

Q1/25

tapferer

AUSGABE 3

HOPLIT

by NaBru

Vom Amateur zum Architekten Stadtbaustrategien der Profis



Post für badidol:
Danke für 2024!

Bunkerproblem:
Lösung in Sicht?

Spielerporträt:
Azrael

Flavi will's wissen:
(Un-) Nütze Ika-Fakten

Umfrage:
Merge 2024, was hat's
gebracht?

Wilder Willi:
Im ewigen Eis

EDITORIAL

“ Wer wären wir Ika-Spieler, wenn wir nicht wie immer voller Optimismus (...) auf 2025 schauen würden?

Liebe Community, was Du heute kannst besorgen, das verschiebe stets auf morgen! So auch beim Tapferen HOPLIT: Was als Weihnachtsausgabe geplant war (ja, daher die Weihnachtsmütze, aber damit müsst ihr jetzt halt leben, denn ICH mag sie!), wurde zur Neujahrsausgabe und nun zum End-Januar-Lesespaß.

Das Jahr 2024 hat uns einiges beschert: Updates, Veränderungen, Verbesserungen und, na ja, auch Verschlimmbesserungen. Aber wer wären wir Ika-Spieler, wenn wir nicht wie immer voller Optimismus, Lebensfreude und mit positiver Energie auf 2025 schauen würden? Irgendetwas steht schließlich wohl schon in den Startlöchern. Immerhin fehlt ja noch “Infinite Horizons” - mehr dazu auf Seite 4.

Wie auch immer: Nach Weihnachten ist vor Weihnachten! Daher wünsche ich euch einfach mal Ende Januar frohe Weihnachten (wer soll mich schon aufhalten?), ein fantastisches Jahr 2025 und natürlich viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe!

Ist euch übrigens aufgefallen, dass doppelseitig ja wohl einfach viel cooler ist?

Flavius Kolumnus

Flavius Kolumnus, Chefredakteur



Inhalt



3	Ika-News
	Neues aus Ikariam: Kurz und bündig
5	Titelstory
	Vom Amateur zum Architekten: Stadtbaustrategien der Profis
9	NaBru
	Wilder Willi: Im ewigen Eis
13	Community
	Post für badidol: Danke für 2024!
15	Umfrage
	Merge 2024: Was hat's gebracht?
16	Spiel im Fokus
	Brennpunkt Bunker: Lösung in Sicht?
19	Spielerporträt
	Azrael: Todesengel Ikariams
21	(Un-) Nützes Wissen
	Flavi will's wissen: Ikariam in zahlen



nabrupharm

ROKKobil
nabrupharm
240mg
Filmtabletten

Für Erwachsene ab 18 Jahren
Wirkstoff: Weißensee-Extrakt

Pflanzliches
Arzneimittel bei
Spaß am Spiel.

60 Filmtabletten N2

Lähmt die Alli,
raubt den Spaß.

Zu Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie Vio oder akzeptieren Sie Ihr Schicksal.

“NUR WER DIE NEWS KENNT, BEHERRSCHT DAS SPIEL.”

WILDE
SPEKULATIONEN

KOMMT 2025 UNTER DEM
PROJEKTNAMEN *INFITNITE*
HORIZONS EINE ERWEITERUNG
DER WELTKARTE?

Global. Bereits seit längerem heizt das Team Spekulationen über kommende Updates an, indem wiederholt vom Projektnamen Infinite Horizons gesprochen wird. Branchenkenner und Spielexperten meinen nun: Das Update könne nichts anderes enthalten, als eine umfangreiche Erweiterung der Karte. “Dies würde zum einen zum Namen des Updates passen und zum anderen eines der größten Probleme lösen”, so ein anonymen Experte. “Schauen Sie sich einmal den Server Theseus an, meine Damen und Herren. Dort steppt der Bär, die Welt platzt aus allen Nähten! Wo sollen denn die ganzen Spieler hin, wenn keine größere Karte eingeführt wird?”, fragt er. Weitere KI-Analysen haben ergeben: Dieses Szenario ist absolut wahrscheinlich.

GESUCHT

JAGUAR VERMISST - WER HAT IHN
GESEHEN?

Theseus. Dem Theseus’schen Zoo ist ein Jaguar entlaufen. Das schnelle Tier, das anderen zuvorkommt, überholte alle anderen Teilnehmer eines Marathons, tauchte aber nie am Ziel auf. “Meiner Erfahrung nach tendieren Jaguare dazu, kurz vor dem Ziel umzukehren”, sagt der streifenhyänenfellbekleidete Safari-Experte und Jägermeister Ares P.



Abb.: Entlaufener Jaguar.
©Flavi Images Inc.

KOLUMNE

WARUM IMMER SONNTAGS?

Kriegsbeginn: Sonntag, 18 Uhr. Schon wieder ein Sonntag. Aber warum eigentlich? Warum nicht Montags? Oder am aller aller liebsten Freitags? Hornet klärt auf.

Kriege fangen immer Sonntagabend an, weil das der perfekte Zeitpunkt für das große „Last-Minute-Drama“ ist. Die Anführer haben den ganzen Tag damit verbracht, bei ihren Familien zu sein, Netflix zu gucken und sich zu fragen, ob der Kriegsplan vielleicht doch noch ein bisschen mehr „Pep“ braucht. Aber dann, wenn die Sonne untergeht und die Woche droht, mit all ihrem Stress und Bürokratie zu kommen, entsteht plötzlich diese explosive Mischung aus Langeweile und Existenzangst.

„Ach, was soll's!“ denken sie sich, „Heute noch schnell die Welt erobern, bevor der Wecker morgen früh wieder um 6:00 Uhr klingelt!“ Und zack, der Krieg beginnt direkt nach dem Abendessen, wenn der Magen voll, die Nerven aber auf Null sind. Man hat ja den ganzen Tag damit verbracht, sich zu entspannen und darüber nachzudenken, wie man den nächsten Arbeitstag überlebt – und plötzlich... BÄM! Der Sonntagabend-Wahnsinn startet!

Warum Sonntagabend? Weil dann wirklich jeder genug „Drama-Futter“ hat, um es mit den nächsten 500 Jahren Konflikten aufzunehmen. Und wer will schon mit einem langweiligen Montag anfangen, wenn man stattdessen die Welt in den Abendstunden in Flammen setzen kann?



Fürst von Hornet
Experte für stachelige Angelegenheiten auf Minotaurus, Medusa und Theseus

SCHLUSS MIT LANGEWEILE

IM KOMMENDEN JAHR SOLL DIE KRIEGSLÜSTERNHEIT
AUCH AUF MEDUSA ÜBERGREIFEN



Abb.: Archivbild
©Flavi Images Inc.

Medusa/Theseus/Minotaurus. Nach dem Merge geht es ordentlich zur Sache. Nicht nur gab es auf Theseus bereits eine unerwartete Kriegserklärung, auch auf Minotaurus führten schon mehrere Allianzen größere Schlachten. Wie ein Sprecher der Nassauischen Bruderschaft kürzlich auf einer Pressekonferenz verkündete, soll nun auch auf Medusa der Krieg Einzug halten. Wir haben eine aufregende, einzigartige und wunderbare Kriegserklärung an die DARKS ausgesprochen. Aber ob wir da halt machen...?”, so Ares v Preußen, Reichskanzler von Nassau, Erbe des Kaisers und Pate von Delta. Meteorologen warnen jedenfalls: Eine Sturmfront ist denkbar!



VOM AMATEUR ZUM ARCHITEKTEN: STADTBAUSTRATEGIEN DER PROFIS

Du öffnest den Highscore, wirfst einen Blick auf deine Punktzahl und stellst fest: Dein Fortschritt stagniert. Gleichzeitig ziehen andere Spieler mit Millionen von Punkten an dir vorbei. Wie sie das wohl machen? Gründen, Bauen, Wachsen - klingt simpel, ist es aber nicht! Mit welchen Strategien die Profis neue Städte effektiv hochziehen und ihre Imperien erweitern, erfährst du hier.

Basierend auf
Expertise von:



Sick (330+ Mio Gesamtpunkte)



Boros (94+ Mio Gesamtpunkte)



Pyth Bushi (85+ Mio Gesamtpunkte)



Tendo (71+ Mio Gesamtpunkte)

Viele Wege führen nach Rom – oder eben zu einer neuen, zeit- und ressourceneffizienten Kolonie in Ikariam. Soll heißen: Die eine richtige Strategie, die alle anderen übertrumpft, gibt es nicht. Denn für die Auswahl des Vorgehens spielen in jedem Fall unterschiedliche Kriterien eine Rolle, beispielsweise die Accountgröße und der Spielstil. Eins ist jedoch klar: Einfach wild drauf losbauen führt in der Regel nicht zu schnellem Wachstum. Wie also könnte eine sinnvolle Planung aussehen?

Aufbaustrategie 1: Sick

Mit mittlerweile mehr als 330 Millionen Gesamtpunkten darf Sick mit Stolz von sich behaupten, den größten Account der deutschen Community zu besitzen. Zu diesem Erfolg führte ihn der Fokus auf effiziente Bauzeiten anstatt maximaler Ressourcenersparnis. In anderen Worten: Jederzeit ein Gebäude im Bau haben. Zu Beginn ist es dabei sinnvoll schrittweise vorzugehen und kleinere Gebäudestufen bis zu Ressourcenkosten von 50.000 immer wieder zwischendurch einzustreuen, während Zimmerei und Architekt schnellstmöglich gen Stufe 45 gehen. Sobald diese Etappe erreicht ist, folgen der Handelshafen auf Stufe 29, das Versteck auf Stufe 30 und die Stadtmauer auf Stufe 24. So ist gewährleistet, dass die neue Stadt nicht länger als nötig einen Schwachpunkt darstellt, der Geg-

ner anlocken könnte. Anschließend folgen Optiker, Feuerwerksplatz und Kelterei auf Stufe 20, um die Kosten für die restlichen Luxusrohstoffe zu senken und einen verhältnismäßig ressourcen-effizienten Ausbau des Statthaltersitzes bis Stufe sieben oder acht zu gewährleisten. Auf diese Weise können bereits einige Bürger einziehen und passives Goldeinkommen generieren. Nach dem Statthaltersitz lohnt es sich, zunächst Architekt und Zimmerei maximal auszubauen. Wer dabei möglichst viel Baumaterial und Marmor sparen möchte, findet einen Guide zur Baureihenfolge im Ika-Forum*. Übrigens: Für Sicks Strategie reichen ihm drei Lagerhäuser aus, Halden sind keine nötig. Um Ressourcen schneller von A nach B zu bewegen und die Lager zu füllen, verfügt jedoch jede seiner Städte über ein Seekartenarchiv. Ebenfalls dazu gehört eine Kosten-Nutzen-Abwägung: Bei hohen Gebäudestufen wie Palast Stufe 18 zuzüglich 17-mal Statthalter Stufe 17 (3,8 Milliarden Ressourcen) lohnt sich der Ausbau aus Sicht von Ressourceneffizienz selten, es sei denn für spezielle Spielziele wie maximale Städteanzahl.

Aufbaustrategie 2: Boros
Für Boros liegt der Fokus auf einer pragmatischen Herangehensweise, die sich für Casual-Spieler eignet. Um eine möglichst entspannte Spielweise beizubehalten, nimmt die Strategie geringere Effizienz in Kauf. Zunächst wird ein Grundgerüst geschaffen, indem alle benötigten Gebäude auf Stufe eins errichtet werden. Als essentiell gelten dabei Statthaltersitz, Taverne, Museum, Versteck, Produktionsförderer, fünf Lagerhäuser sowie alle Reduzierer. Insgesamt bleiben so noch drei Bauplätze frei für Gebäude, die nicht überall zwingend benötigt werden. Sobald das Grundgerüst steht, folgen konsequent alle Redu-

zierer, wobei Zimmerei und Architekt zuerst gebaut werden, um alle anderen Gebäude möglichst sparsam bauen zu können. Darauf folgen der Statthaltersitz sowie die Lagerhäuser, soweit sie für den Bau des Statthalters benötigt werden. Die restlichen Gebäude folgen sobald die Stadt korruptionsfrei ist. Bis dahin dient die neue Kolonie lediglich dem Goldeinkommen, da dieses nicht durch Korruption beeinflusst wird. Da Boros' Strategie die Gründung neuer Städte in unmittelbarer Nähe des restlichen Imperiums vorsieht, lohnen sich Seekartenarchive nur in Städten, die über einen Kontor verfügen und dem Handel dienen.

Strategie 3: Pyth Bushi
Hier lautet das Ziel: Den Statthaltersitz so schnell wie möglich auf die benötigte Stufe bringen, um die Korruption zu bekämpfen. Trotzdem erfolgt der Stadtausbau relativ ausgewogen. Den Start machen fünf Lagerhäuser für ausreichend Ressourcenkapazität und ein paar Stufen der Zimmerei, um von Beginn an etwas effizienter zu bauen. Darauf folgt das Versteck auf Stufe fünf und im Anschluss die erste Ausbaustufe des Statthaltersitzes. Dann steigt das Architekturbüro mit ein und wird zusammen mit der Zimmerei abwechselnd ausgebaut. Optiker, Winzerei und Feuerwerksplatz werden zwischendurch mit eingestreut, bleiben aber zunächst immer einige Stufen niedriger als Zimmerei und Architekt. Sobald letztere voll ausgebaut sind (die anderen drei Reduzierer folgen später bei Bedarf), kommen weitere Stufen des Statthaltersitzes sowie Taverne und Museum hinzu, um ein erstes Bevölkerungswachstum und damit Goldeinnahmen zu erzielen. Hat die Bevölkerungszahl ihr Maximum erreicht, folgt je eine weitere Stufe des Rathauses. Parallel dazu wird ein Tempel hochgezogen, um das Wunder der Insel jederzeit bei 100 Prozent einsatzbereit zu halten. Auch das Versteck wird analog zum Rathaus ausgebaut, um Spionage-

sicherheit zu gewährleisten. Restliche Gebäude wie Handelshafen, Kriegswerft, Mauer und Weitere werden nebenbei nach und nach gebaut, allerdings mit untergeordneter Priorität. Hier folgt der wirkliche Ausbau, wenn der des Statthaltersitzes erledigt ist.

Wichtig zu wissen: Pyth gründet neue Städte fernab, wo es genügend inaktive Spieler mit vollen Lagern gibt. Aus der Heimat erhält die neugegründete Kolonie lediglich einmal eine Nachlieferung von 5000 Baumaterial und 400 Kristallglas, um ein Versteck auf Stufe fünf bauen zu können. Den Rest finanziert das Diebesgut. Sobald die Lagerkapazität nicht mehr mit den Plünderungen schritthalten kann und der Ausbau von Lagerhäusern und Halden zu lange dauert, kommt im Bedarfsfall auch mal ein Dampfstapler aus dem Inventar zum Einsatz. Halden gibt es in jeder Stadt, ebenso wie fünf Lagerhäuser, um Gewinne aus der Piraterie zu maximieren. Da letztlich alle Städte dicht beieinander liegen, erhält nur eine einzige Stadt ein Seekartenarchiv, um von dort aus längere Reisen anzutreten – gleiches gilt für einen Kontor, der sich in der gleichen Stadt befindet.

Ressourcenbeschaffung: Tendo
Allgemein herrscht der Konsens: Plündern beschafft Ressourcen am effektivsten. Während manche Spieler wie Sick und Pyth ihre neuen Städte direkt an der Plünderquelle gründen und später gegebenenfalls finalen Platz umsetzen, gestaltet sich Plündern für Free-To-Play-Spieler in der Regel etwas komplexer. Um dennoch das Maximum an Effizienz rauszuholen, eignet sich eine Strategie von Tendo, die auf maximale Geschwindigkeit und Kapazität fußt:

Für diese Vorgehensweise wird eine Stadt (sogenannte Raid) benötigt, die temporär dort gegründet wird, wo es viel zu plündern gibt. Von dort aus

wird die Plünderware dahin verschickt, wo sie benötigt wird. Oberstes Gebot bei dieser Strategie: Die Raid schneller leeren, als sie gefüllt werden kann. Dafür ist zunächst die Geschwindigkeit bei ihrem Aufbau entscheidend. Folgende Gebäude werden benötigt:

- Drei Halden auf Stufe sieben bis zehn
- Fünf Lagerhäuser auf Stufe zwei bis zehn
- Zwei Handelshäfen auf Stufe 14 bei Einsatz des Hermes-Wunders oder auf Stufe 23 ohne Hermes
- Rathaus auf Stufe acht, zwölf oder 16, je nach Bedarf an Aktionspunkten
- Optional: Seekartenarchiv (je nach Entfernung)
- Optional: Tempel (je nach Wunder)

Dieses Setup ermöglicht es, jeden Abend Frachter mit Plünderwaren gen Heimat zu senden. Dabei gilt natürlich: je mehr Frachter, desto effektiver. Die Verladezeit in den Handelshäfen beträgt so bei Tendo circa acht Stunden, also optimal für Beladung über Nacht. Natürlich ist der Bau von Halden teurer als der von Lagerhäusern – dafür ist das Verhältnis von Bauzeit zu Lagerkapazität deutlich besser.

Optional besteht die Möglichkeit, die Raid zu einer dauerhaften Kolonie auszubauen. In diesem Fall bleibt der Start der Gleiche. Anschließend wird ein Statthaltersitz auf Stufe fünf sowie ein Museum auf Stufe zehn errichtet, was ungefähr drei Tage und 500.000 Ressourcen benötigt. Dank des ausgebauten Rathauses produziert die Stadt nun bereits etwas Gold. Wichtig: Im Schrein Plutos auswählen, um den Bonus von mindestens 34 Prozent (bei Stufe 41) mitzunehmen. Danach läuft es klassisch weiter: Zuerst Zimmerei und Architekt auf Stufe 50, dann die restlichen Reduzierer, Statthalter und andere benötigte Gebäude. Um möglichst effizient zu arbeiten, sollte

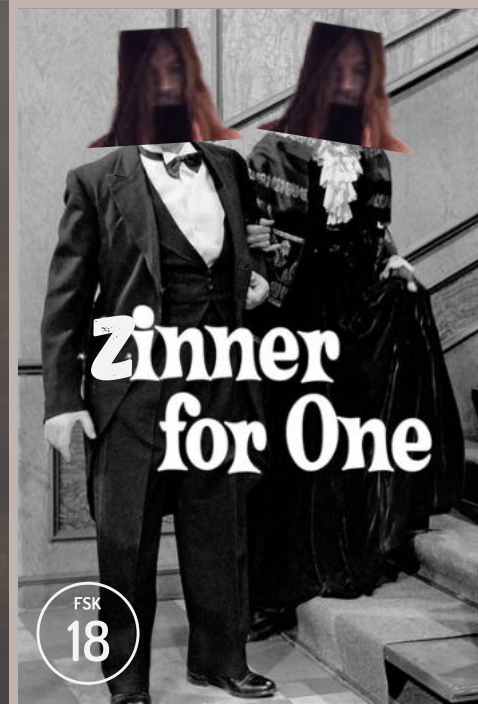
in der Stadt zu jeder Zeit ein Gebäude im Ausbau sein.

Handel und Hades

Wer zusätzlich zum Plündern lukrative Einnahmequellen sucht, kann entweder auf ein effektives Handelsnetzwerk via Kontor zurückgreifen oder sich die Funktion des Hades-Wunders zunutze machen. Dabei werden Einheiten zerstört, um einen Ressourcengewinn von 60 Prozent zu verzeichnen**.

Ambrosiaeinsatz

Glücklicherweise ist Ikariam bis heute auch völlig ohne den Einsatz von Echtgeld spielbar – wer in Ambrosia investiert, kommt jedoch deutlich schneller und bequemer voran. Schon ein kleiner Einkauf kann durchaus viel bewirken: Wer in einer der häufigen 80-Prozent Happy Hours 25 Euro ausgibt, erhält mindestens 720 Ambrosia. Das entspricht beispielsweise ganzen 72 Premiumhändlern (bei einem Angebotspreis von 10 Ambrosia). Jeden Monat könnte so ein ganzes Jahr lang sechsmal eine große Menge Ressourcen nach Bedarf umgewandelt und der Baufortschritt enorm beschleunigt werden. ●



SAME PROCEDURE AS EVERY TIME!
Zinner, ein Profispieler von Minotaurus, feiert seine 90. Idee. Mit dabei sind alle anderen Discord-Nutzer. Das heißt, sie sind nicht mehr wirklich dabei, denn sie alle haben ihn bereits vor langer Zeit blockiert. Da er aber nicht auf seine Ideen verzichten will, muss er nun selbst in die Rollen der Zuhörer schlüpfen und vor allem all sein eigenes Kauderwelsch ertragen, was nicht gerade spurlos an ihm vorbei geht.

Weiterführende Links:

***Der Kater, Most efficient building list:**

Architect and Workshop, <https://forum.ikariam.gameforge.com/forum/thread/86625-most-efficient-building-list-architect-and-workshop/>

****Flummi, Is Hades worth it?**, <https://forum.ikariam.gameforge.com/forum/thread/93551-is-hades-worth-it-a-guide/>

WILDER WILLI: IM EWIGEN EIS

Was könnte es im Winter schöneres geben, als einen Ausflug in die Natur? Schneeballschlachten, Schlittenrennen und merkwürdige Kreaturen natürlich! Der ganz normale Nordpolwahnsinn...



1. & 2. Während Willi wohlverdienten Luxus genießt und in aller Ruhe im Camp ankommt, zeigen Paladin, Kaisho und Pilzface ihre Skikünste. Wo bleibt der Applaus??
3. Auch Gustav v Rauch schlittert ins Vergnügen.

4. Wir lieben starke Frauen! Wenn andere nur dummes Zeug im Kopf haben, sorgt Poledra eben selbst für einen warmen Unterschlupf.
5. Klirrend kalte Willkommensparty! Flavius legt heiße Moves aufs Eis und eröffnet die Tanzfläche. Jorge Gonzales persönlich hätte es nicht besser gekonnt.





6.



7.

6. Ein Abend am Lagerfeuer: Willi plaudert über seine Frauengeschichten.
7. Poledra auf Eis-Safari. Ob da der Iglu Schutz bietet?
8. Während manche Eisfischen, ist für Haniball Badesaison.



10.



8.



9.

9. An die Schneebälle, fertig los - alle gegen... dieses grüne Ding da!
10. Hornet, Mainau, Tomsen, Shogun, und Onishi beim Gruppenfoto.
11. Willi vs. Toku: Wer macht das Rennen um die letzte Flasche Jägermeister für den Heimweg?



11.

POST FÜR BADIDOL: VIELEN DANK FÜR 2024

Lieber badidol,

mehr als 16 Jahre ist es bereits her, dass Ikariam für uns alle seine Pforten öffnete. Nun ging mit 2024 abermals ein Ika-Jahr zuende - 365 Tage voll Neuheiten und Änderungen. Neu und anders bedeutet jedoch auch immer Kritik, denn der Mensch ist ein Gewohnheitstier und es ist ja so, wie's ist: Man kann es nie allen recht machen. Du als Community Manager stehst dabei natürlich als Ansprechpartner und Frust-Ventil der Spielerschaft an vorderster Front. Wir denken, das muss sehr anstrengend sein. Heute möchte sich die NaBru daher einfach mal bei dir, stellvertretend für das gesamte Ika-Team, bedanken für...

... eine neue Ära

Alpha, Beta, Gamma, Delta, Pi und Co. waren spätestens seit dem ersten Merge 2015 das Zuhause der Community. Eine lange Zeit, doch alles hat ein Ende (außer der Wurst natürlich). Auch für die ältesten und möglicherweise stolzesten Server war es also an der Zeit für eine Veränderung. Ihr habt das erkannt und gehandelt. Das Ergebnis: Ein zweiter Merge auf niegel nagel neue Server mit spannenden Boni. Gedacht, geplant, getan. Seit September haben wir Spieler nun ein neues Zuhause - mit hoffentlich viel Spaß und Motivation.

... fantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind

Die Jagdsaison ist eröffnet! Mit Version 11.0.0. hielt im August ein

brandneues Feature Einzug in Ikariam: Der Hochsee-Hinterhalt, besser bekannt als "Hydra-Event". Mit diesem PvE-Spektakel bietet Gameforge uns eine Spielmechanik, die es so noch nicht gab. Denn kooperative Kämpfe gegen 'das Spiel selbst' hatten wir bis dato nicht. Neben Belohnungen in Form von Gold und Rohstoffen haben einige Spieler auch ihre Tierliebe gegenüber süßen Delfinen entdeckt - zuzüglich zu Titeln und Erfolgen, die dem einen oder anderen das Ego streicheln. Sicherlich ist solcher PvE-Content nicht für alle Spieler gleichermaßen attraktiv, doch schaden tut er auch niemandem. Daher sind wir der Meinung: Frischer Wind tut gut.

... die Erfüllung sehnlichster Wünsche

Höher, schneller, weiter - bei der Aussicht auf Updates gehen die Gedanken häufig in Richtung aufregender, revolutionärer und überraschender neuer Spielmechaniken. Doch weniger ist manchmal mehr. So auch im Fall der neuesten Quality of Life Features: Viele Spieler wünschten sich schon lange Zeit, ihre Städteliste individuell sortieren zu können. Auch das Umsetzen von Gebäuden in der Stadtansicht war lange heiß begehrt. Mit Version 12.0.0. brachten die Entwickler gleich beide Funktionen ins Spiel. Die Träume vieler Spieler wurden endlich wahr! So simpel und doch so beliebt. Ein großes Lob von unserer Seite für diese beiden Funktionen, die ihre Bezeichnung 'Quality of Life' redlich verdienen.

... eure Fähigkeit, zuzuhören

Herzstück eines jeden Spiels ist seine Spielerschaft. Ohne Spieler, kein Spiel. Umso wichtiger scheint es, auf Anregungen und Feedback der Community einzugehen. Leider ist das nicht bei jedem Entwickler selbstverständlich. Du und dein Team habt jedoch gezeigt, dass ihr zuhört und euch Kritik zu Herzen nehmt. Denn so gut die Updates auch waren, nicht alles lief reibungslos oder stieß auf Beliebtheit. Bei der Einführung der veränderten Darstellung von Zahlen in der Benutzeroberfläche beispielsweise, habt ihr nicht mit einem größeren Ausmaß an Gegenwind gerechnet. Doch als die Kritik kam und nicht abnahm, habt ihr reagiert. Jeder der wollte, durfte an einer offiziellen Umfrage teilnehmen. Natürlich wäre eine zügige Umsetzung des Ergebnisses großartig gewesen. Dafür, dass das mit den vorhandenen Ressourcen nicht sofort klappt, haben wir dennoch Verständnis. Wir freuen uns, dass ihr auf die Meinungen eurer Spieler eingeht und zugebt, wenn ihr euch geirrt habt.

... euren Einsatz für Ikariam

Klar, du als Community Manager arbeitest nicht ehrenamtlich, sondern verdienst dein Geld damit, uns Irren bei Laune zu halten. Dass du an diesem Ziel schon seit dem Start des Spiels 2008 arbeitest, hat trotzdem Respekt verdient. Dass du dabei von einem Team aus Admins, Game Operatoren und Foren Moderatoren unterstützt wirst, von denen einige unentgeltlich ihre Zeit für das Spiel

und seine Community aufopfern, sollte nicht unerwähnt bleiben. Auch euch gilt unsere Anerkennung. Es ist kein Geheimnis, dass auch uns Entscheidungen des Teams trafen, die uns als Allianz gar nicht gefallen haben. Dennoch: Ohne eure Arbeit ginge es vermutlich drunter und drüber.

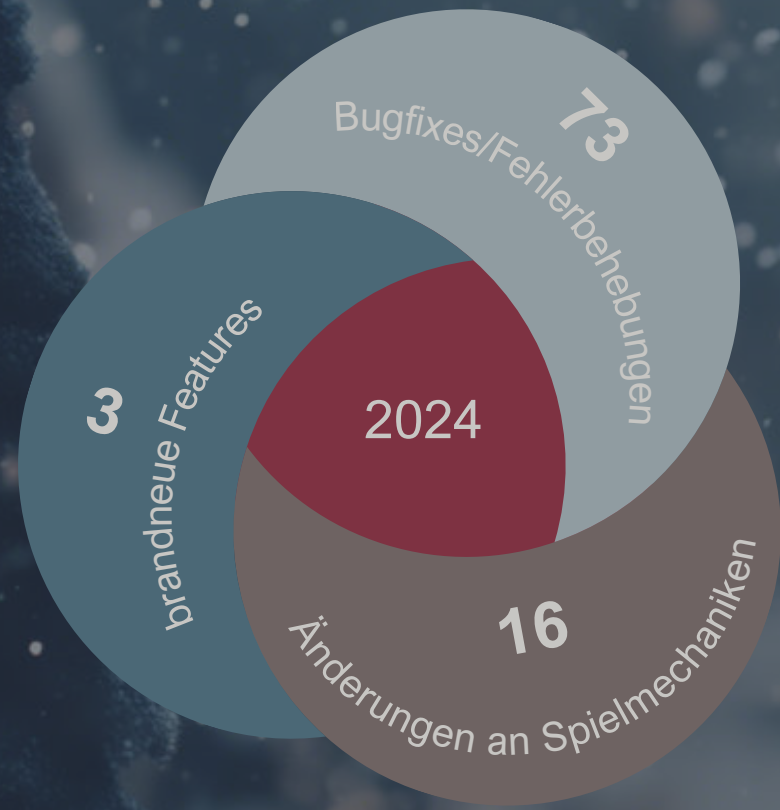
2025, wir kommen!

In diesem Sinne möchten wir DANKE sagen. Ikariam entwickelt sich (wieder) weiter und das finden

wir klasse. Bitte macht weiter so und lasst uns noch einige Jährchen die aus der Zeit gefallene Form des Gamings namens Browsergame genießen. Wir stoßen an auf die nächsten zwölf Monate und die unendlichen Horizonte, die uns erwarten...

Mit herzlichen Grüßen/Yoroshiku o-negai shimasu

Eure Preußen und Japaner vom Server Medusa



Umfrage: Merge 2024, was hat's gebracht?

Über Monate wurde der Merge im September 2024 mit Spannung erwartet. Wohin sollen wir gehen? Wo gibt's die besten Boni? Wird alles klappen? Seitdem ist einige Zeit vergangen. Uns interessiert: Was hat's gebracht?

WIE NEHME ICH TEIL?

--> Klicke **HIER*** um die Fragen ganz einfach im Browser zu beantworten oder schicke deine Antworten auf die nebenstehenden Fragen an:

Niklas0502 - **Discord**
Ares v Preußen - **Plutos**
Der Bluthund - **Minotaurus**
Oberst Flavius - **Medusa**
Flavius - **Theseus**

*<https://www.empirio.de/s/2ZNNjW=Zyy>



- Auf welchen Servern spielst du?
- In Schulnoten: Wie bewertest du die einzelnen Server, auf denen du spielst?
- Wie zufrieden bist du insgesamt mit dem Merge?
 - Sehr zufrieden
 - Zufrieden
 - Neutral
 - Unzufrieden
 - Sehr unzufrieden
- Wie empfindest du die Serveraktivität im Vergleich zu vor dem Merge?
 - Deutlich besser
 - Etwas besser
 - Unverändert
 - Etwas schlechter
 - Deutlich schlechter
- Im Vergleich zu vor dem Merge ist dein Spielspaß...
 - ... gestiegen
 - ... unverändert
 - ... gesunken
- (Optional) Warum ist dein Spielspaß gestiegen/unverändert/gesunken?
- (Optional) Welche Verbesserungen wünschst du dir bei einem zukünftigen Merge?

BRENNPUNKT BUNKER: LÖSUNG IN SICHT?

Ausreichend Generalspunkte jederzeit griffbereit zu haben, ist seit Einführung des Schwarzmarktes Gang und Gäbe. Jedoch nehmen Generalsbunker immer problematischere Ausmaße an. Gibt es eine Lösung?

Während sogenannte Bunker mittlerweile für viele Spieler und Allianzen zum normalen Spielfluss gehören, stellen sie für andere einen zunehmenden Störfaktor dar. Doch worum genau handelt es sich bei einem Bunker überhaupt?

GP in der Hinterhand

Das Prinzip ist denkbar einfach: Ein Account wird mit ausreichend Gold versorgt, um eine große Menge Generalspunkte per Kontor von anderen Spielern zu kaufen. Die Einheiten und Schiffe werden dann in einer Stadt geparkt, die über einen Schwarzmarkt verfügt, um die Generalspunkte bei Bedarf wieder abgeben zu können. Solange sie nicht benötigt werden, wird der Bunker-Account in den Urlaubsmodus versetzt, um die Unterhaltskosten zu sparen. Auf diese Weise ist es ohne Weiteres möglich, mehrere Millionen Generalspunkte auf einem einzelnen Account zu lagern und innerhalb kürzester Zeit wieder darauf zuzugreifen – bei zwischenzeitlichen Goldkosten von null.

Keine Chance für Underdogs

Mehr als einhundertelf Millionen (111.000.000) Generalspunkte sind derzeit auf Plutos, Minotaurus, Medusa und Theseus auf lediglich 40 Accounts verteilt, von denen ei-

Platz	Spielersname	Allianz	Punkte
1	König der Waffenhändler	TPE	8,14kk
2	Santino Marella	TPE	5,80kk
3	Tuxedo	-JOL-	5,59kk
4	Noob	Cry	5,27kk
5	Reformist	-GG-	4,16kk
6	Fleury	-DPX-	4,05kk
7	Punktesammeln	Drave	3,90kk
8	minco		3,88kk
9	Köls	-JOL-	3,65kk
10	Mohr	PHS	3,33kk

Platz	Spielersname	Allianz	Punkte
1	Bewahrer des Wissens	GP-NB	6,21kk
2	August Thyssen	GP-NB	4,17kk
3	Beldin	GP-NB	2,75kk
4	Preussen1701	ZEIV	2,57kk
5	Geißel der Barbaren	NAVY	2,47kk
6	Brum	GP-NB	2,31kk
7	Dimitri Ustinow	GP-NB	2,23kk
8	John Wick		1,49kk
9	König der Waffenhändler	attac	1,45kk
10	Superman	NAVY	1,33kk

Platz	Spielersname	Allianz	Punkte
1	Leonidas' Heermeister	GOENN	3,69kk
2	Armenius	-D-G-	2,24kk
3	Machmahela	Cross	2,07kk
4	Fehlgräber	Cross	1,14kk
5	Diablo Negro		911.150
6	Beowulf		533.203
7	Avallen	-FLD-	470.549
8	Geißel der Barbaren	D_A	347.838
9	Lannister	-D-	239.635
10	Schrecken der Meere	APKA	181.715

Platz	Spielersname	Allianz	Punkte
1	Savitar	の WAR	6,81kk
2	Exemple1	の WAR	4,23kk
3	Herakles Bezwingen	の WAR	4,20kk
4	Freese		1,82kk
5	Bencazen	Legio	1,57kk
6	Zula	Legio	1,54kk
7	Apolonia Liebling	Legio	1,12kk
8	Tobi147		506.189
9	König der Waffenhändler	GU5	533.217
10	Black Born		116.466

Abb.: Stand der Bunker auf den Plätzen 1-10 auf Server 1-4 (20.12.2024)

nige im Verbund zu einzelnen Allianzen gehören. Mindestens rund 47 Millionen Generalspunkte werden dabei allein von den drei größten Bunker-Allianzen gehalten. Aus dem immer weiter wachsenden Ausmaß der Bunkernutzung ergeben sich vier grundlegende Probleme:

- Große Bunker sorgen für schier unendlichen Nachschub. Einen gut versorgten Gegner vollends zu besiegen und zu besetzen, wird dadurch so gut wie unmöglich.
- Kleine Allianzen, denen schlicht die Ressourcen und Accounts

- für den Aufbau von Bunkern fehlen, haben keine Chance im Konflikt gegen große Bunker. Egal wie gut sie technisch kämpfen, früher oder später werden sie überrollt.
- Große Allianzen, die über viele eingelagerte Generalspunkte verfügen, werden leicht übermächtig. Potenzielle Gegner werden so häufig bereits im Vorfeld verschreckt, was auf beiden Seiten zu weniger Spielspaß führen kann.

Wo die Community Probleme sieht, hat der ein oder andere jedoch auch immer Lösungsvorschläge parat:



Idee 1: U-Mod-Sperre

Den Kern dieses Vorschlags bildet eine Zeitsperre auf das Aktivieren des Urlaubsmodus, nachdem der Account Soldaten- bzw. Schiffshandel durchgeführt hat. In der Praxis könnte die Nutzung des Schwarzmarktes so beispielsweise dazu führen, dass ein Bunker nach dem Verkauf von Generalspunkten für ein gewisse Zeit (laut Idee z.B. sieben Tage lang) nicht in den Urlaubsmodus gehen kann. Für die eingelagerten Schiffe und Truppen fielen dadurch nicht nur Unterhaltskosten an, sondern sie wären der Möglichkeit ausgesetzt, angegriffen und zerstört zu werden. Der Grundgedanke des Bunkers wäre so ausgehebelt.

Mögliche Probleme: Auch Spieler, die nicht aktiv einen Bunker betreiben, wären betroffen. Möchte etwa jemand den Urlaubsmodus aktivieren, weil er tatsächlich in den Urlaub fährt oder, weil er ins Krankenhaus geht, wäre dies unter Umständen nicht möglich. Nicht-Nutzer von Bunkern beträfe dieser Nachteil unverhältnismäßig stark, weshalb eine Umsetzung der Idee nicht praktikabel scheint.

Quelle: Ika-Discord, IKARUS, 16.08.2024

Idee 2: Schwarzmarktsperre

Analog zu Idee 1 nutzt dieser Vorschlag ebenfalls eine Zeitsperre. Hier jedoch nicht für den Urlaubsmodus, sondern für die Nutzung des Schwarzmarktes. Konkret hieße das: Wer aus dem Urlaubsmodus kommt, kann für eine definierte Dauer (laut Idee zwei bis sieben Tage lang) den eigenen Schwarzmarkt nicht nutzen. Während reguläre Accounts weit weniger stark eingeschränkt wären als bei einer Umod-Sperre, beudetete die Umsetzung einer Schwarzmarktsperre für Bunkeraccounts in der Praxis erhebliche Nachteile. Nicht nur würden für den Zeitraum zwi-

schen Ende des Urlaubsmodus und möglichem Verkauf von Truppen oder Schiffen hohe Goldkosten anfallen, sondern sämtliche Einheiten wären jederzeit angreifbar. Ebenso wichtig: Durch die Verzögerung zwischen Ende des Urlaubsmodus und Verkauf verlöre das Konzept des Bunkers seine Flexibilität und Schnelligkeit – Vorteile, die für viele Nutzer Hauptargumente für die Bunkernutzung darstellen.

Mögliche Probleme: Während der Vorschlag einzelne Bunker mit hohen Mengen Generalspunkten stark einschränkt, ließe sich die Regelung durch mehrere kleine Bunker umgehen, die ihrerseits ganz einfach für aktive Kämpfe genutzt werden. Stichwort: Illegale Multiaccounts. Während Spieler, die sich auf erlaubtem Wege einen Vorteil durch Bunker verschaffen, eingeschränkt würden, könnten sich Nutzer illegaler Multi-Accounts im Kampf einen noch größeren Vorteil verschaffen. Höherer Aufwand bei der Verwaltung von mehr Accounts würde durch mehr Aktionspunkte und insgesamt höhere Flexibilität ausgeglichen. Kurz gesagt lautet das Gegenargument: Bunker in ihrer derzeitigen Form stellen ein notwendiges Übel dar, um noch schlimmere Praktiken (Multi-Accounts, nicht kontrollierbare Regelverstöße und Benachteiligung ehrlicher Spieler) zu verhindern.

Quelle: <https://forum.ikariam.gameforge.com/forum/thread/99629-removing-general-banks/>; Ika-Discord, Tendo + Sheev Palpatine, 16.08.2024

Idee 3: Anteilige Unterhaltskosten im Urlaubsmodus

Je mehr Generalspunkte pro Bunker, desto höher die stündlichen Unterhaltskosten. Aufgrund des Urlaubsmodus aktuell kein großes Problem, da entsprechende Accounts nie lange aktiv bleiben. Genau hier setzt ein weiterer Vorschlag an: Während des Urlaubsmodus soll die Goldbilanz eines Accounts anteilig

weiterlaufen. Das würde bedeuten: Bei einem durchaus realistischen Unterhalt von einer Million Gold pro Stunde, verblieben auch im Umod noch Kosten von stündlichen 100.000 Gold. Dies würde die langfristige Effizienz von Bunkern einschränken.

Mögliche Probleme: Wie bei Idee 1 wären Nicht-Nutzer von Bunkern gegebenenfalls übermäßig benachteiligt – denn auch für einen regulären Account kann es notwendig sein, mit einer höheren Anzahl an Truppen und Schiffen für längere Zeit in den Urlaubsmodus zu verschwinden.

Quelle: Ika-Discord, RaVenC, 16.08.2024

Idee 4: Freiwilliger Verzicht

Zu guter Letzt ein Vorschlag, bei dem es der Abstimmung zwischen Spielern und Allianzen bedarf: Könnten sich alle Beteiligten einigen, aus freien Stücken auf Bunker zu verzichten, würde dies alte Kräfteverhältnisse aus Zeiten vor dem Schwarzmarkt wiederherstellen. Persönliche Onlinezeiten und Fähigkeiten im Kampf kämen wieder stärker zur Geltung, ohne, dass Spielfunktionen angepasst und unbeteiligte Spieler dadurch negativ beeinflusst würden.

Mögliche Probleme: Eine solche Absprache erfordert nicht nur ein hohes Maß an Vertrauen, sondern auch den Willen, auf einen möglicherweise entscheidenden Vorteil zu verzichten und Niederlagen in Kauf zu nehmen. Das scheint mit Ehrgeiz und der menschlichen Natur kaum vereinbar zu sein.

Ein Fass ohne Boden

Bis Dato gibt es keinen Vorschlag, der für seine Umsetzung ausreichend praktikabel wäre. Die Nachteile für unbeteiligte Spieler sind zu groß oder mögliche Folgen schwer absehbar. Bleibt zu hoffen, dass ein schlauer Kopf eine Lösung findet, die für die breite Mehrheit akzeptabel ist. ●



DER MULTI-ANWALT

WENN FRAUCHEN AN DIE ACCOUNTS WILL...

...IST ES ZEIT, DEN RING ZU ZERSTÖREN

NUR AUF **LAGUFLIX** | STAFFEL 1 JETZT STREAMEN
STAFFEL 2 NACH DEM MULTI-BANN

SPIELERPORTRÄT: AZRAEL

Vom Underdog zum Todesengel! Dass jeder mal klein anfängt, gilt natürlich auch für respektable Krieger. Mit Ehrgeiz, einem dicken Fell und der nötigen Portion Sturheit ebnete sich Azrael seinen Weg.



Aufgeben? Diese Option existiert nicht in Azraels Repertoire. Egal ob wirtschaftliche oder militärische Herausforderung, das Ding wird durchgezogen! Und wehe dem, der auf der falschen Seite steht – denn dem Todesengel springt niemand von der Schippe.

Server Kappa, 2009. Während andere Spieler bereits seit einem Jahr ihre Accounts vorantreiben und die Spitze des Highscores anführen, startet Azrael bei Null – ohne Plan, aber dafür mit ganz wenig Ahnung. Wer die Anfänge von Ikariam mitgemacht hat, weiß, dass die Server in den alten Tagen ein heißes Pflaster sind. Ganz besonders Neulinge ohne den Schutz einer Allianz sind oft hilflos. Mit ständigen Angriffen und Plünderungen größerer Spieler an der Tagesordnung, ist an Fortschritt kaum zu denken.

Doch mit dem Start eines Speedservers eröffnen sich für Azrael neue Möglichkeiten: Ohne den zeitlichen Nachteil auf den bestehenden Servern, schöpft er sein ganzes Potenzial aus. Ab diesem Moment lernt er jeden Tag mehr,

vom Bauen bis zum Kämpfen. Pausenlose Konflikte mit zahllosen Gegnern enden in haufenweise Niederlagen. Trotzdem beißt Azrael sich durch, lernt aus jedem Kampf und hat Spaß. Parallel dazu fängt er auf Server Beta auf Einladung von Gencay bei den Breakers an und wird daraufhin auch zur Zehnten Legion nach Delta geholt. Deren Überreste vereint Azrael später auf Delta in seiner Allianz SoulHunter, die noch heute auf Theseus besteht. Zahlreiche weitere (Kriegs-) Server folgen, jeder mit seinen eigenen Herausforderungen.

Delta... Da war doch was? Natürlich! Mit dem ersten Merge 2015 migriert General Yoshida mit der Nassauischen Bruderschaft nach Delta – und wird auf einen mittlerweile sehr respektierten Krieger der Allianz Kyranus aufmerksam. Glück im Unglück für Azrael: Die gefürchtete -Kyr- stellt sich intern selbst ein Bein und verliert wichtige Mitglieder, die sich daraufhin der NaBru anschließen. Darunter auch Azrael. Fortan findet er in der NaBru nicht nur eine neue Ika-Familie, sondern macht seinem Ruf alle Ehre. Für den Kaiser befördert er mit Freude in zahllosen Schlachten die Feinde des Reiches ins Jenseits.

Azraels Bilanz nach 15 Jahren Ikariam: Schlachten ohne Ende und ein kriegerisches Know-how, das so einfach nicht zu finden ist. Zehn Seeschlachten mit positiver Bilanz gleichzeitig über das iPhone führen? Gar kein Problem, auf Azra ist Verlass! Auch unter seinen Allianzzugehörigkeiten finden sich haufenweise große Namen. Von den Breakers, der Zehnten Legion, Call of Duty, SoulHunter und

Kyranus bis NaBru, Legio und Cry. Der Todesengel zeigt: Durchbeißen lohnt sich!

Azra, viele kennen dich, viele haben schon von dir auf die Mütze bekommen und für mich zählst du definitiv als Profi. Aber wie siehst du das eigentlich?

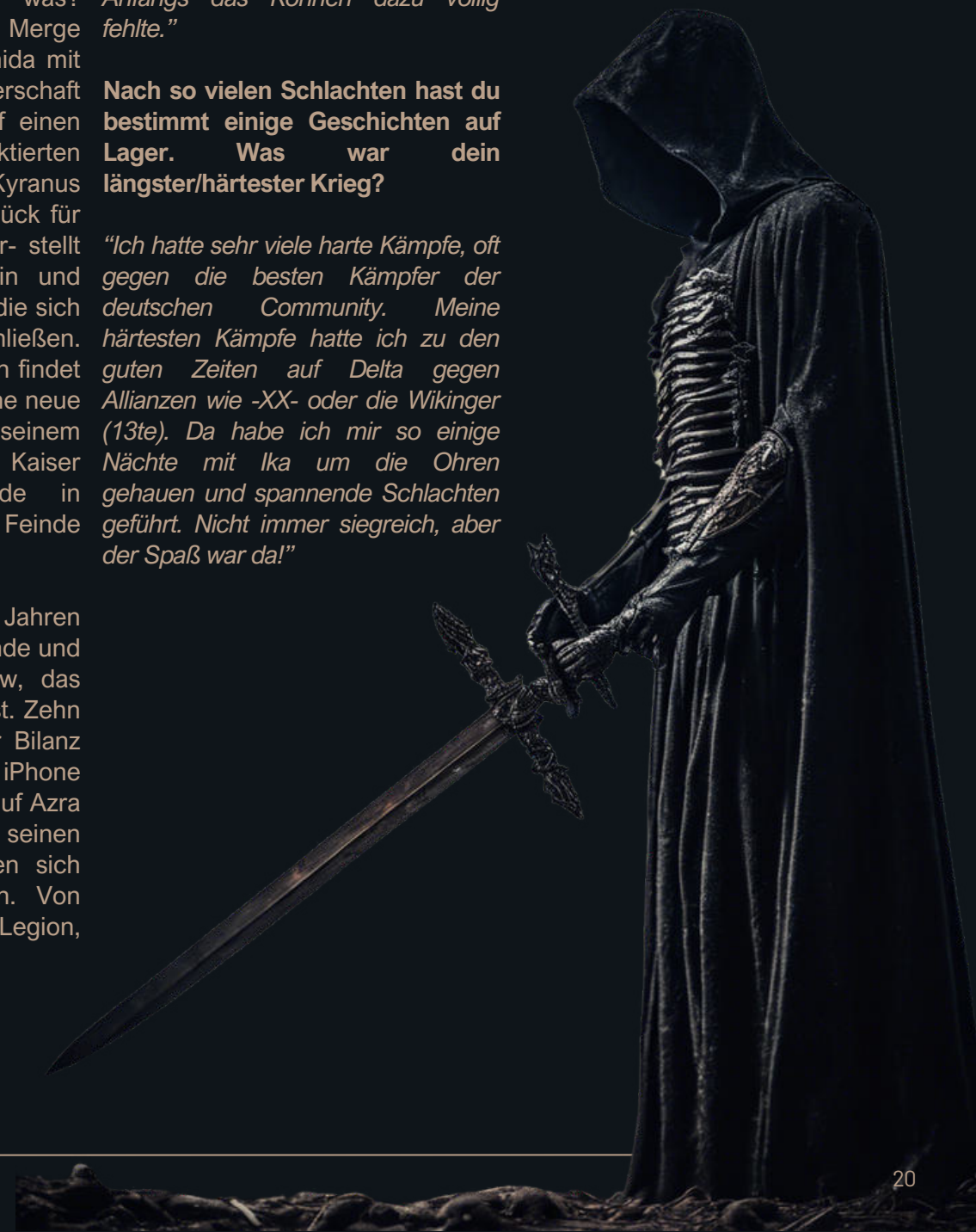
“Ich weiß nicht, ob ich wirklich so gut bin, wie mir nachgesagt wird. Aber eins weiß ich ganz sicher: Ich verliere mittlerweile bei Weitem nicht mehr so oft wie damals 😊 Aber klar, ich war von Natur aus immer ein Krieger, auch wenn mir Anfangs das Können dazu völlig fehlte.”

Nach so vielen Schlachten hast du bestimmt einige Geschichten auf Lager. Was war dein längster/härtester Krieg?

“Ich hatte sehr viele harte Kämpfe, oft gegen die besten Kämpfer der deutschen Community. Meine härtesten Kämpfe hatte ich zu den guten Zeiten auf Delta gegen Allianzen wie -XX- oder die Wikinger (13te). Da habe ich mir so einige Nächte mit Ika um die Ohren gehauen und spannende Schlachten geführt. Nicht immer siegreich, aber der Spaß war da!”

Was motiviert dich an Ikariam besonders?

“Mir macht das Spiel selbst noch immer unheimlich viel Freude – ein endloses Strategiespiel zum Bauen und Kämpfen. Vor allem macht mir natürlich das Kämpfen Spaß, auch, weil ich dabei immer wieder neue Menschen kennenlernen und das Teamplay in der Allianz genießen kann. Die gemeinsamen Erlebnisse, auch über das Spiel hinaus, machen es zu etwas Besonderem. Es sind dabei so gute Freundschaften entstanden, dass ich einige Mitspieler sogar live und persönlich kennengelernt habe.” ●



Flavi will's wissen: Ikariam in Zahlen

Wie viele Frachter kann ein Spieler besitzen und was kosten sie?
--> 1.050 Frachter
--> Kapazität: 52.500.000 Ress
--> Gesamtkosten: 59.447.884.855 Gold

Wie viel Holz kosten die höchsten Minenstufen?
--> Wald: 5.299.388.309
--> Luxus: 41.069.204.378

Wie viele Städte kann ein Spieler bauen?
--> 21

Wie viel Luxusrohstoff kann eine Stadt mit allen Boni (ohne Hilfarbeiter) pro Stunde maximal abbauen?
--> ~6.349

Wie viele Accounts gibt es auf Server 1-4?
--> 8.905 (29.12.2024)

Wie viele Forschungspunkte sind notwendig um alle Forschungen inkl. Zukunftsforschungen Level 1 abzuschließen?
--> 7.974.916

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
©GAMEFORGE

Mit freundlicher Unterstützung von
Ares v Preußen,
Azrael,
Boros,
Hornet,
Pyth Bushi,
Sick,
Tendo

tapferer HOPLIT

Q4/24
AUSGABE 2

