

Q4/25

tapferer

AUSGABE 5

HOPLIT

by NaBru

Allianzporträt:
Der Phönix (-DPX-)

Wilder Willi: Ein Tanz
mit Hydra

Ika Awards 2025:
Große Preisverleihung

Zwei bei Flavi:
Das Premiumhändler-
Dilemma

“Unneinnehmbare”
Raid: Es kommt nicht
auf die Größe an

VERBOTEN LUKRATIV

Ikariams Schattenwirtschaft

EDITORIAL

“ Diese fünfte Ausgabe markiert (...) eine neue Ära für die NaBru und für Ikariam. Denn: Bunker existieren nicht mehr.

Liebe Community, die Zeiten sind wild: Wincent Weiss färbt seine Haare wasserstoffblond, Mark Forster zeigt sich ohne sein Käppi und Ares tritt als Anführer der NaBru zurück.

Diese fünfte Ausgabe des tapferen HOPLIT markiert jedoch nicht nur einen Wendepunkt in Popkultur und das Jubiläum dieses Formats (ja, über ein Jahr ist Ausgabe 1 bereits her!), sondern auch eine neue Ära für die NaBru und für Ikariam. Denn: Bunker, wie wir sie seit über einem Jahrzehnt (?) kennen, existieren nicht mehr. Nun ja, existieren tun sie im Prinzip schon noch, nur ihre Verwendung ist nun ... leicht erschwert.

Lasst uns also erneut einen Blick

auf das Spiel, seine verbliebenen Probleme und das vergangene Jahr werfen.

Die NaBru wünscht allen, Freund wie Feind, frohe Weihnachten und ein erfolgreiches Jahr 2026. Und natürlich: Viel Spaß mit dieser Ausgabe des tapferen HOPLIT.

(Wer von euch Schmuddelfingern gesellt zu Santa im North Pole Gentlemen Club?? 🙄)

Euer
Flavius Kolumnus

Flavius Kolumnus,
Chefredakteur



Inhalt



3	Ika-News
	Neues aus Ikariam: Kurz und bündig
5	Titelstory
	Verboten lukrativ: Ikariams Schattenwirtschaft
9	NaBru
	Wilder Willi: Ein Tanz mit Hydra
13	Community
	Zwei bei Flavi: Das Premiumhändler-Dilemma
15	Community
	Auffällig, prägend, unvergessen: Die Ika-Awards 2025
17	Spiel im Fokus
	How to "uneinnehmbare" Raid: Es kommt nicht auf die Größe an
19	Allianzporträt
	Der Phönix (-DPX-), Minoraus



ANZEIGE

THE NORTH POLE GENTLEMEN'S CLUB

You better watch out.

Santa weiß,
wenn du ungezogen warst.

Geöffnet an Heiligabend.
Diskretion bis zum Morgengrauen.

Santa is coming.

“ES IST IMMER AM SCHWERSTEN, DIE WAHRHEIT ÜBER SICH SELBST ZU AKZEPTIEREN.”

DER PATE TRITT ZURÜCK

REICHSKANZLER ARES V PREUSSEN ÜBERGIBT AMT AN OBERST FLAVIUS

Nassau. Mit Wirkung zum 12. Dezember legte Seine Exzellenz, Reichskanzler Ares von Preußen aka. “Der Pate”, nach siebenjähriger Regentschaft die Führung der Nassauischen Bruderschaft nieder. Seine Majestät, der Kaiser, nahm das Rücktrittsgesuch traurig, aber auch voll stolz an. Der Rücktritt erfolgt auf eigenen Wunsch und in beispielloser Loyalität zur Sache. Nicht aus Schwäche, sondern aus Belangen des echten Lebens.

Ares v Preußen, Architekt des modernen NaBru-Staates, lenkte die Bruderschaft über Jahre hinweg mit preußischer Disziplin umd strategischer Weitsicht. Unter seiner Kanzlerschaft florierte das Bündnis, behauptete sich auf dem Welparkett und prägte mit eiserner Eleganz das goldene Zeitalter der NaBru.

Die Nachfolge tritt nun Oberst Flavius an, ein verdienter Veteran des Innenministeriums und langjähriger Vertrauter des scheidenden Kanzlers sowie des Kaisers selbst. In einem ersten Bulletin erklärte der neue Oberbefehlshaber nüchtern und bestimmt: „Ich habe mir dieses Amt nicht gewünscht. Aber ich werde ihm gerecht. Für die Bruderschaft.“

Gleichzeitig ruft Flavius zur Rückbesinnung auf die Tugenden auf, die das Reich einst groß machten:

Loyalität – Respekt – Souveränität.

Der scheidende Kanzler bleibt dem Staate erhalten, als weiser Berater im Hintergrund, als Ehrenmann im Dienste der Krone.

Der tapfere HOPLIT verneigt sich vor einer Ära. Lang lebe die Nassauische Bruderschaft. Lang lebe der Kaiser!



Abb.: Ares und Flavius bei der Amtsübergabe.
©Flavi Images Inc.

INS KLO GEGRIFFEN

STATEMENT DER NABRU

Liebe Spielerschaft,

vermutlich haben viele von euch bereits davon gehört, dass die NaBru vor einigen Wochen ins Klo gegriffen hat. Stichwort: Amnesia.

Manchmal verliert selbst eine gut geölte Maschine wie die NaBru den Blick fürs Wesentliche. In unserem Fall war es eine Mischung aus überambitionierter Piraterie, kollektivem Übermut, Langeweile und dem fatalen Gedanken, dass manche Dinge „schon irgendwie lustig“ sind. Das Ergebnis kennen inzwischen alle:

Wir haben als Allianz einen anonymen Kaper-Amokläufer betrieben. Und ja, bedauerlicherweise haben wir an einem Punkt durch die Nutzung von Amnesia unser Wort gebrochen. Das entspricht nicht unserem Anspruch an uns selbst.

Die Ereignisse um Amnesia waren ein klarer Verstoß gegen das, wofür die Nassauische Bruderschaft eigentlich stehen will. Wir haben uns von der Piraterie mitreißen lassen und uns dabei mehr auf kurzfristige Unterhaltung als auf unsere eigenen Prinzipien konzentriert.

Im Nachhinein haben wir verstanden, dass wir uns selbst keinen Gefallen getan haben. Deshalb geht die NaBru wieder dahin zurück, wo sie hingehört: klare Handlungen, ehrlicher Kampf und Konflikte, die nicht aus fragwürdigen Tätigkeiten entstehen.

Piraterie wird für uns künftig nicht mehr der Maßstab sein, an dem wir uns messen lassen. Sie bleibt maximal eine Nebenbeschäftigung für die, die gerne mal Seeluft ohne Dampfrahmenqualm schnuppern möchten.

Wir danken allen, die uns den Spiegel vorgehalten haben, auch wenn das Spiegelbild schlimmer aussah, als Gurions Discord-Profilbild. Wir haben verstanden, wir korrigieren den Kurs und wir bleiben das, was wir sein wollen: eine Allianz, der man vertrauen kann und die am Ende lieber durch Stärke auf dem Schlachtfeld überzeugt, als durch Abkürzungen.

Beste Grüße
Die Nassauische Bruderschaft

SCHWARZER MITTWOCH! (?)

SCHWARZHANDEL VERSIEGT, BUNKER BRECHEN ZUSAMMEN., CHAOS AN DEN BÖRSEN



Abb.: Panik an der Börse.
©Flavi Images Inc.

Während einige Stimmen von einem „internen Sicherheitsaudit“ sprechen, kursieren inoffiziell Theorien über einen Eingriff von außen – gar über ein geheimes Protokoll der Weltregierung zur Eindämmung strategischer Marktmanipulation.

Ein langjähriger Handelskommandeur sagte dem tapferen HOPLIT: „Das kam nicht aus dem Nichts. Das war geplant.“

Auch diplomatische Kreise reagierten nervös. Mehrere Allianzen meldeten kurzfristig ein erhöhtes Aufkommen von Truppen auf dem freien Markt, gefolgt von plötzlichem Schweigen.

GARTENZWERGE-GARTEN
VERWÜSTET!

MAULWÜRFE SCHULD?

Medusa. In einem bislang beispiellosen Zwischenfall wurde die ansonsten für ihre Ruhe und Ordnung bekannte Parzelle der Gartenzwerge in den letzten Wochen großflächig umgepflügt, zertrampelt und kriegsähnlich durchgefräst.

Augenzeugen berichten von nächtlichem Trommelfeuer, verschwundenen Tulpenbeeten und explodierenden Komposthaufen. Ein besonders geschockter Bewohner sagte gegenüber dem tapferen HOPLIT: „Ich wollte nur Bohnen ernten, stattdessen wurde ich ausgeraubt!“

Im Zentrum der Ermittlungen steht eine Gruppe hochorganisierter Maulwürfe, bewaffnet mit Spitzhacken und angeblich im Auftrag einer bekannten Persönlichkeit unterwegs. Spuren deuten darauf hin, dass sie unterirdisch eingedrungen sind, gezielt Strukturen sabotierten und sich dabei ausschließlich an taktischen Blumenrabatten orientierten.

Trotz der erheblichen Zerstörung zeigten sich die Gartenzwerge erstaunlich wehrhaft.

Medusa, 03 Dezember. Innerhalb weniger Tage wurde ein ganzer Wirtschaftszweig ins Chaos gestürzt. Militärdepots weltweit meldeten massive Goldverluste, nachdem ihre Handelskanäle abrupt versiegten. Beobachter sprechen von einer der größten strukturellen Erschütterungen des militärischen Binnenmarkts seit Einführung des Schwarzmarkts. Was genau geschah, ist unklar.

Zahlreiche inaktive Lager, die jahrzehntelang als Notfallreserven für Kriegszeiten galten, konnten plötzlich keine Truppen mehr verkaufen. Binnen Stunden liefen ihre Goldkosten aus dem Ruder. Erste Zahlen sprechen von Millionen verbrannter Generalspunkte, teilweise freiwillig, teilweise „aus Verzweiflung“, wie ein namentlich nicht genannter Offizier berichtete.

Ihre Rasenmäherbataillone hielten lange durch, Vogelhäuschen wurden zu Beobachtungsposten umfunktioniert und eine besonders zähe Gartenschlauchbatterie soll mindestens zwei Maulwürfe getroffen haben.

Am Ende blieb ein zerwühlter, aber ehrvoll verteidigter Garten.

“Aktuell stellen wir die Kleingartenordnung wieder her und stützen die Hecken auf exakt 1,20 Meter zurück.“, sagte der Ober-Gartenzwerg-Vorsteher gegenüber Medienvertretern.



Abb.: Gartenzwerge der Parzelle 7 posieren nach den schweren Zwischenfällen für die Presse.
©Flavi Images Inc.

VERBOTEN LUKRATIV: IKARIAMS SCHATTENWIRTSCHAFT

**Spieler, denen Fairness nichts bedeutet.
Eine Plattform, die offiziell nicht existieren
dürfte. Und Handel, der das Gleichgewicht
des Spiels zerstört. Willkommen bei Ikariams
berüchtigtem Schwarzmarkt: „IKARIAM
LEGENDS“. Der tapfere HOPLIT deckt auf.**

Es beginnt harmlos. Ein Link auf Discord, ein Gespräch unter Spielern, ein Verweis auf einen Server, der angeblich alles bietet, was das Spielerherz begehrt. Ambrosia, Rohstoffe, Accounts, Bots. Alles zu Preisen, die nur eines verraten: Hier geht etwas nicht mit rechten Dingen zu. Hinter „IKARIAM LEGENDS“ verbirgt sich eine Schattenwirtschaft, die floriert wie ein legales Geschäftsmodell. Strukturiert, international vernetzt, mit Preislisten, Rabattaktionen und bevorzugten Zahlungsmethoden. Im Zentrum: ein Nutzer, der sich „Heisenberg“ nennt. In einschlägigen Kreisen ist sein Name Programm.

Heiße Preise, regelwidrige Angebote

Was auf den ersten Blick wirkt wie eine harmlose Tauschbörse, entpuppt sich bei näherem Hinsehen als eine professionelle Plattform für regelwidrige Transaktionen. Angeboten werden unter anderem komplette Accounts, Spendenkonten mit Milliarden Ressourcen, automatisierte Botdienste für die Piraterie, Live-Tracking-Tools für Stadtbewegungen, GP-Produktion im großen Stil und Services zur Inselplatz-„Sicherung“. All das gegen echtes Geld, außerhalb der offiziellen Spielmechanik, ohne Kontrolle durch Gameforge. Gezahlt wird über PayPal, Revolut, Wise oder in Kryptowährung. Die Anbieter garantieren Anonymität, schnellen Zugriff und diskreten Support. Wer zahlt, wird laut „Heisenberg“ auch beliefert. „Trust the process“ heißt es in den Kanälen. Und dieser Prozess hat System.

Zur Auswahl stehen Angebote, die jeden Vergleich mit offiziellen Preisen absurd erscheinen lassen. So kostet ein Paket mit 44.300 Ambrosia auf dem Schwarzmarkt rund 230 Euro. Im offiziellen Shop von Gameforge wären dafür hochgerechnet mehr als 2.000 Euro fällig. Auch Generäle, Spendenpunkte oder komplette Accounts mit Top-Statistiken sind verfügbar. Was früher mit viel Zeit, Koordination und Geduld erreicht wurde, ist heute innerhalb weniger Minuten für Geld zu haben. Das Spiel hat einen Zweitmarkt bekommen.

Schatten-Services im Paketformat

Was hier geboten wird, sprengt jede Vorstellung von Spielbalance. Ob Pirateriebots, Spendenkonten oder Live-Map-Tracking: Wer zahlt, gewinnt. Die Preislisten wirken wie aus einem Online-Shop. Ambrosia wird zu Dumpingpreisen verhökert, Multiaccount-

Botservices bieten Steuerung für bis zu 200 Accounts, Informationen über Änderungen auf der Spielkarte kommen in Echtzeit, komplette Accounts inklusive Forschung und Generälen wechseln den Besitzer und Ressourcenaccounts nebenan laden zum Plündern ein.

Es gibt Services, mit denen Nutzer Inseln systematisch überwachen und freie Spots mit Millisekunden-Reaktionszeit sichern können. Andere Programme alarmieren automatisch bei Angriffen auf Allianzmitglieder oder übernehmen gleich die komplette Piraterie; 24 Stunden am Tag, mit Dutzenden von synchronisierten Accounts. Manche Nutzer setzen diese Tools sogar zur gezielten Sabotage ein: feindliche Inseln werden in Sekundenschnelle zugebaut, strategische Positionen blockiert. Alles automatisch, alles effizient, alles illegal. Dazu kommen Accounts, die pausenlos Generäle produzieren und diese bei Bedarf in wenigen Minuten auf neue Konten überspielen. Spendenkonten mit Milliarden Holz erscheinen punktgenau auf Inseln, um Minen zu pushen. Und wer lieber plündert, statt zu bauen, bekommt fremde Konten voller Ressourcen vorgesetzt, die „hinhalten“, bis der Kunde sie leergeräumt hat. Es ist eine durchgetaktete Schattenwirtschaft, die in ihrer Raffinesse beeindruckt und zugleich erschreckt.

Kippendes Ökosystem

Was wie ein nützlicher Service für Faule wirkt, ist in Wahrheit ein Frontalangriff auf das Spiel selbst. Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen von Gameforge lassen keinen Zweifel: Der Verkauf und Erwerb von Accounts und Spielinhalten ist ausdrücklich untersagt, der Einsatz von Bots, Scripten und Automatisierungen verboten, Multiaccounts, IP-Verschleierung und die Umgehung der Spielmechanik nicht erlaubt. Diese Regeln sind nicht schmückendes Beiwerk, sie sind das Fundament eines fairen Spiels. Wer sie bricht, verlässt den legalen Rahmen und verrät die Spielidee.

Doch das Problem ist auch strukturell. Der Schwarzmarkt ist zu groß geworden, zu effizient, zu vernetzt. Aktuelle Mitgliederzahl: 4228. Und Gameforge? Agiert oft zu langsam oder gar nicht. Banns verpuffen, Workarounds florieren. Technische Gegenmaßnahmen hinken der Kreativität der Schattenwirtschaft hinterher. Meldungen von Spielern verlaufen im Sande, während der nächste Deal bereits abgeschlossen wird. Es entsteht der fatale Eindruck: Wer betrügt, gewinnt. Wer ehrlich bleibt, verliert. Und das bleibt nicht ohne Folgen. Spieler, die

Schwarze Dienstleistungen im Überblick

In der illegalen Welt von „IKARIAM LEGENDS“ gilt: Wer zahlt, gewinnt. Hier die dreistesten Angebote im Überblick:

Map Tracker & Spot Taker

Permanente Überwachung der Inseln. Bewegungen, Stadtgründungen, Abrisse; alles wird getrackt und analysiert. Spot Taker stiehlt Bauplätze in Sekunden.

→ Preis: ab 8€/Insel oder 15€/Monat

Higgs – Das Multi-Bot-Management

Zentrale Steuerung von bis zu 200 Accounts mit automatisierten Piraten-, Militär- und Rohstoffaktionen.

→ Preis: z. B. 100 Accounts für 54 €/Monat

Goldhandel & Ressourcen-Services

Über „Black Market“-Mechaniken werden Millionen an Gold, Spendenpunkten oder Rohstoffen auf ein Zielkonto verschoben, durch Tricks mit Preisen, Schiffen und Speer-Angriffen.

→ Preis: z. B. 100 Mio. Rohstoffe für 1,30€

Generäle, Spenden & Helios-Türme

Fertige Konten mit Spezialwerten (Generäle, Spenden, Öl) werden für einzelne Vorteile weiterverkauft.

→ Preis: Individuell, abhängig von „Wert“

Ambrosia zu Dumpingpreisen

Ambrosia in Mengen zu Spottpreisen; durch türkische Accounts, Graveyard-Tricks oder andere Exploits.

→ Preis: 44.300 Ambrosia für 230€ (statt regulär ~2.000€)

Accountverkauf & Middleman-Services

Ganze Accounts (inkl. Städte, Forschung, Boni) werden verkauft, mit Zahlungsabwicklung über Heisenbergs Team.

→ Preis: z. B. Top-Account für 1.299€

Auto-Looting & Alliance Alerts

Angriffe auf Knopfdruck automatisiert, Benachrichtigung bei Angriffen auf die Allianz.

→ Preis: 30€ für Lifetime-Nutzung

sich an Regeln halten, fühlen sich machtlos. Der Server wird zur Kulisse für ein Pay-to-Win-Spektakel, das aus der Balance geraten ist. Kriege werden durch gekaufte Vorteile entschieden, Ranglisten spiegeln nicht mehr Leistung, sondern Zahlungsbereitschaft wider. Der soziale Kern von Ikariam – das Miteinander, das Gegeneinander, das strategische Denken – wird durch Transaktionen im Hintergrund ausgehöhlt.

Rechtliche Grauzonen, reale Risiken

Gameforge ist dabei “durchaus bekannt” dass es solche Plattformen gibt, sagt Community Manager badidol. “Ganz nebenbei: ein super Indikator dafür, wie wenig Ikariam tatsächlich stirbt. Sterbende Spiele haben solche Probleme nämlich nicht”. Gleichzeitig macht er klar: “Wer erwischt wird, kann nur sehr wenig bis kein Mitleid erwarten.” Gerade Fälle, in denen Spieler betrogen werden, sollen sich in letzter Zeit bei Supportanfragen häufen. “Die Accounts (und das Geld) sind dann weg”, warnt badidol. Rückerstattungen und Unterstützung seitens Gameforge seien in solchen Fällen ausgeschlossen. Wer sich auf den Schwarzmarkt einlässt, bewege sich außerhalb der Regeln und trage das Risiko selbst.

Illegalität hat ihren Preis

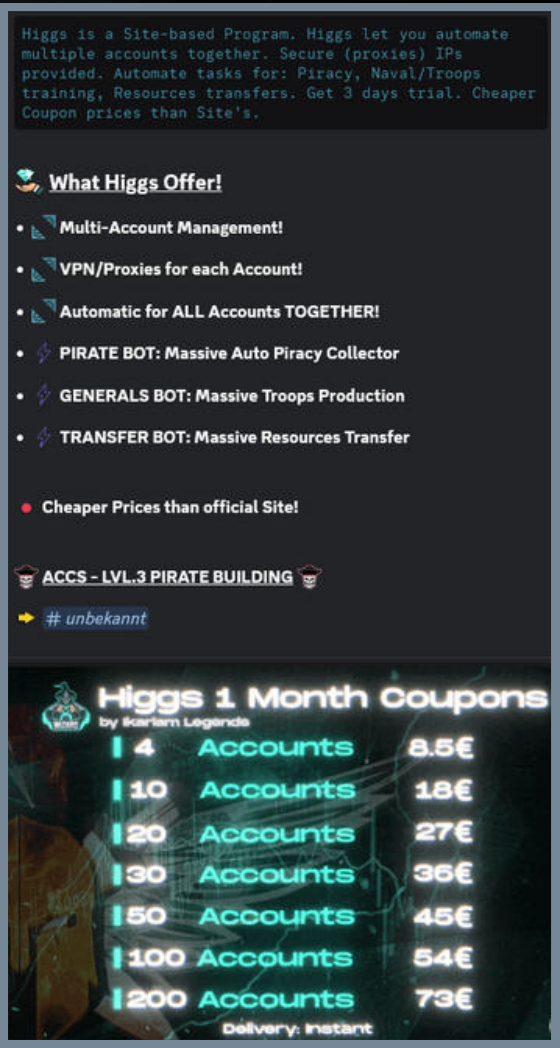
Die Nutzer solcher Dienste setzen nicht nur ihr Konto, sondern auch ihren Ruf aufs Spiel. Wer einmal mitmacht, kommt schwer wieder raus. Support ist keine Option, Banns lang, das Betrugsrisiko hoch. Viele verlieren Geld, Daten, Accounts und damit das Vertrauen in das Spiel. Sogar “Heisenberg” selbst berichtet auf dem Schwarzmarkt-Server über florierende Betrugsmaschen. Wer dort kauft, spielt russisches Roulette mit echtem Geld und digitalem Besitz.

Gleichzeitig verliert Gameforge Einnahmen, die in Spielentwicklung und Moderation fließen könnten. Der Schwarzmarkt ist nicht nur ein moralisches Problem, sondern ein wirtschaftliches. Und letztlich ein strategisches. Wenn die ehrliche Community schwindet, verliert Ikariam seine Zukunft. Neue Spieler werden abgeschreckt, wenn sie gegen Botarmeen kämpfen müssen. Alte Spieler kehren resigniert dem Spiel den Rücken. Zurück bleibt eine Community, in der Fairness zur Schwäche geworden ist.

Verantwortung endet nicht beim Betreiber

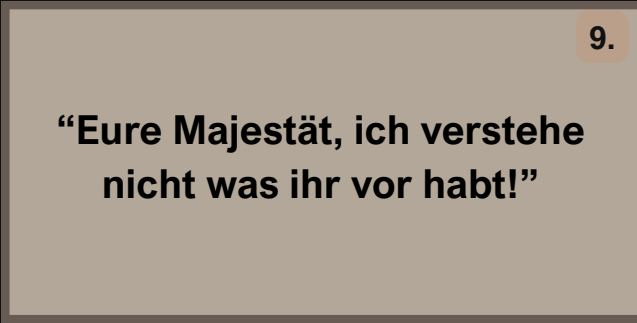
Der Schwarzmarkt von „IKARIAM LEGENDS“ ist ein Parasitenbefall an einem Spiel, das einst von Gemeinschaft, Strategie und Fairness lebte. Es liegt an Gameforge, mit härteren technischen Mitteln und klarer Kommunikation durchzugreifen. Die vorhandenen Spielregeln müssen aktiv durchgesetzt werden. Technische Blockaden für Bots, Verhinderung des Transfers von türkischem “Billig-Ambrosia” und gezielte Aufklärungsarbeit wären ein Anfang. Noch wichtiger aber ist: Es liegt an uns, den Spielern, klare Haltung zu zeigen. Gegen die Schatten, für ein faires Spiel. Jeder, der solche Dienste nutzt, verrät nicht nur die Regeln, sondern auch seine Mitspieler. Denn wer heute für fünfzig Euro Bots und Boni kauft, zerstört morgen das, was Ikariam eigentlich ausmacht: den Wert von Zeit, Taktik und Teamwork.

Am Ende bleibt die Frage: Was sind wir bereit zu geben, um zu gewinnen? ●



Screenshot: Preislisten und Leistungsversprechen zeigen, wie systematisch automatisierte Dienste für Ikariam vermarktet werden.

WILDER WILLI: EIN TANZ MIT HYDRA





13.

1.		Bruderschaft	5,765,500
1.		Gartenzwerge	967.829
2.		The Tempest	540.597
3.		Dont cry	287.916
5.		BLACK PEARLS	284.516
6.		NaBru-GP	252.24
7.		Wikinger	251
8.		Sminos Symfonia	230



ZWEI BEI FLAVI: DAS PREMIUM-HÄNDLER DILEMMA

„Zwei bei Flavi – der Talk, bei dem keiner gewinnt, aber alle was fühlen.“ Heute im Studio: Sheev Palpatine, Meister der dunklen Argumentationskunst und JesusInStripeZ, Messias des Fairplay.

(Intro-Musik aus der Taverne. Das Licht flackert. Der Regiassistent ruft: “Sorry, die Technik hat grad ein Update auf die Server gespielt...”. Flavi nickt wissend, obwohl er nicht weiß, was das bedeutet. Ein Spieler hält ein Schild hoch: „Flavi, ich will einen Steini von dir!“)

Flavi (laut ins Mikro):
Willkommen bei “Zwei bei Flavi” – dem Talk, der da anfängt, wo badidol Timeouts verteilt. Heute geht’s um das Thema: „Premiumhändler – Fortschritt oder Frevel?“ Unsere Gäste: Sheev Palpatine, der Mann, der alles erklären kann, und JesusInStripeZ, der Mann, der lieber das Spiel sterben lässt, als einen Ambrosia-Kauf zu dulden!

(Das Publikum jöhlt, als hätte jemand Ambrosia kostenlos angekündigt. Zwei Spieler in der ersten Reihe streiten sich um einen Platz in der ersten Reihe.)

Szene 1 – Der Start ins Chaos
(Die Studiokamera zoomt zu nah heran, irgendwer hustet. Dabei sind wir gar nicht in der Kirche. Flavi trinkt einen großen Schluck Wasser. Einen sehr großen. Fast wie ein echter Mann.)

Flavi:
Sheev, du hast gesagt, der Premiumhändler schadet niemandem.

Sheev:
Korrekt. Jeder kann das Gleiche erreichen, mit genug Zeit, Kontoren und gesunder Lebensplanung.

Jesus:
Gesunde Lebensplanung?! Das sagt der Typ mit siebzig Accounts und Schlafdefizit!

(Publikum: „OHHHHH!“, vereinzelte Buh-Rufe, jemand pfeift das Intro von „Spiel mir das Lied vom Tod“.)

Flavi:
Freunde, ruhig bleiben. Wir wollen diskutieren, nicht

duel...

Sheev (dazwischen):
Er hat doch keine Ahnung, wovon er redet.

Jesus:
Doch, von Moral zum Beispiel.

Sheev:
Moral zahlt keine Truppen!

Jesus:
Aber Ambrosia auch nicht, wenn du’s falsch investierst!

(Applaus, Pfiffe, ein Stuhl kippt um. Die Kamera schwenkt auf Flavi, der innerlich stirbt.)

Szene 2 – Die Nebendiskussion
(Flavi hebt beschwichtigend die Hände, während im Hintergrund jemand sein Headset auf den Boden wirft.)

Flavi:
Gut, dann... vielleicht bringt uns ein Zuschauerbeitrag weiter. Tiny, du hattest eine Meinung?

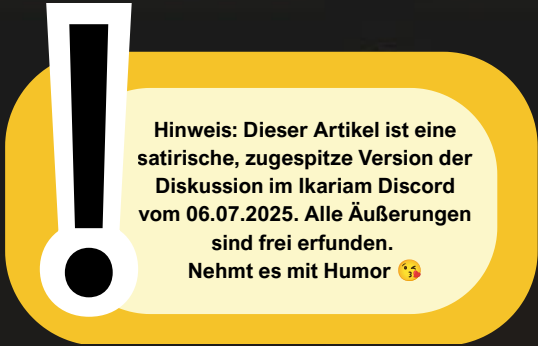
Tiny (aus dem Publikum):
Ja. Mit vier 40er Lagern bin ich plündersicher, drei Wochen lang!

(Kurze, ratlose Stille. Man hört Grillen zirpen, obwohl keine da sind.)

Flavi:
Danke. Das erklärt gar nichts, aber es klingt beeindruckend.

Jesus:
Siehst du, genau das ist das Problem! Diese Spieler bunkern sich ein, während das Spiel verrottet!

Sheev:
Er sagt „verrottet“, hat aber selbst nie gebaut!



Hinweis: Dieser Artikel ist eine satirische, zugespitzte Version der Diskussion im Ikariam Discord vom 06.07.2025. Alle Äußerungen sind frei erfunden. Nehmt es mit Humor 🤪

(Publikum: jöhlt, trampelt im Takt. Ein Zuschauer ruft „Gib’s ihm, Sheev!“)

Flavi:
Ich erinnere daran, dass wir hier ein Gespräch führen und keine Hexenverbrennung abhalten.

(Ein Blitzlicht flackert. Irgendwo klirrt Glas. Ein enttäuschter Zuschauer lädt seine Holzscheite wieder auf die Schubkarre.)

Szene 3 – Die moralische Kernschmelze
(Ein Spot geht auf Jesus. Er steht, als wäre er im Alten Testament.)

Jesus:
Wenn das Spiel nur noch mit Echtgeld läuft, ist es kein Spiel mehr!

(Aufschrei. Ein Zuschauer fällt rückwärts in eine Popcorntüte.)

Sheev:
Dann ist Schach auch kein Spiel, weil Figuren aus Holz sind?!

(Publikum: uneinheitliches Johlen, jemand ruft „Schachmatt!“)

Flavi:
Okay, wir fassen zusammen:

(Er schaut auf seine Karteikarten, die in falscher Reihenfolge sind. Eine ist klebrig. Warum, weiß niemand.)

Sheev glaubt an Ordnung durch Ambrosia.
Jesus glaubt an Erlösung durch Selbstverzicht.
Ich glaube an Baldrian.

(Publikum lacht. Der Tonmann verschüttet sein Glas Wein auf den teuren afrikanischen Teppich.)

Zwischeneinspieler – Das Publikum mischt sich ein
(Die Kamera schwenkt wild durchs Publikum, der Fokus findet keinen Halt.)

Rick (stehend):
Ich sag euch was: Das Problem ist, dass keiner kämpfen will!

Imhotep:
Kämpfen bringt nix, wenn alle Koloss drücken!

(Ein „Uuuuu“-Chor brandet auf. Eine empörte Frau hält ein Schild mit der Aufschrift „Mehr Drama, weniger Logik!“ hoch.)

Flavi:
Ich liebe diese Expertise. Könnt ihr euch bitte weiter gegenseitig anbrüllen, während ich kurz weine?

(Publikum lacht, zwei Leute machen Selfies.)

Szene 4 – Das Ende jeder Vernunft
(Studiolicht blinkt rot. Ein Alarmton ertönt. Niemand weiß, warum. Aber wen kümmert das schon? Vielleicht brennt es bloß.)

Flavi:
Letzte Chance: Können wir eine Einigung finden?

Sheev:
Ja: Jesus hört auf zu jammern.

Jesus:
Und Sheev hört auf zu existieren.

(Tosender Applaus. Zwei Leute stehen auf den Stühlen. Das Publikum jöhlt.)

Flavi:
Ich liebe dieses Niveau. Ehrlich. Das ist wie der Discordchat, nur mit mehr Kameras.
Wir machen jetzt eine Pause. Gleich nach der Werbung: „Willis Winner Ale™ – für alle die glauben, sie gewinnen sowieso.“

(Publikum kreischt applaudierend, Weinbecher fliegen, Licht geht aus. Letzter Ton: das Ploppen eines Ale-Korkens.)

Nach der Sendung – Stimmen aus dem Publikum

Saladin (aufgeregt):
Also ich sag’s ehrlich, Flavi. Das war die beste Sendung ever! Endlich wieder Emotion! Ich hab fast geweint, als Jesus „Dann soll das Spiel sterben!“ geschrien hat.

Walkuere (kopfschüttelnd):
Kunst? Das war doch keine Kunst, das war Anarchie mit Mikrofon. Die haben sich ja angebrüllt wie zwei Hafearbeiter auf Entzug. Aber Respekt, Flavi, dass du dazwischen stehen geblieben bist, ohne jemanden zu erschlagen.

Flavi:
Ich hab innerlich längst den Koloss gedrückt...



AUFFÄLLIG, PRÄGEND, UNVERGESSEN: DIE IKA-AWARDS 2025

Ein Jahr voller Entscheidungen, Eskalationen und Folgen.
Nicht alles war erfolgreich, aber vieles sichtbar. Die Ika-Awards dokumentieren, was nicht zu übersehen war.

Trommelwirbel, jetzt wird's heiß, obwohl der Winter naht! Die vollständig unabhängige, neutrale und selbstverständlich unangreifbare Jury des tapferen HOPLITEN hat gesprochen. Zum Abschluss des Jahres zeichnet die Redaktion in mehreren Kategorien jene Akteure aus, die Ikariam in den vergangenen zwölf Monaten auf ihre ganz eigene Art bereichert, geprägt und spielenswert gemacht haben.

Geehrt werden Leistungen jenseits der menschlichen Vorstellungskraft. Entscheidungen von historischer Tragweite. Und Beiträge, die das Spiel nicht zwingend besser, aber ohne Zweifel Erinnerungswürdiger gemacht haben. Die Ika-Awards sind damit weniger Rückblick als Zustandsbeschreibung. Und genau deshalb unverzichtbar.

Zur Auswahl
Die Auswahl der Preisträger erfolgte nach streng geheimen Kriterien, die sich im Laufe des Jahres organisch entwickelt haben. Maßgeblich waren unter anderem Aktivität, Wirkung, Eskalationspotenzial und die Fähigkeit, andere Spieler zuverlässig zu beschäftigen, freiwillig oder nicht. Berücksichtigt wurden sowohl spielerische Höchstleistungen als auch Vorgänge, die sich rückblickend kaum erklären lassen, aber dennoch stattgefunden haben. In Einzelfällen spielte auch schlichte Konsequenz eine Rolle. Die Jury war sich einig: Nicht alles, was ausgezeichnet wird, war geplant. Nicht alles war klug. Aber alles war bemerkenswert.

Die Kategorien
Die Kategorien der Ika-Awards bilden die relevanten Einflussbereiche des vergangenen Jahres ab. Sie reichen von strategischer Leistung über

kontinuierliche Aktivität bis hin zu jenen Aspekten, die sich außerhalb des eigentlichen Spielsystems entfalten, jedoch erheblichen Einfluss auf die Community hatten. Jede Kategorie steht für einen Bereich, in dem sich Wirkung in besonderer Weise konzentriert hat.

Im Rahmen der diesjährigen Ika-Awards werden folgende Kategorien vergeben:

- Nervigstes Update
- Beste Farm
- Größter Fail
- Beste Drama-Performance
- Meiste Kolosse innerhalb 24 Stunden

Die folgenden Auszeichnungen stellen die jeweiligen Preisträger vor und ordnen ihre Leistungen in den Kontext des vergangenen Spieljahres ein.

ANZEIGE

Riechen wie Erfolg.



Der neue Duft. Ohne Wirkung.
Für Sie. Für Ihn.

Anerkennung nicht enthalten.

JETZT BESTELLEN

Schließen



Anonymer
Entwickler

Nervigstes Update

Mit unbegrenzten Einheiten-Upgrades wurde Ikariam konzeptionell neu interpretiert. Nicht aus spielerischer Notwendigkeit, sondern offenbar aus Distanz zum tatsächlichen Spielalltag. Der Award würdigt ein Update, das die Frage aufwirft, ob der Entwickler überhaupt aktiv am eigenen Spiel teilnimmt.



Beste Farm

In zwölf Städten lagerten jeweils bis zu 70 Millionen Ressourcen, unbeaufsichtigt und frei verfügbar. Zeitweise plünderten rund 15 Spieler gleichzeitig. Ausgezeichnet wird eine Farm, die durch Inaktivität maximale Effizienz erreichte.



Grisu_Pooh



NaBru

Größter Fail

Der Betrieb eines moralisch fragwürdigen Kaper-Accounts verlief erfolgreich – bis er aufflog. Nicht durch Ermittlungen, sondern durch Zufall und Unachtsamkeit. Der Award würdigt einen Vorgang, der vollständig vermeidbar war und dennoch konsequent zu Ende geführt wurde.



Beste Drama-Performance

Imhotep verband Diskussionen, Eskalationen und persönliche Deutungshoheit zu einer geschlossenen Darbietung. Sachargumente spielten eine untergeordnete Rolle. Ausgezeichnet wird eine Performance mit hoher Wiederholungsfrequenz und nachhaltiger Wirkung auf das Umfeld.



Imhotep



STORM

Meiste Kolosse innerhalb 24 Stunden

Sieben Spieler der STORM aktivierten innerhalb von 24 Stunden insgesamt acht Kolosse. Der Award würdigt eine geschlossene Demonstration von Hingabe gegenüber dem eigenen Heilsbringer.



HOW TO “UNEINNEHMBARE” RAID: ES KOMMT NICHT AUF DIE GRÖSSE AN

Sie sieht harmlos aus, frisst aber Mörser und Nerven. Warum manche Raid-Städte praktisch uneinnehmbar sind und Angriffe hier oft teuer enden.

In Ikariam gilt die Stadtmauer als letztes Bollwerk gegen Plünderer. Doch was viele Angreifer übersehen: Eine kleine Stadt kann zur größten Falle werden. Richtig gespielt, wird eine Raid-Stadt mit niedriger Rathausstufe zur zähen, teuren und oft frustrierenden Belagerung, selbst für erfahrene Krieger. Dieser Mini-Guide zeigt, warum manche Mauern praktisch nicht fallen und weshalb viele Angriffe genau hier enden.

Die Stadtmauer besitzt je nach Ausbaustufe feste Werte für Hitpoints und Panzerung. Entscheidend ist jedoch nicht nur die Höhe der Mauer, sondern die Größe des Schlachtfelds. Dieses wächst mit der Rathausstufe der Stadt und bietet unterschiedlich viele Mauersegmente. Der Clou: Die Gesamtwerte der Mauer werden im Kampfbericht gleichmäßig auf alle vorhandenen Segmente verteilt. In kleinen Städten mit wenigen Mauerslots sind einzelne Segmente dadurch deutlich stabiler. Je weniger Segmente vorhanden sind, desto länger braucht ein Angreifer, um die Mauer vollständig zu überwinden.

BEISPIEL

Stadtmauer Stufe 48:
45.000 Hitpoints
3.456 Panzerung



Große Stadt (max. Schlachtfeld, 7 Mauersegmente):
→ Mauer fällt nach ≈ 3,97 Runden
→ Effektiv: 4 Runden

Kleine Stadt (max. Rathausstufe 4, 3 Mauersegmente):
→ Mauer fällt nach ≈ 8,5 Runden
→ Effektiv: 9 Runden

→ “Gleiche Mauer, doppelte Dauer.”

! Dies ist eine stark komprimierte Darstellung. Für vollständige Erklärungen, Rechenbeispiele und „Warum geht das bei mir nicht?“ wenden Sie sich an Ihre Allianz oder einen Tabellenkrieger mit zu viel Zeit.

In einer 4er-Stadt mit 48er-Mauer liegt das Garnisonslimit bei 2.850 Einheiten. Wird dieses Limit überschritten, verschwindet die Stadtmauer für die Dauer der Überschreitung aus dem Kampfbericht und es wird auf dem größten Schlachtfeld gekämpft. In dieser Phase kann die Mauer nicht beschädigt werden.

Der Verteidiger kann nun Bomber in den Kampf schicken und gezielt die Mörser des Angreifers zerstören. Da Mörser die teuerste Artillerieeinheit darstellen, führen bereits wenige Verluste häufig zum Abbruch des Angriffs. Seit der Einführung unendlicher Upgrades ist es entscheidend, ausreichend hohe Verteidigungs-Upgrades auf den Bombern zu haben, da sie sonst von gegnerischen Gyrokoktern vollständig abgeschossen werden und keine Mörser zerstören.

Hat der Angreifer keine Mörser mehr im Kampf, zieht der Verteidiger seine Truppen wieder unter das Limit von 2.850 Einheiten zurück. Die Stadtmauer erscheint wieder und muss zerstört werden. Dieses Vorgehen führt regelmäßig dazu, dass Angriffe vorzeitig aufgegeben werden.

Alternativ kann der Verteidiger ständig unter dem Garnisonslimit bleiben und dennoch mit Bombern gezielt Mörser ausschalten. Durch das kleine Schlachtfeld passen deutlich weniger Einheiten in den Kampf, was die Verluste auf beiden Seiten gering hält und gleichzeitig die Zeit bis zur vollständigen Zerstörung der Mauer erheblich verlängert. Diese Vorgehensweise ist eine valide Taktik, um mit minimalen Verlusten die Belagerungsdauer zu maximieren, wenn sich eine Einnahme der Stadt anderweitig nicht verhindern lässt. ●



NASSAUS NEXT TOP MODEL by Otto von Bismarck

AB 13. FEB
DO x MI
20:15

ALLIANZPORTRÄT: DER PHÖNIX (-DPX-)

Nicht laut, nicht hektisch, aber dauerhaft. Diese Allianz macht weiter, wo andere verschwinden. Wer ist der Phönix und was macht ihn aus?



Manche Allianzen werden gegründet, um Kriege zu führen. Andere, um in Ruhe Punkte zu sammeln. Und dann gibt es einige wenige, die entstehen, um zu bleiben. Der Phönix (DPX) gehört zweifellos zu dieser letzten Kategorie. Seit dem 09.11.2008 erhebt sich der Phönix immer wieder aus der Asche. Ruhig, unbeirrbar und erstaunlich widerstandsfähig gegen all das, woran andere zerbrechen: Spielermüdigkeit, interne Konflikte, Machtkämpfe oder schlicht die Zeit.

Gegründet auf Lambda, hat DPX nicht nur unzählige Konflikte überstanden, sondern auch die wohl härteste Prüfung, die Ikariam für eine Allianz bereithält: den Wandel des Spiels selbst. Zwei Servermerges liegen hinter dem Phönix. 2015 führte der Weg nach Delta, später weiter nach Minotaurus. Viele Allianzen verloren auf diesen Reisen ihre Identität, ihre Aktivität oder gleich ihre Existenz. DPX hingegen kam an, sammelte sich und blieb. Aktiv, verbunden, präsent. Dass eine Allianz nach mehreren Merges nicht nur weiterlebt, sondern weiterhin geschlossen auftritt, ist alles andere

als selbstverständlich.

DPX war nie eine klassische Kampfallianz. Zumindest nicht im lauten, aggressiven Sinn. Kämpfe wurden geführt, aber nicht aus Geltungssucht oder Langeweile, sondern aus Notwendigkeit. Die Philosophie war dabei stets klar: Wenn wir kämpfen, dann richtig. Und wenn nicht, dann lassen wir es. Diese Haltung mag in einem Spiel, das oft von Aktionismus und Eskalation lebt, ungewöhnlich wirken. Sie ist jedoch ein wesentlicher Grund dafür, warum der Phönix bis heute existiert.

Mit aktuell 42 Mitgliedern und einer Platzierung unter den Top-Allianzen auf Minotaurus zeigt DPX, dass nachhaltiger Erfolg nicht zwingend laut und offensiv sein muss. Neue Spieler wurden hier nie verheißt, alte Hasen nicht aussortiert. Stattdessen entstand über die Jahre eine Gemeinschaft, die Generationen und Typen von Ikariam-Spielern verbindet – vom Studenten bis zum Großeltern, vom Häuslebauer bis zum Strategen.

Was DPX wirklich prägt, ist weniger die Spielweise als der Umgang miteinander. Intern wird diskutiert. Manchmal leidenschaftlich, manchmal ausführlich, aber immer respektvoll. Meinungsverschiedenheiten gehören dazu, werden nicht unterdrückt, sondern ausgehalten. Entscheidungen entstehen nicht durch Machtworte, sondern durch Austausch. Das dauert länger, funktioniert dafür aber auch dann noch, wenn andere Allianzen längst implodiert sind.

Seit jeher steht DPX außerdem für Verlässlichkeit. Freunde und Verbündete wissen: Wenn der Phönix seine Zusage gibt, gilt sie. Ohne Hintertüren, ohne Relativierungen. Loyalität ist hier kein Schlagwort, sondern gelebte

Praxis. Es wird nicht jeder Krieg gekämpft, aber wenn der Phönix an jemandes Seite steht, dann zu hundert Prozent. Diese Haltung hat DPX über Jahre Respekt eingebracht, auch bei jenen, die spielerisch ganz andere Wege gehen.

Dass diese Allianz weit mehr ist als eine Zweckgemeinschaft, zeigt sich immer wieder auch außerhalb des Spiels. Sinnbildlich war die aktuelle Weihnachtszeit: Ein Mitglied der DPX, leidenschaftliche Bäckerin, verschickte selbstgebackene Plätzchen an andere Allianzmitglieder, die gerne welche haben wollten. Keine große Ankündigung, kein Pathos. Einfach eine Geste. In einem Online-Spiel ist das alles andere als selbstverständlich, bei DPX jedoch erstaunlich passend.

Vielleicht liegt genau darin das Geheimnis des Phönix. Er lebt nicht vom permanenten Aufstieg, sondern von Beständigkeit. Nicht vom lauten Ruhm, sondern von leiser Loyalität. DPX ist keine Allianz für Spieler, die den schnellen Kick suchen. Aber eine für jene, die bleiben wollen. Für Menschen, die Ikariam nicht nur spielen, sondern teilen. Und die wissen, dass man aus Asche nicht allein aufersteht.

Lazeratus, aus deiner Sicht als Anführer der -DPX-: Wofür steht die Allianz aus deiner Sicht mehr als für alles andere?

„DPX steht für ein ruhiges, respektvolles Miteinander. Wir wissen, dass wir nicht perfekt sind und nicht alles richtig machen, aber wir gehen fair miteinander um. Wir sind auch keine Kampfallianz, haben uns aber immer dann gewehrt, wenn es nötig war. Unser größtes Alleinstellungsmerkmal ist vielleicht, dass wir auch verlieren können, ohne den Respekt voreinander oder den Spaß am

Spiel zu verlieren. Darauf bin ich stolz.“

Was hat euch immer wieder motiviert, weiterzumachen, auch nach Rückschlägen oder Merges?

„In all den Jahren ist aus der Allianz so etwas wie eine Ikariam-Familie geworden. Diese Verbindung ist stark und hat uns durch Kriege, Rückschläge und auch durch Servermerges getragen. Jeder Abschied tut weh und manche fehlen bis heute sehr. Aber genau dieses Gefühl, nicht einfach nur eine Zweckgemeinschaft zu sein, hat uns immer wieder zusammengehalten und motiviert weiterzumachen.“

Was glaubst du, wohin sich DPX in nächster Zeit entwickelt?

„Wir werden ruhiger, älter und das ist auch in Ordnung so. Für viele von uns geht es heute weniger um Action, sondern eher darum, hier abschalten zu können. Einfach ein bisschen bauen, klicken, reden und gemeinsam Zeit verbringen. Wenn die -DPX- das weiterhin bieten kann, dann ist die Allianz für mich auf einem guten Weg.“ ●



IKARIAM ERLEBEN



ODER ABO BESTELLEN UNTER
shop.nationalgeographic.de/history-abo

IMPRESSUM

Verlag

Nassauische Verlags GmbH
 Server Medusa
 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,
 Walkuere,
 Tendo,
 Imhotep,
 STORM,
 Sheev,
 badidol

Herausgeber:



tapferer HOPLIT

Q4/25
AUSGABE 5

