine Einschätzung, die innerhalb der Community naturgemäß unterschiedlich aufgenommen wurde. Fest steht: Die Aktion kommt sehr gut an.

Die Redaktion des tapferen HOPLITEN schließt sich an: Herzlichen Glückwunsch, badidol. Wir wünschen dir ein außergewöhnlich langes, gesundes Leben und hoffen auf eine Anhebung des Renteneintrittsalters.

FRÜHJAHRSPUTZ

FREIWILLIGE HELFER DER NASSAUISCHEN BRUDERSCHAFT RÄUMEN OKEANOS AUF



Abb.: General Nemesis Daimyo bei der Putzaktion.
©Flavi Images Inc.

Okeanos, 12. April. Mit dem Einzug milder Temperaturen startet auf Okeanos eine groß angelegte Aufräuminitiative, angeführt von freiwilligen Helfern der Nassauischen Bruderschaft. Ziel der Aktion ist es, die zunehmende Ressourcenunordnung auf zahlreichen Inseln nachhaltig zu beseitigen.

Wie Umweltschützer der Initiative „Save the Server“ berichten, hatten sich in den vergangenen Monaten in vielen Städten erhebliche Mengen an Kram angesammelt, oftmals unsortiert, ungenutzt und ohne erkennbare Struktur gelagert. Holzstapel blockierten Transportwege, Schwefel lagerte neben Wein, während wertvolle Materialien scheinbar wahllos gehortet wurden. Hier setzt die NaBru an: In koordinierten Einsätzen durchkämen die gutmütigen Helfer betroffene Gebiete, sich-

ern verstreute Bestände und führen sie einer „geordneten Weiterverwendung“ zu. Die dabei geborgenen Ressourcen werden aus logistischen Gründen vorübergehend in den eigenen Lagern der Allianz untergebracht. General Nemesis Daimyo, der den Einsatz koordiniert, betonte den gemeinnützigen Charakter der Aktion: „Wir sehen uns in der Verantwortung Verschmutzungen zu Beseitigen und ihre Verursacher zur Rechenschaft zu ziehen.“

Die Maßnahme stößt nicht überall auf Verständnis. Einzelne Bewohner zeigten sich überrascht über die Geschwindigkeit und Konsequenz der Aufräumarbeiten. Vertreter der NaBru verweisen jedoch auf die langfristigen Vorteile: effizientere Nutzung von Ressourcen, verbesserte Infrastruktur und eine insgesamt „saubere Umgebung“.

ANZEIGE

Mehr Action. Mehr Chaos. Mehr Spaß!

Bereit für den ultimativen Showdown?



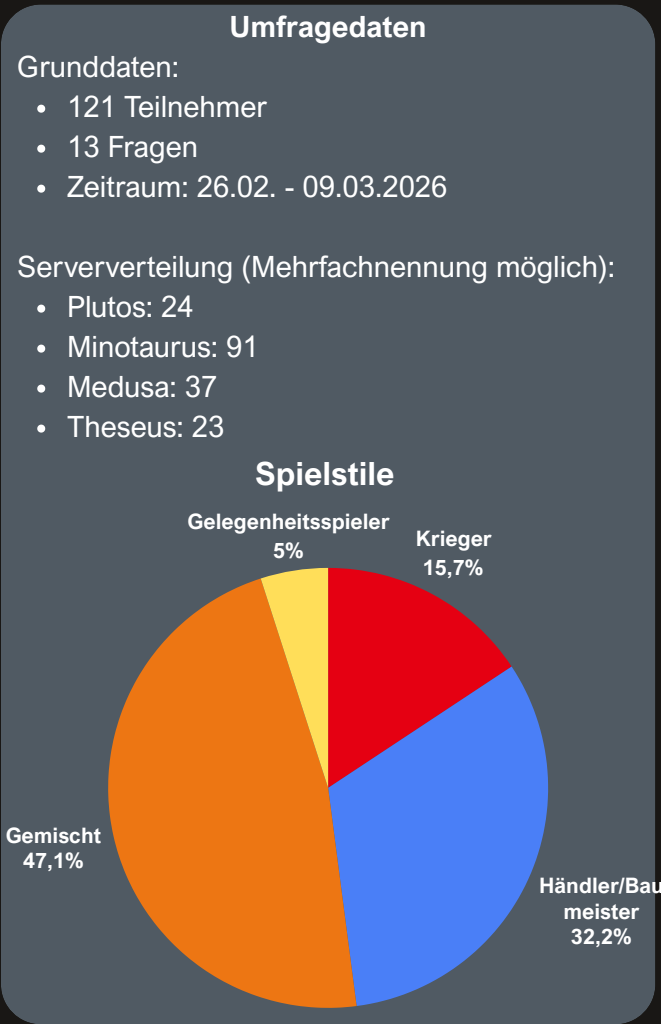


HÖR MAL, WER DA HÄMMERT!

121 SPIELER BEWERTEN SCHWARZMARKT- SPERRFRIST

Mehr als ein Jahrzehnt lang dominierten Bunkeraccounts mit Millionen von GP die Generäle-Highscores. Für viele Nutzer galten sie als unverzichtbar, für ihre Kritiker als Symbol mangelhaften Gamedesigns. Als Reaktion führte GF die Schwarzmarkt-Sperrfrist ein. Doch wie nimmt die Community die Lösung wahr?

Mehr als 111.000.000 Generalspunkte verteilen sich noch im Dezember 2024 auf lediglich 40 Accounts auf Plutos, Minotaurus, Medusa und Theseus. Während viele Allianzen solche Bunker als flexible und schnelle Möglichkeit zum Auf- und Abrüsten schätzten, waren die Schattenseiten nicht zu übersehen. Viele kleinere Allianzen und Einzelspieler betrachteten die schieren Mengen an eingelagerten GP schlicht als uneinholbar und oft als unfairen Vorteil. Gleichzeitig berichteten auch Bunker-Nutzer von negativen Auswirkungen wie mangelnder Kampfbereitschaft potenzieller Gegner und immer größer werdenden aktiven Armeen und Flotten. Um herauszufinden, ob die von GF eingeführte Lösung dem tatsächlich entgegenwirkt, startete der HOPLIT im Februar 2026 eine Umfrage.

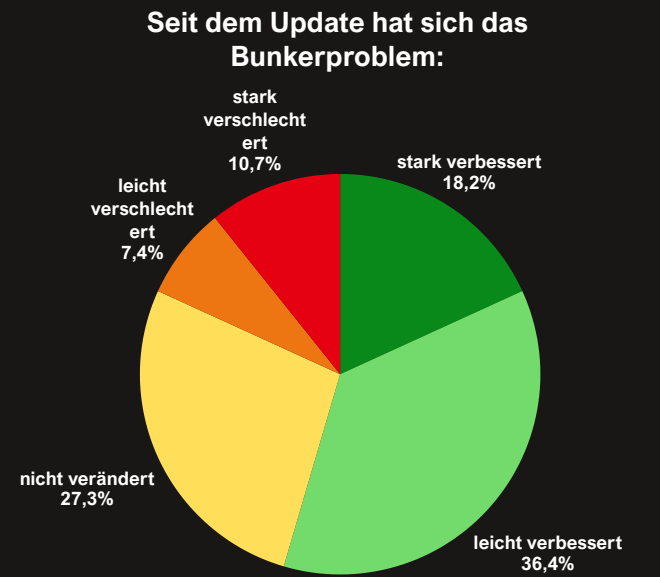


Status Quo
Um die Effekte des Updates einordnen zu können, lohnt sich ein Blick auf die Ausgangssituation. Die Umfrageergebnisse zeigen, dass trotz häufiger und intensiver Kritik 51,2 Prozent aller Teilnehmer vor dem Update selbst Bunker nutzten – darunter auch

Händler und Baumeister. Gleichzeitig nahmen über 62 Prozent Bunker als Problem wahr. Hier zeigt sich: Auch wenn die Mehrheit der Spieler Bunker kritisch sah, wurden sie dennoch vom größten Teil der Community aktiv genutzt.

Aller guten Dinge sind ... halbgar?
Im Vorfeld des Updates stellte die Community hohe Erwartungen an eine mögliche Lösung. Vielfach wurde der Wunsch nach einer Sperrfrist für den Schwarzmarkt nach dem Urlaubsmodus geäußert, um Bunker aufgrund des hohen Goldverlustes während dieser Periode effektiv unbrauchbar zu machen. Ein Vierteljahr nach dem Update fällt das Urteil gespalten aus. 54 Prozent sehen eine Verbesserung der Bunkersituation, aber gleichzeitig ist „Verschärfung“ mit 44 Nennungen der häufigste Einzelwunsch. Das ist eine klare Aussage: Das Update hat etwas bewegt, aber nicht genug. Weitere 27 Spieler gehen noch weiter und sehen die Sperrfrist als aktiven Schaden für das Spiel.

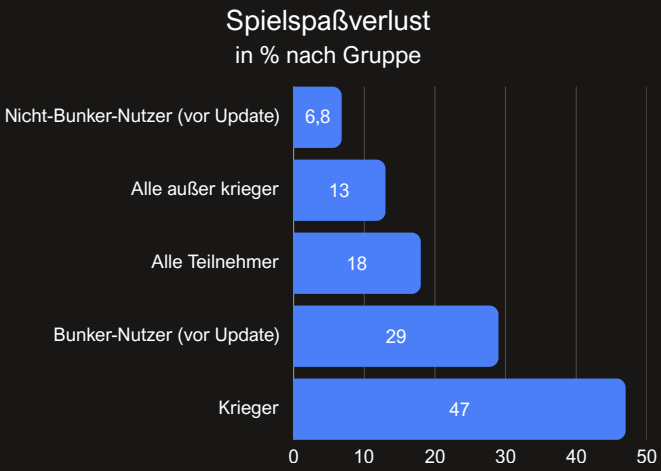
Beim Spielspaß dominiert Stillstand: 61 Prozent melden keine Veränderung, je rund 20 Prozent eine Verbesserung oder Verschlechterung. Auch bei Abuse-Wahrnehmung bewegt sich die Mehrheit im Status quo; 44 Spieler sehen Verringerung, nur 10 eine Verstärkung. Auf den ersten Blick ein solides Ergebnis.



Gekommen um zu bleiben
Die Sperrfrist hat Bunker nicht abgeschafft, sondern verändert. Abseits der gemischten Gesamtbeurteilung nimmt die Community dahingehend merkbare Effekte wahr. 41 Prozent der Befragten beschreiben sie als geschwächt, aber weiterhin aktiv. Nur je 13 Spieler glauben, dass Bunker kaum noch eine Rolle spielen oder inzwisch-

en durch andere Mechaniken ersetzt wurden. Der sichtbarste Effekt ist ein anderer: Die Zahl der aktiven Bunker-Nutzer halbierte sich nach dem Update auf 24 Prozent. Weniger Spieler bunkern also. Aber diejenigen, die es wirklich wollen, tun es weiterhin. Das Update hat demnach das Verhalten einiger Spieler verändert, nicht aber das Prinzip des Bunkers.

Differenz der Spielstile
Die Gesamtzahlen verdecken eine Bruchlinie, die sich durch fast alle Ergebnisse zieht. Wer vor dem Update selbst Bunker genutzt hat, bewertet die Sperrfrist deutlich kritischer; mehr Spielspaßverlust, mehr wahrgenommener Abuse, mehr Frustration mit der Regelung. Wer nie Bunker hatte, bemerkt kaum etwas: 35,6 Prozent der Nicht-Nutzer geben an, die Wirkung der Sperrfrist gar nicht einschätzen zu können.



Am deutlichsten zeigen sich Differenzen bei der Veränderung von Spielspaß: 29 Prozent der ehemaligen Bunkernutzer berichten von Spielspaßverlust, bei Nicht-Nutzern sind es nur 6,8 Prozent. Noch extremer wird das Bild bei den Kriegern. 79 Prozent von ihnen nutzten vor dem Update Bunker, bei Händlern und Baumeistern sind es nur 25,6 Prozent. Entsprechend hart trifft die Regelung die Krieger: 47 Prozent von ihnen berichten von vermindertem Spielspaß, gegenüber 13 Prozent beim Rest der Teilnehmer. Gleichzeitig nehmen 37 Prozent der Krieger mehr Abuse durch andere Taktiken wie Bot-Nutzung wahr. Unter den übrigen Spielern sind es lediglich 10 Prozent. Die Umfrage zeigt: Die Perspektiven sind völlig verschieden – und Krieger trifft die Schwarzmarkt-Sperrfrist besonders hart.

Und der Gewinner ist...
... die gut organisierte Allianz. Darin sind sich 44 Prozent der befragten Spieler einig. Fast ein Fünftel der Befragten gibt außerdem an, dass unfaire Spieler

am meisten profitieren, beispielsweise indem sie mit mehreren Accounts gleichzeitig kämpfen, während andere nun keinen schnellen Zugriff auf Nachschub mehr haben. Es zeigt sich also, dass einerseits Allianzen in ihrem Zweck gestärkt werden, andererseits aber auch diejenigen Vorteile davontragen, die es mit den Spielregeln nicht so genau nehmen.

Gesamturteil
Das Urteil der Community ist eindeutig. Die Mehrheit sieht Verbesserung, aber kaum jemand ist wirklich zufrieden. 40 Prozent sagen „gute Idee, reicht nicht aus“. Ein Viertel sieht echte Verbesserung. Knapp 35 Prozent halten die Sperrfrist für wirkungslos oder schädlich. Ein klarer Erfolg lässt sich aus diesen Zahlen nicht ableiten.

Was die Umfrage dagegen vor allem zeigt: Das Update trifft nicht alle gleich. Krieger und aktive Bunker-Nutzer zahlen einen spürbaren Preis: Spielspaßverlust. Wer nie gebunkert hat, merkt davon wenig. Und wer von der Regelung am meisten profitiert, sind ohnehin gut organisierte Allianzen, also diejenigen, die am wenigsten Hilfe brauchten. Gameforge hat auf Spielerwunsch gehandelt. Doch ob der Hammer den richtigen Nagel getroffen hat, darf bezweifelt werden. ●



Zu den Rohdaten?
[HIER klicken!](#)

WILDER WILLI: AGENT 001 JAGT DR. MERGE

UNBEDINGT ANHÖREN, IST EIN
BANGER, SCHWÖRE!

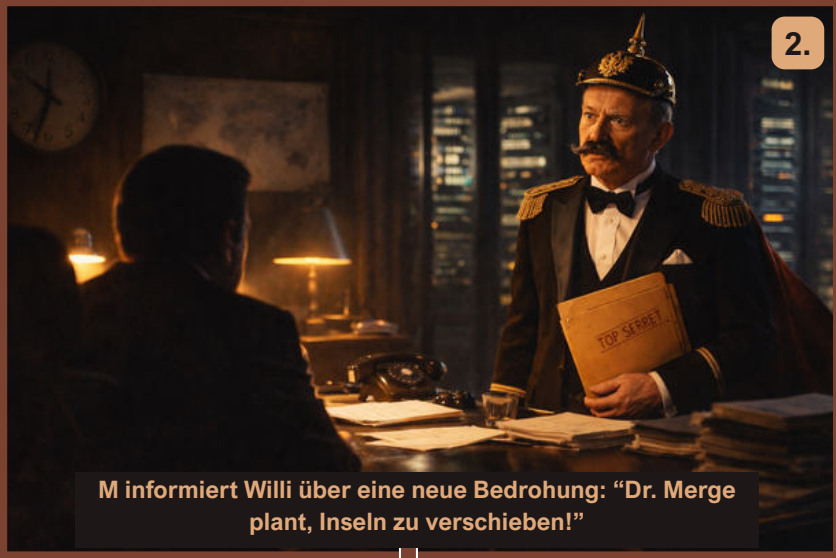


LINK (KLICKEN)

EIGENS VON WILLI EINGESUNGENDER
TITELSONG. NUR FÜR EUCH.
FUNKTIONIERT WIRKLICH!



1.



2.

M informiert Willi über eine neue Bedrohung: "Dr. Merge plant, Inseln zu verschieben!"



3.

Willi: "Ein lächerliches Problem!"



4.

Willi beginnt mit den Ermittlungen.



5.

Skandal!



7.

Ähm... Wer sind Sie denn??



8.

OMG, AGENT 001?!?!



6.

Infiltration geglückt – natürlich!



9.



Ein völlig geplanter stolperer und ein gezielter Schuss setzen Dr. Merge außer Gefecht.

10.



11.

Den Merge-Apparat stoppen ist nun ein leichtes für Willi: Nur eben den Selbstzerstörungsknopf drücken.



12.



13.



14.

Später zeigt sich: Auf Okeanos ist alles besser. Willi: "Das hab ich gut gemacht. Manchmal braucht es einfach einen Visionär wie mich!"

WARUM KÖNNEN NICHTS MEHR ZÄHLT: HASTA LA VISTA, KAMPFSYSTEM!

Am Anfang war das Können. Heute entscheidet wirtschaftliche Überlegenheit über den Ausgang jeder Schlacht. Wie konnte es so weit kommen?

Die Zeiten sind durchgerechnet, die Wellen stehen. Alles sauber abgestimmt auf jede mögliche Reaktion. Nachschub getimt, Reserve eingeplant, Schmiede aktiv. Jeder Ablauf sitzt. Denn der Kampf ist seine Stärke. Den Gegner lesen, Muster erkennen, die feindliche Flotte Schritt für Schritt auseinandernehmen. Der Angriff startet. Und der Gegner?

Der steht einfach da. Und gewinnt. Weil seine Upgrades besser sind. So ist schon nach Runde 1 klar: Alle Erfahrung, alle Taktik zählt nichts mehr. Die Bilanz kippt unweigerlich in Richtung des inaktiven Verteidigers. Und mit ihr schwinden Spaß und Motivation.

Du glaubst, diese Geschichte ist erfunden? Falsch. Sie ist absolut wahr. Ein Jahr nach Einführung der unendlichen Upgrades ist genau das der Alltag geworden. Was früher durch Timing, Erfahrung und Spielverständnis entschieden wurde, wird heute zunehmend durch Upgrades bestimmt, die keiner erkennbaren Logik folgen.

Selbst gute und erfahrene Kämpfer haben es dadurch zunehmend schwer, gegen mittelmäßige Spieler mit solchen Vorteilen zu bestehen.
– Rick Sanchez & Cleanyclean

Gut gemeint?
Als die unendlichen Upgrades eingeführt wurden, stand aus offizieller Sicht ein klares Ziel im Raum: Community Manager badidol erklärte auf Nachfrage, dass das Kampfsystem unter anderem zugänglicher

gemacht werden solle und Gameforge damit auch Spieler außerhalb der klassischen Hardcore-Kämpfer stärker erreichen wolle. Gleichzeitig seien die Änderungen Teil eines größeren Konzepts und sollten zukünftige Inhalte vorbereiten. Diese Zielsetzung wirkt auf den ersten Blick nachvollziehbar. Ein Kampfsystem, das mehr Spieler anspricht, könnte langfristig für mehr Aktivität sorgen. In der Realität zeigt sich jedoch ein anderes Bild. Die Einstiegshürde ins Kampfsystem ist nicht gesenkt, sondern massiv erhöht worden. Wer heute konkurrenzfähig kämpfen will, muss zunächst enorme Ressourcen in entscheidende Einheiten-Upgrades investieren. Ohne diese Grundlage fehlt oft die Möglichkeit, zentrale Mechaniken überhaupt sinnvoll zu nutzen.

Für Neulinge [...] wird es so nahezu unmöglich, mitzuhalten.
– Glueckkaeferle (Discord: Espheni)

Wenn wenige Stufen alles entscheiden
Die wohl wichtigste Erkenntnis der letzten Monate ist, dass Kämpfe heute häufig an klaren Schwellenwerten hängen. Besonders deutlich wird das beispielsweise bei Gyrokoktern und Ballons. Bereits ein Vorsprung von vier bis fünf Angriffs-Upgrades bei Gyrokoktern reicht aus, um Ballons vollständig in einer Runde zu zerstören. Fehlt dieser Vorsprung, überleben mehrere Einheiten und halten gegnerische Mörser angreifbar.

Der entscheidende Punkt liegt nicht in der genauen Anzahl der überlebenden Ballons, sondern darin, ob überhaupt welche stehen bleiben. Diese Schwelle entscheidet darüber, ob eine zentrale Einheiten-

gruppe im Kampf weiter existiert oder komplett verschwindet. Der Verlauf eines Kampfes wird damit nicht mehr schrittweise beeinflusst, sondern an einzelnen Punkten grundlegend zementiert.

Die Mauer verliert an Wert
Besonders deutlich zeigt sich diese Entwicklung beim Spiel mit der Mauer. Dieses Element gehörte lange zu den anspruchsvollsten Mechaniken im Landkampf. Durch gezieltes Abziehen eigener Einheiten konnte ein Verteidiger die Mauer im richtigen Moment aktivieren und den Angreifer dazu zwingen, mit Mörsern zu arbeiten. Diese Mörser sind teuer und anfällig. Wurden sie durch gewellte Ballons kontinuierlich zerstört, entstanden hohe Verluste. Viele Angriffe wurden an diesem Punkt abgebrochen, weil sie sich wirtschaftlich nicht mehr gerechnet haben. Dieses Wechselspiel erforderte präzises Timing, Erfahrung und ein gutes Verständnis des Systems. Es war ein echtes Duell, bei dem beide Seiten aktiv Einfluss auf den Kampfverlauf nehmen konnten.

Heute hat dieses Prinzip massiv an Bedeutung verloren. Die Verteidigungs-Upgrades von Ballons sind deutlich teurer als die Angriffs-Upgrades von Gyrokoktern. Angreifer erreichen deshalb wesentlich leichter die nötigen Werte, um Ballons vollständig zu neutralisieren. Bomber als Einheit fallen faktisch bereits jetzt in vielen Fällen komplett weg, werden teils gar nicht mehr mit in den Krieg gebracht. Und ohne Ballons gibt es keine effektive Möglichkeit mehr, Mörser aufzuhalten. Die Mauer ist zwar weiterhin da, ihr taktischer Einfluss sinkt jedoch drastisch, weil die entscheidenden Einheiten ungestört arbeiten können. Das frühere Hin und Her zwischen Angreifer und Verteidiger wird dadurch stark reduziert. Ein dynamisches Element des Kampfsystems verliert grundlos seinen Platz.

Können und Erfahrung in der Kriegsführung spielen inzwischen absolut keine Rolle mehr. [...] ich bin sehr enttäuscht über die Entwicklung, fühle mich verarscht [...].
– Azrael

Auch auf See zeigt sich ein vergleichbares Muster. Wenige Upgrade-Stufen bei Ballonträgern können darüber entscheiden, ob sich Ping-Angriffe mit einem Rammschiff, 30 Schnellschauflern und 6 Ballonträgern als taktisches Element eines erfahrenen Spielers überhaupt noch lohnen. Oder

ob das einst gefürchtetste Element des Seekampfs völlig wirkungslos verpufft.

Vier Werte dominieren das System
Mit der Zeit hat sich klar herausgestellt, welche Upgrades tatsächlich relevant sind. Im Seekampf sind es vor allem der Angriff der Schnellschaufler und die Verteidigung der Ballonträger. Im Landkampf bestimmen der Angriff der Gyrokokter und die Verteidigung der Ballons den Verlauf eines Kampfes maßgeblicher, als beispielsweise Hopliten-Upgrades.

Die Ursache liegt in den Zahlen. Ein Schnellschaufler besitzt etwa 240 Angriff. Ein Upgrade erhöht diesen Wert um 10 Punkte und damit um mehr als vier Prozent. Ein Raketenschiff mit rund 7.600 Angriff profitiert vom gleichen Upgrade kaum messbar. Diese Unterschiede führen dazu, dass einige wenige Upgrades eine enorme Wirkung entfalten, während viele andere kaum Einfluss haben.

Millionen als Eintrittskarte
Die Kosten für relevante Upgrades haben inzwischen eine Größenordnung erreicht, die das Spiel direkt beeinflusst. Für Flotten-Upgrades, die mit den bisher gesichteten Upgrades am höheren Ende der Skala mithalten sollen, fallen rund 69 Millionen Kristall und 135 Millionen Gold an. Selbst reduzierte Varianten liegen noch bei etwa 21 Millionen Kristall und 40 Millionen Gold. Im Landkampf bewegen sich wichtige Kombinationen bei etwa 24 Millionen Kristall und 80 Millionen Gold. Und die Schwelle für das Mindestmaß steigt kontinuierlich. Wer sich diese Investitionen nicht leisten kann, startet mit einem klaren Nachteil, der sich durch kein Können ausgleichen lässt.

KAISER WILHELM
LIVE
"Agent 001" GRAND TOUR

VORBAND:
Rihanna + Taylor Swift

INTERNATIONAL
gefeiert

Oft ohne
Playback

EIN AUFTRITT. EIN KAISER. EIN WELTSTAR!
Jetzt Tickets sichern oder Verhaftung riskieren!

Hasta la Vista, Baby!

Etwa ein Jahr nach Einführung der unendlichen Upgrades zeigt sich ein klares Bild. Das Kampfsystem hat sich grundlegend verändert, denn wenige Schwellenwerte entscheiden über zentrale Mechaniken, einzelne Upgrades dominieren das Geschehen und hohe Investitionen bestimmen den Ausgang vieler Kämpfe. Mehr Zugänglichkeit? Fehlanzeige!

“Diese Entwicklung könnte das Kampfsystem nachhaltig beschädigen oder sogar vollständig zerstören.

– Rick Sanchez & Cleanyclean

Unser Spieler aus der anfänglichen Anekdote hat im Kampf keinen Fehler gemacht. Im Gegenteil, er hat alles richtig gespielt. Der entscheidende Unterschied lag allein in seiner Erfinderwerkstatt – und in der seines Gegners.

Und genau deshalb steht das Kampfsystem für viele erfahrene Spieler an der Schwelle des Todes.

Hasta la vista. ●

“Ich hab alle meine Accounts von Anfang an auf Krieg ausgelegt. Jede Stadt ist so gebaut, dass sie für den Krieg optimal ausgerüstet ist: überall Werften, Kasernen, Dauerschmiede, Dauerflipper – alles auf Kosten von Wachstum und Forschung. Jedoch: Der Vorteil gegenüber anderen Ausrichtungen daran war, dass man schnell Einheiten bauen und zügig Nachschub liefern konnte. Genau das wurde mit dem Schwarzmarkt genommen. Und mit dem neuen Kampfsystem, den Upgrades und den geänderten Schmiedewerten hat GF dem Krieger-Account endgültig den Todesstoß versetzt. Können und Erfahrung in der Kriegsführung spielen inzwischen absolut keine Rolle mehr. Was früher ein Markenzeichen von Kriegern oder Krieger-Accounts war, ist heute durch GF praktisch nicht mehr existent. Ich weiß nicht, wie andere Krieger sich fühlen, aber ich bin sehr enttäuscht über die Entwicklung, fühle mich verarscht und ehrlich gesagt auch ziemlich dumm. Die Baumeister haben von Anfang an die klügere Strategie gewählt.”

– Azrael

“Das mit der Version 13.0.0 eingeführte System der ‘unendlichen Upgrades’ hinterlässt bei mir einen deutlich bitteren Beigeschmack. Früher unterschieden sich Baumeister und Krieger vor allem durch ihre Fähigkeit, Truppen strategisch und effizient einzusetzen – heute zählt fast nur noch, wer die höheren Upgrade-Stufen erreicht hat. Und das ist meistens der ältere oder größere Account.

Für Neulinge, besonders in Zeiten häufiger Server-Merges, wird es so nahezu unmöglich, mitzuhalten. Auch das PvE-Spielen – also das Bekämpfen von Barbaren – leidet: Um im neuen System mit dem alten Level mithalten zu können, müsste man bereits 12 Upgrades besitzen.

Zudem verschärft sich das Problem mit „Abusern“: Einige Spieler haben Upgrades auf Stufe 20 oder höher erreicht – das bedeutet Milliarden an Gold. Ein großer Account kann aktuell mit reinem Goldfokus jährlich rund 5 Milliarden Gold erwirtschaften. Wie soll man da noch fair mithalten?”

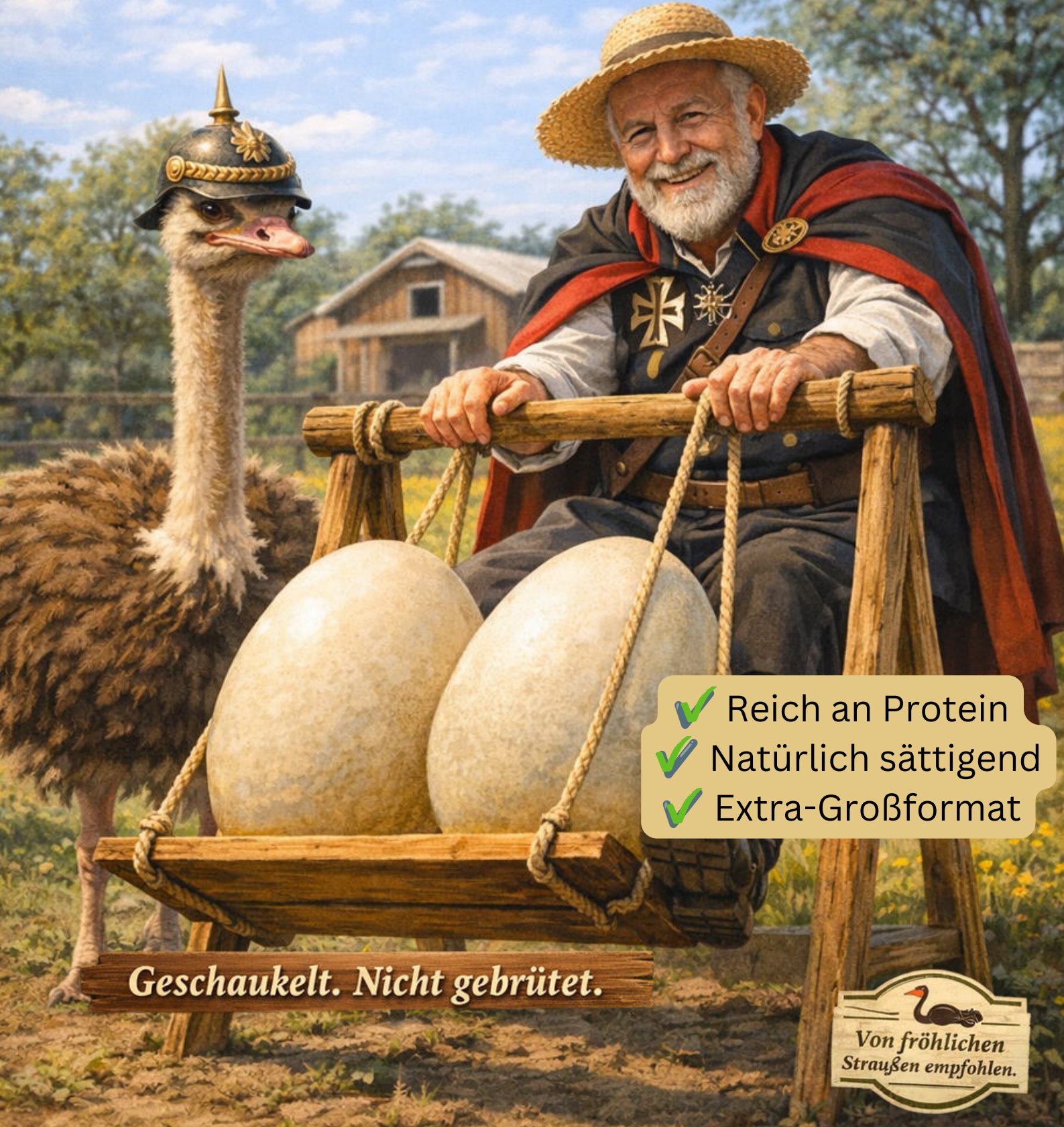
– Glueckskaeferle (Discord: Espheni)

“Durch die eingeführten Upgrades hat sich das Kampfsystem deutlich von einem ursprünglich skillbasierten Ansatz entfernt. Aufgrund der unterschiedlichen Voraussetzungen zwischen den Spielern ist ein fairer Vergleich des reinen Könnens kaum noch möglich. Heute profitieren vor allem sogenannte „Hardcore-Multiabuser“, die durch ihre nahezu unbegrenzten Ressourcen extreme Upgrades und riesige Armeen aufbauen können. Selbst gute und erfahrene Kämpfer haben es dadurch zunehmend schwer, gegen mittelmäßige Spieler mit solchen Vorteilen zu bestehen. Spieler, die eigentlich durch das neue Kampfsystem zum Kämpfen motiviert werden sollten, bleiben weiterhin passiv. Gleichzeitig vermeiden kampforientierte Spieler zunehmend Auseinandersetzungen mit Gegnern, die deutlich höhere Upgrades besitzen. Das führt insgesamt zu weniger Kämpfen im Spiel. Selbst bei spannenden und eigentlich ausgeglichenen Schlachten zwischen erfahrenen Kämpfern bleibt häufig der Eindruck bestehen, dass der Ausgang weniger vom Können als von den besseren Upgrades entschieden wurde. Langfristig droht die Kluft zwischen Multiabusern, fairen Kämpfern und Gelegenheitsspielern immer größer zu werden. Diese Entwicklung könnte das Kampfsystem nachhaltig beschädigen oder sogar vollständig zerstören.”

– Rick Sanchez & Cleanyclean

PAPA ARES’ DICKE EIER

Wenn der Ruhestand reinkickt.



- ✓ Reich an Protein
- ✓ Natürlich sättigend
- ✓ Extra-Großformat

Geschaukelt. Nicht gebrütet.



*nicht geeignet für Spieler, die schon mit einem dicken Auto kompensieren

MERGE-INTERVIEW: "DREI SCHNAPSLEICHEN HUMPELN HINTER USAIN BOLT!"

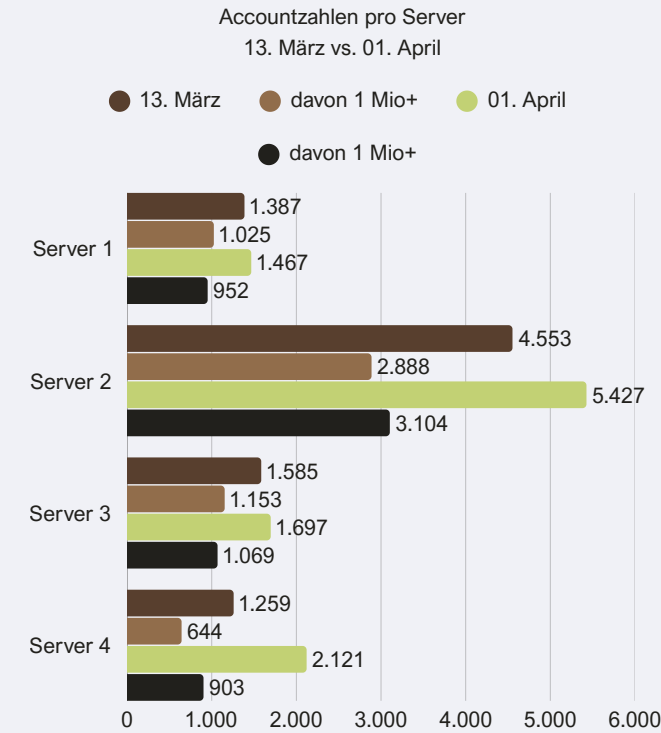
Warum beurteilt ausgerechnet der Schönheitsdoc von Preußens Stars einen Merge? Damit irgendwer etwas zu fragen hat. Und, weil die plastische Medizin im Grunde nichts anderes tut als der Entwickler beim Merge: Alterserscheinungen übertünchen.

Herr Dr. Raj, der Merge ist durch, die Server sind voller, überall scheint wieder mehr los zu sein. Ganz direkt gefragt: Hat der Eingriff funktioniert oder lassen sich die Leute gerade nur vom ersten Eindruck blenden?

Nun ja, ich sag mal so: Nach dem ersten Eingriff sieht es bei den meisten Leuten noch okay aus. Wir hatten jetzt mindestens den dritten. Das geht irgendwann schon eher in Richtung Glöckler.

Das heißt, Sie würden sagen: Der erste Eindruck täuscht ein bisschen?

Ja, der erste Eindruck täuscht. Lassen Sie uns einen Blick auf die Zahlen werfen. Es sieht erstmal so aus, als wären die Server deutlich gewachsen, um insgesamt knapp 2.000 Accounts. Aber das sind vorwiegend kleine Accounts, die von zusätzlichen,



Lernen Sie Dr. Raj kennen
Pionier der kosmetischen Gesamtoptimierung

Als international anerkannter Spezialist für ästhetische Eingriffe betreibt Dr. Raj seine exklusive Praxis in Nassau Hills. Patienten aus aller Welt vertrauen auf seine Fähigkeit, äußere Frische herzustellen und dabei den Eindruck von Natürlichkeit scheinbar aufrechtzuerhalten.

Seine besondere Stärke liegt darin, Patienten so zu verändern, dass sie auf den ersten Blick überzeugen und auf den zweiten zumindest Gesprächsstoff bieten. Innerhalb der Branche genießt er hohes Ansehen für Ergebnisse, die man nicht ignorieren kann. Dr. Raj arbeitet mit einer internationalen Klientel, darunter Schauspieler, Models, Community Manager, andere Chirurgen und Menschen, bei denen ein guter erster Eindruck beruflich zweitrangig ist.

jüngeren Servern kommen und nun mit den alten Accounts auf den neuen Servern zusammengeworfen wurden. Es ist also weniger ein Wachstum als eine Zusammenlegung dessen, was vorher getrennt war. Vorher lag die Quote von Accounts über 1 Million Punkten bei 65 Prozent. Jetzt sind es noch 56 Prozent. Das ist wie Lippen aufspritzen: Sieht erstmal toll aus, bis man näher hinschaut.

Bleiben wir mal bei den Nebenwirkungen. Die Minen starten wieder auf Stufe 1, Inseln müssen neu aufgebaut werden und funktionierende Nachbarschaften sind möglicherweise verschwunden. Ist das aus Ihrer Sicht ein notwendiger Teil des Eingriffs?

Das ist der Teil, an dem die Leute merken, dass es nicht nur ein Facelifting war. Die Minen wieder auf Stufe 1 zu setzen, trifft genau die Strukturen, die vorher funktioniert haben. Spenden, eingespielte Inseln, verlässliche Nachbarn. Das ist alles weg. Die gespendeten Ressourcen nehmen die Spieler zwar mit, aber die eigentliche Entwicklung der Insel wird komplett zurückgesetzt. Stattdessen bekommt man neue Nachbarn und darf hoffen, dass die Lust haben, etwas aufzubauen. Nur, damit man es dann vielleicht in anderthalb Jahren wieder neu machen darf, beim nächsten Merge. Wir haben das ja schon gesehen: erstes Botox 2015, dann 2016, 2020, danach September 2024 und jetzt März 2026. Die Abstände werden kürzer. Das ist selten ein Zeichen dafür, dass ein Problem gelöst wurde.

Für viele heißt das ganz konkret: Sie kommen nie wieder auf das Niveau, das sie vorher hatten. Und das ist der Punkt, an dem aus einem kosmetischen Eingriff plötzlich ein echter Einschnitt wird. Da fehlt ein Konzept.

Wenn wir uns die Server anschauen, fällt ein Unterschied besonders auf: Okeanos wirkt extrem aktiv, während Atlas trotz höherer Spielerzahl als vorher eher... ruhig wirkt. Woran liegt das?

Atlas, also Server 4, war vorher gähnend leer. Quasi der Donald Trump der Server – alle reden drüber, aber niemand will mitspielen. Jetzt, nach dem Facelift, ist Atlas plötzlich der zweitvollste Server. Das sieht erstmal beeindruckend aus. Das Problem ist, dass die Spielerzahl allein nichts über die Aktivität aussagt. Entscheidend ist, ob sich diese Spieler auch organisieren oder nur da sind wie ein toter Fisch im Glas. Wenn man also genauer hinschaut, merkt man: Es ist vor allem Füllmaterial.

Auf Okeanos haben wir unter den Top 50 Allianzen 39 mit mindestens 15 Mitgliedern. Da ist Struktur, da ist Bewegung, da passiert etwas. Auf Atlas sind es 10. ZEHN! Das bedeutet im Klartext: Viele Accounts, wenig Organisation, wenig Dynamik. Der Server ist voll, aber er lebt nicht. Und wenn das schon der zweitgrößte Server ist, möchte man sich ehrlich gesagt gar nicht anschauen, wie es auf Styx und Leto aussieht. Da zeigt der Eingriff dann, was er



Jocelyne Wildenstein, aka. "Katzenlady"
wirklich ist: Eine Katzenlady.

Das ist ein bemerkenswert klares Plädoyer gegen die Katzenlady-Methode. Was wäre denn aus Ihrer Sicht die klügere Behandlung?

Man sollte der Tatsache ins Auge sehen, dass man alt wird. Dann kommen halt Falten oder andere Wehwehchen. Das ist normal. Und Schnibbeln ist ja auch völlig in Ordnung, wenn man es bewusst macht und es wirklich etwas bringt. Aber doch bitte nicht einfach blind drauf los. Sonst endet man genau da, wo wir gerade stehen: viel gemacht, wenig gewonnen. Pompöös wird es so jedenfalls nicht.

Vielleicht wäre es sinnvoller, einmal grundlegend nachzudenken. Weniger Server, dafür sinnvoll abgestimmte Einstellungen. Denn dass die Einstellungen von Server 4 beispielsweise in der deutschen Community ganz offensichtlich nicht sonderlich beliebt sind, war ja nun seit September 2024 klar. Trotzdem hielt man an exakt den gleichen Einstellungen fest. Warum? Das Ergebnis war abzusehen: Drei Schnapsleichen humpeln hinter Usain Bolt!

Vielleicht außerdem auch mehrere Communities zusammenlegen. Und vor allem: einfach mal mit den Spielern reden. Die wissen in der Regel ziemlich genau, wie das Spiel funktioniert. Mehr jedenfalls als der Proktologie-Assistent im ersten Jahr, der plötzlich das Gesicht richten soll.

Und dann wundert man sich, dass das Ergebnis jedes Mal ein bisschen mehr nach Kneipenschlägerei aussieht.●

DER SEEFAHRER CLAN IM PORTRÄT: TEIL DER CREW, TEIL DES SCHIFFS!

Einsicht ist der erste Schritt zum Erfolg. Aber auch regelmäßige Sommerspiele und die wahrscheinlich längste Urlaubsvertretung der Welt tragen ihren Teil dazu bei. Wie das alles zusammen passt, verrät ein Blick auf den Seefahrer Clan.



Manch ein Urlaub dauert lange. Manche Urlaubsvertretung noch viel länger: Vor beinahe 17,5 Jahren trat Senara die Urlaubsvertretung des Anführers der ScTk an und ist bis heute im Amt. Da der Gründer der Allianz die Amtsgeschäfte vermutlich nicht wieder übernehmen wird, dürfen wir Senara offiziell als Anführer des Seefahrer Clans betrachten. Doch nicht nur deswegen. Denn mit Excel-Listen, Wochenberichten und ungeplanten Romanen hält er seine Allianz auf Trab – und damit lebendig! Und so hat er natürlich viel zu berichten...

Von der Farm zum Clan

Auf Kappa beginnt die ScTk, wie so viele andere Allianzen, als Ansammlung von Farmen. Unerfahrene Spieler, eine aggressive Umgebung und ein loses Zusammengehörigkeitsgefühl sind kein Erfolgsrezept. Das stellen auch Senara und einige andere heutige Führungsmitglieder der Allianz fest und schlagen einen neuen Weg ein: Mindestvorgaben für Verteidigung, obligatorische gegenseitige Unterstützung und strategische Bündnisse verbessern die Situation der Allianz langfristig und gehören bis

heute zu ihren Grundpfeilern. So wächst die Allianz vom kleinen Haufen zu ansehnlicher Größe. Doch ihre Geschichte wäre nicht erzählenswert, wenn ab hier alles perfekt lief.

Kurz vor dem Untergang

Krieg ist eine schmutzige Angelegenheit. Das zeigt sich bereits auf Kappa, als sich ein starker Feind die Zerstörung des Seefahrer Clans in den Kopf setzt. Taktisch clever legt er den Fokus auf die schwächsten Mitglieder der Allianz und bewegt zudem durch gezielte Manipulation mehrere Mitglieder zum Austritt. Die ScTk kapituliert – zum einzigen Mal in ihrer beinahe 18-jährigen Geschichte – und befindet sich am Rand der Auflösung. Doch letztlich überwiegt der Zusammenhalt der verbliebenen Mitglieder, die Allianz überlebt und schweißt sich mehr denn je zusammen. Vielleicht liegt hier der Kern ihres langjährigen Erfolgs.

Massenallianz oder massig Allianz?

Wer heute einen Blick auf den Allianzhighscore wirft, könnte zu dem Schluss kommen, der Seefahrer Clan sei mit 65 Mitgliedern eine Massenallianz. Eine, die jeden aufnimmt, in der es kaum gemeinsame Ziele gibt und in der sich die meisten gar nicht kennen. Dass viele Mitglieder jedoch nicht automatisch Chaos und Führungslosigkeit bedeuten, zeigt sich hier. Durch ein engagiertes Führungsteam, das über die vier klassischen Allianzämter hinaus geht, einen persönlichen Führungsstil, bei dem zu jedem Mitglied Kontakt besteht und durch obligatorischen Zusammenhalt, beweist sich die ScTk als groß, aber steuerbar. "Ich kenne meine Leute und weiß, wen ich mit welchem Anliegen anschreiben kann", sagt Senara. "Natürlich taucht bei 65 Mitgliedern

auch mal einer eine Weile ab, aber letztlich nehmen alle aktiv an der Allianz teil." Bedeutet: Rundmails werden gelesen, der Discord-Chat läuft, die Fluktuation ist gering und, was vielleicht am meisten überrascht: Keiner hat den letzten Merge verschlafen! Kriterien einer aktiven Gemeinschaft erfüllt.

Brot und Spiele

Wer schon lange dabei ist weiß, dass Ikariam zwischenzeitlich lange nichts Neues geboten hat. Für viele Allianzen bedeutete das wachsende Inaktivität bis hin zum Tod der Gemeinschaft.

Schnelle Fakten

Name: Seefahrer Clan

Kürzel: ScTk

Gründungsdatum: 10.09.2008

Mitglieder: 65

Server: Okeanos

Reise: Kappa → Gamma →

Minotaurus → Okeanos

Sommerspiele: Seit 11 Jahren

Wochenberichte: 750+

aus? Wieso lebt er noch, während der Klabautermann unzählige andere Allianzen im Laufe der Jahre auf den Grund des Meeres schickte? Kurz gesagt: Die Mischung macht's. "Die Kontinuität in der Führung – und damit meine ich nicht nur mich, sondern mein gesamtes Führungsteam, das teils schon seit 15 Jahren dabei ist – trägt sicher viel dazu bei. Unsere Member scheinen sich wohl zu fühlen", erklärt die wahrscheinlich dienstälteste Urlaubsvertretung der Welt. Zur stabilen Führung gesellen sich eine starke Organisation, die sich nicht vor Excel-Tabellen oder Wochenberichten scheut, sowie motivierende Events mit Wohlfühlfaktor.

Vielleicht ist es am Ende aber auch ganz simpel: Wer bald zwei Jahrzehnte als Urlaubsvertretung durchhält, der lässt auch andere so schnell nicht ziehen 😊 •

Für Senara und sein Führungsteam stand jedoch fest: Wenn Ika nichts tut, dann machen wir es selbst! Damit waren die Sommerspiele geboren, die nun seit 11 Jahren regelmäßig stattfinden. Von Samstag zu Samstag gibt es einen Spielplan, der abwechselnd verschiedene Kategorien wie Gesamtpunkte oder Offensivpunkte wertet; mit absolutem sowie prozentualem Zuwachs. So hat jeder eine Chance. Mittlerweile stellen die großen Spieler der Allianz Belohnungen in Form von Ressourcen. Durch die Spiele wächst der Zusammenhalt, die Motivation bekommt einen Boost und die Allianz bleibt aktiv – ganz ohne Gameforge.

Trotzt dem Klabautermann!

Was also macht den Seefahrer Clan



JETZT AM KIOSK:

5 süße POSTER! **STORMY** **NEU!** Jetzt sammeln!

Das große Koloss-Sammelalbum!

Sammle jetzt die legendären **KOLOSS-STICKER!**

Mit dabei:

- Der Frühstarter
- Der Serien-Koloss
- Der Panik-Koloss
- Der Ehren-Koloss
- ... und viele mehr!

EXTRA im Heft:

- 5 süße Koloss-Poster
- Flucht-Timer zum Basteln
- Top-10 Fluchtmomente

FLUCHT!

Sammel Koloss-Sticker von **Adenuec, Akh, Gurion** und vielen mehr!

Wenn's brenzlich wird: einfach **DRÜCKEN!**

Ultra-Rare! Der doppelte Koloss

Koloss in Minute 3

TEST: Welcher Koloss-Typ bist **DU?**

JETZT NEU!

Starterset:

- Album + 5 Sticker
- + 1 Notfall-Koloss

Der Früh-Koloss

Der Panik-Koloss

Der Ehren-Koloss

Der Nicht-Koloss

IMPRESSUM

Verlag

Nassauische Verlags GmbH
Server Okeanos
Nassauische Bruderschaft

Redaktion

Flavius Kolumnus
Medusa: Oberst Flavius
Discord: niklas0502

Layout

Flavius Kolumnus

Erscheinungsweise

Wann immer es grade passt

Fotos und Bilder

©Flavius Kolumnus
©GAMEFORGE

Mit freundlicher Unterstützung (bewusst und unbewusst) von

Ares v Preußen,
Tendo,
STORM,
badidol,
Senara,
Nemesis Daimyo,
Poledra,
Rick Sanchez,
Cleanyclean,
Espheni

Herausgeber:



tapferer HOPLIT

Q2/26
AUSGABE 6

