tapferer
HOPLIT
Q2/25
AUSGABE 4
by NaBru
UPGRADE ODER DOWNGRADE?
Ikariams Kampfsystem in v14.0.0
Ein Blick auf's Team: Wer schützt uns vor dem Chaos?
Bullshit Bingo: Ika-Version
Ika-News: Kurz und bündig
Forum ade? Discord olé! Was Ikariam hilft
Clever und nützlich: Die besten Ika-Tools
Wilder Willi: Jäger der verlorenen Transparenz

# EDITORIAL

> “Was soll das?” Antwort: Wir wissen es nicht. Wir wissen auch nicht, ob der Gamedesigner es weiß. Was meint ihr?

**Liebe Community,**
ihr kennt das: Kurz nicht aufgepasst und ZACK – ein Update ist da. In diesem Fall v 14.0.0. Während manche Updates tolle Features oder Bugfixes brachten, bringt dieses... nun ja, Fragen. VIELE Fragen. Zum Beispiel: “Was soll das?” Antwort: Wir wissen es nicht. Wir wissen auch nicht, ob der Gamedesigner es weiß. Was meint ihr?

Selbstverständlich enthält diese Ausgabe dennoch keine Regimekritik. Sowas würden wir niemals tun. Denn wir wollen keinen Timeout riskieren. Stattdessen jagt unser Willi der verlorenen Transparenz hinterher. Ob er sie finden wird? Lasst euch überraschen.

Wie auch immer: Es ist Sommer. Es wird warm. Es wird schwitzig. Und während ihr vielleicht bereits in der Sonne döstet (man muss Deutsch einfach lieben), waren wir fleißig und haben einen neuen tapferen HOPLIT erstellt. Was auch sonst. Passt also auf, dass euch der tapfere HOPLIT nicht beim Bratwurst mampfen aus den Schwitzehändchen auf den Teller fällt. In den Ketchup.

In diesem Sinne: Viel Spaß mit dieser Ausgabe, bleibt kühl, bleibt cool, bleibt am Ball!

Euer

Flavius Kolumnus

**Flavius Kolumnus,**
**Chefredakteur**

# Inhalt

3 **Ika-News**
Neues aus Ikariam: Kurz und bündig

5 **Titelstory**
Upgrade oder Downgrade?
Ikas Kampfystem in v14.0.0

9 **NaBru**
Wilder Willi: Jäger der verlorenen Transparenz

13 **Community**
Ein Blick auf’s Team: Wer schützt uns vor dem Chaos?

15 **Erfindergeist**
Clever und nützlich: Die besten Ika-Tools

16 **Spaß an der Freude**
Bullshit Bingo: Ikariam Version

19 **Community**
Forum ade, Discord olé?
Was Ikariam wirklich hilft

*“DIE WAHRHEIT. DIE GANZE WAHRHEIT. NICHTS ALS DIE WAHRHEIT.”*

## CHRONOSSCHMIEDE HEBT STREITPOTENZIAL

### DIE CHRONOSSCHMIEDE SOLL ZEIT SPAREN, SORGT ABER VOR ALLEM FÜR DISKUSSIONEN. WIESO, WESHALB, WARUM?

**Global.** Die Einführung der Chronosschmiede sorgt nicht nur für kürzere Wartezeiten, sondern auch für deutlich längere Debatten. In vielen Allianzen wird inzwischen mehr über Bauzeitverkürzung diskutiert als gebaut. Kritiker bemängeln, dass der Nutzen des neuen Gebäudes überschaubar sei, solange Spieler ohnehin nur Palmenhändler seien. Ein Sprecher einer anonymen Allianz äußerte sich genervt: „Bei uns wird jetzt jeder Ausbau erstmal im Discord abgestimmt – inklusive PowerPoint-Präsentation.“ Andere sehen die Schmiede dagegen als stilistischen Gewinn: „Ich hab’s gebaut, weil’s cool aussieht. Wie meine FS“. Währenddessen basteln ambitionierte Spieler bereits an Tabellen, die belegen sollen, dass sich der Zeitgewinn durch den Ausbau der Schmiede auf Stufe 50 bereits in 403 Jahren lohnen soll. “Toll, ich vererbe den Account an meine Kinder. Meine Dynastie wird blühen!”, sagt ein Katzen-Cosplayer.

## KOLUMNE

### SOMMERLOCH? NEIN, TAKTIK!

Es ist Sommer. Die Server dösen. Das Allianztagebuch wird nur noch aus nostalgischen Gründen geöffnet. Der General ist im Freibad, der Botschafter antwortet auf Mails von letzter Woche und im Offi-Chat sind die letzten Nachrichten „Moin“ und „AFK“.

Doch machen wir uns nichts vor: Das ist kein Aktivitätsrückgang. Nein. Das ist taktisch motiviertes Innehalten. Ein Sammeln der Kräfte. Eine kollektiv koordinierte Inaktivitätsformation mit maximaler Tarnwirkung.

Während manche Allianzen blind drauflosspielen, praktizieren andere das höchste Level der Kriegsführung: passive Präsenz mit strategischem Anspruch. Oder wie ein Veteran es kürzlich formulierte: „Ich bin da, aber ich mach nix – damit sie denken, ich mach was.“

Und wer jetzt denkt, das Sommerloch sei langweilig, der hat noch nie versucht, bei 38 Grad im Schatten eine Flottenbewegung auf dem Handy zu canceln, während einem der Grillteller auf die Oberschenkel fällt.

Also keine Sorge. Niemand ist weg. Alle laden nur durch. Und vielleicht auch den Akku.

Bis dahin: Immer schön bauen – oder wenigstens so tun.

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

## TAGEBUCH-PROJEKT

### LESER RÄTSELN ÜBER GENRE

**Telemachos.** Ein Spieler veröffentlichte sein sogenanntes Invasionstagebuch. Unklar bleibt, ob es sich um eine militärische Planung, eine autobiografische Novelle oder fanfictionale Kriegslyrik handelt.
Ein Leser kommentierte: „Stilistisch zwischen Heldenepos und PowerPoint-Vortrag. Ich bin verwirrt, auch, weil ich nach drei Sätzen bereits einschlief.“

*Abb.: Visualisierung der Invasion. Oder so.*
*©Flavi Images Inc.*





## DER KAISER FEIERT 14 JAHRE!

### IM KOMMENDEN JAHR SOLL DIE KRIEGSLÜSTERNHEIT AUCH AUF MEDUSA ÜBERGREIFEN

*Abb.: Der Kaiser beim Feuerwerk.*
*©Flavi Images Inc.*

**Medusa, 5. Juni.** Mit einem dreifachen „Lang lebe der Kaiser!“ und exakt 14 Kisten feinstem HACKEDICHT wurde am 05. Juni das 14-jährige Bestehen der Allianz NaBru gefeiert. In einer emotionsgeladenen Rede lobte Reichskanzler Ares v Preußen, Pate von Delta und Stellvertreter des Kaisers auf Erden, seine Mitstreiter:

Vom Prügelknaben auf Lambda zur gefürchteten Kriegsallianz auf Delta und Medusa – mit Loyalität, Ausdauer und einem Talent fürs Überleben. Während viele Rivalen längst Geschichte sind, stehe man heute „stärker und aktiver denn je“ dar, so der Kanzler. Trotz allgemeinem Spielerschwund bleibe die Allianz ein verschworener Haufen aus Strategen, die schon seit über einem Jahrzehnt gemeinsam kämpfen, rekrutieren, lachen und gelegentlich auf dem Sofa schlafen, weil die Ehefrau kein Verständnis für Ikariam hat.

Der Ausblick? Klar definiert: „Der 18. Geburtstag wird ein Saufgelage. Bis dahin: Weitermachen.“

Besonderes Highlight des Fests: Ein 14-stöckiger Ambrosiakuchen in Form einer Weltkarte.

Die Bilanz des Abends: 14 Jahre NaBru, 29 Schnapsleichen, 0 Rückzüge und mindestens 3 Kriegserklärungen im Vollrausch.

**Insights aus dem Gamedesign-Büro**

# UPGRADE ODER DOWNGRADE?

# IKARIAMS KAMPFSYSTEM IN V14.0.0

**Mit unendlichen Einheitenupgrades läutet Gameforge eine neue Ära ein. Führt Update v14.0.0 Ikariam zu neuem Glanz – oder haben die Entwickler zu kurz gedacht?**

**Höher, schneller, weiter – Mit Infinite Horizons kennt Ikariam in der Tat keine Grenzen mehr. Viele Aspekte der bisher eingeführten Milestones des „Bigger Picture“ fügen sich dabei gut in das Konzept Ikariams ein: Unendliche Gebäudestufen? Kein Problem. Unendlich Handelsschiffe? Die großen Architekten freuen sich. Höhere Wälder und Minen? Her damit! Im Gegensatz dazu ist das Kampfsystem seit jeher nicht nur einzigartig, sondern reagiert auch höchst sensibel auf Veränderungen. Wie gut fügt sich also die neue Realität unendlicher Upgrades von Einheiten und Schiffen in dieses fein austarierte System ein?**

Bisher erlaubt die Kampfmechanik prinzipiell jedem Spieler, große Armeen und Flotten aufzustellen. Doch nicht die Einheitenzahl allein entscheidet über den Ausgang der Schlacht. Vielmehr zählen Taktik, Zeitaufwand und Wissen: Wer etwa mit präzise getimten Feuerschiffwellen agiert, gezielte Schwächen im Gegneraufbau ausnutzt oder die eigene Zusammenstellung über die gesamte Kampfdauer hinweg konsequent anpasst, kann massive Vorteile erzielen. Je besser der Spieler, desto deutlicher spiegeln sich seine Fähigkeiten in der Bilanz wider – ein Prinzip, das Ikariams Kämpfe für viele zur Königsdisziplin gemacht hat.

**Was sich geändert hat**

Mit Version 14.0.0 wurde die Obergrenze für Upgrades in der Erfinderwerkstatt aufgehoben. Spieler können nun für jede Einheit unbegrenzt Angriff und Verteidigung verbessern. Konkret: Landeinheiten erhalten +5 auf Angriff oder Verteidigung pro Upgrade-Stufe, Schiffe jeweils +10. Zuvor war bei maximal drei Upgrades pro Einheit Schluss – ein System, das für klare Rahmenbedingungen sorgte und dafür, dass alle Spieler dieselben Maximalwerte erreichen konnten. Nun entfällt eine der Gleichmacher-Mechaniken des Spiels. Waren früher alle nach einer gewissen Zeit bei +3/+3 angekommen, unterscheiden sich die Stärkeverhältnisse nun potenziell endlos. Das wird dadurch noch schwerwiegender, dass sich die Investitionsmöglichkeiten zwischen kleinen und großen Accounts drastisch unterscheiden. Hinzu kommt: Community Manager badidol deutete bereits mehrfach an, dass auch die Ökonomie in Ikariam überarbeitet werden soll. Eine deutliche Erhöhung der Ressourcenerträge steht im Raum. Sollte dies eintreffen, könnten auch sehr

hohe Upgradestufen, die heute noch jenseits der Realität liegen, zur Regel werden.

**Warum überhaupt?**
Wer sich durch die Diskussionen im offiziellen Discord liest, erkennt, dass die Begründung für diese fundamentale Neuerung alles andere als klar kommuniziert wird. badidol spricht von einem diffusen Wunsch nach Neuem innerhalb der Community. Nur wenige hätten konkrete Ideen, aber der Drang nach Veränderung sei spürbar. Gleichzeitig sei das Update Teil eines größeren Entwicklungsrahmens, dem „Bigger Picture“, das Ikariam insgesamt modernisieren und langfristig beleben soll. Dazu gehört auch die Idee, das Spiel kämpferisch zugänglicher zu gestalten – insbesondere für Spieler, die bisher vom komplexen Kampfsystem abgeschreckt wurden. Doch in der Umsetzung zeigt sich bereits jetzt: Der Ansatz, das Kampfsystem über Upgrades zu „öffnen“, könnte genau das Gegenteil bewirken.

**Erste Auswirkungen auf das Gameplay**
Kämpfe und Analysen aus den vergangenen Wochen zeichnen ein deutliches Bild: Die neuen Upgrades verschieben das Gleichgewicht erheblich. Wer etwa in Rammschiff-Upgrades investiert hat, verliert je Runde im direkten Vergleich spürbar weniger Schiffe. Der Gegner kann nichts dagegen tun. Gyrokopter mit vielen Angriffs-Upgrades zerlegen Ballons ohne Mühe – es sei denn, deren Verteidigungswert wurde ebenfalls hochgepusht. In der Praxis bedeutet das: Wer das Upgrade-Rennen verliert, hat kaum eine Chance, effizient zu kämpfen. Selbst bisher unverzichtbare Taktiken wie Wellen können den Upgrade-Rückstand kaum kompensieren.

Ein Beispiel aus der Community: Laut Berechnungen reicht bei Schnellschauflern bereits eine Überlegenheit von wenigen Angriffs-Upgrades aus, um ein Missverhältnis in der Verlustbilanz herzustellen. Das liegt am niedrigen Basis-Angriffswert der Schnellschaufler von 240, bei dem +10 deutlich mehr zu Buche schlagen, als bei anderen Schiffen. Umgekehrt profitieren Ballonträger stark von Verteidigungs-Upgrades. Wenn ein Spieler einige Verteidigungs-Upgrades mehr auf seinen Ballonträgern hat als der Angreifer Angriffs-Upgrades auf seinen Schnellschauflern, überleben die Ballonträger signifikant besser. In solchen Konstellationen kommt es vor, dass in der ersten Kampfrunde kein einziger Ballonträger sinkt. Das bedeutet: Der Gegner kann nicht mehr effektiv pingen, also mit vielen kleinen Angriffswellen strategisch Druck ausüben. Zudem erzeugen die Upgrades die Gefahr von kaum besiegbaren Ein-Mann-Armeen. Wie bestehen Allianzen zukünftig gegen Gegner, die mithilfe von Bots und Multiaccounts über schier unendliche Ressourcen verfügen und diese massiv in Upgrades eines einzigen Accounts investieren?

Diese Entwicklungen stellen das bisherige Kernprinzip des Kampfsystems in Frage: Je besser ein Spieler taktisch agiert, desto besser sein Ergebnis. Jetzt tritt immer häufiger das Gegenteil ein. Selbst mit guter Taktik lassen sich Upgrade-Rückstände nicht kompensieren. Was früher in einem knappen taktischen Kampf entschieden wurde, ist heute durch rohe Werte bedingt.

**Kritik aus der Community**
Die Kritik am Update kommt nicht nur aus der Riege der „Hardcore-Kämpfer“. Vielen Spielern fällt vor allem eines auf: Wer große Mengen Kristall und Gold investiert, bekommt einen kaum einholbaren Vorteil. Erfahrung, Wissen und Zeitaufwand treten in den Hintergrund. Der frühere Anreiz, sich in das komplexe Kampfsystem einzuarbeiten, wird dadurch deutlich geschwächt. Besonders schwer wiegt, dass selbst der Einsatz taktischer Mittel wie Pings verpufft, wenn der Gegner ausreichend bessere Upgrades besitzt. Dies wird Spieler vermutlich eher davon abschrecken zu kämpfen, weil sie wissen, dass sie zig Millionen an Kristall und Gold ausgeben müssen, um gleichzuziehen. Auch das Ziel, das Spiel zugänglicher zu machen, verfehlt das Update möglicherweise komplett. Denn welcher Casual-Spieler gibt Millionen über Millionen für Einheitenupgrades aus, um am Ende trotzdem geschrottet zu werden? Statt neuen Spielern die Angst vor dem Kämpfen zu nehmen, schafft das Update eine neue Barriere. Wer nicht bereit ist, massiv in Upgrades zu investieren, bleibt chancenlos – trotz taktischer Raffinesse.

**Die Schmiede und das Balancing-Problem**
Ein weiterer Punkt der Kritik betrifft die Schmiede. Diese galt bislang als zentrales strategisches Element, das Krieger durch kluge Positionierung auf Wunderinseln gezielt nutzen konnten. Seit dem Update jedoch wurde ihr Effekt spürbar reduziert: Der Angriffsbonus wurde von 20 auf 15 Prozent gesenkt. Die Panzerungssteigerung wurde von 2 auf 20 angehoben, verliert aber trotzdem erheblich an Effizienz, da sämtliche Einheitenwerte um den Faktor 20 multipliziert wurden. Um ihre Bedeutung beizubehalten, müsste der Verteidigungsbonus der Schmiede dementsprechend bei 40 liegen. Aktuell verliert die Schmiede also an Effekt, insbesondere gegen massiv verbesserte Einheiten. Dadurch verstärkt sich erneut der Fokus auf Upgrade-Masse. Wer viele Erfinderwerkstätten baut, Ressourcen hortet und permanent Upgrades entwickelt, wird belohnt, unabhängig vom Spielverständnis.

**Zukünftige Eskalation vorprogrammiert?**
Auch wenn viele Spieler aktuell noch nicht mehr als ein Dutzend Upgrades pro Einheit haben, ist das Eskalationspotenzial hoch. Sobald die Ökonomie angepasst wird und Ressourcen im Überfluss vorhanden sind, könnten Upgrades im hohen zweistelligen oder gar dreistelligen Bereich möglich werden. Was passiert, wenn ein Spieler Schiffe mit +300 Angriff auf einen Gegner mit +50 Verteidigung loslässt? Wann kippt die Balance vollständig? Welche Einheitenkombinationen werden dadurch obsolet, welche unverhältnismäßig stark? Derzeit gibt es weder Limitierungen noch Gegenmechaniken. Auch neue Spieler, die sich langsam an das Kampfsystem herantasten wollen, haben keine Chance, solche Unterschiede zu kompensieren, ganz gleich, wie taktisch sie spielen. Wer früher durch kluge Aufstellung und gezielte Kontrolle des Kampfgebiets siegen konnte, muss heute zuallererst die Upgrades im Blick behalten.

**Guter Wille, schlechte Umsetzung**
Es ist Gameforge hoch anzurechnen, dass sie Ikariam nicht nur pflegen, sondern mutig weiterentwickeln. Das „Bigger Picture“, von dem badidol spricht, ist ambitioniert und in Teilen sinnvoll – insbesondere bei Ökonomie oder generellem Accountausbau. Doch beim Kampfsystem zeigt sich: Der Versuch, Einsteigerfreundlichkeit mit Tiefe zu kombinieren, ist bislang gescheitert. Unbegrenzte Upgrades führen nicht zu mehr Zugänglichkeit, sondern zu einem noch steileren Graben zwischen „Hardcore“- und Casual-Spielern. Das Kampfsystem war bislang einer der wenigen Orte, an dem kluge Spieler mit guter Vorbereitung und begrenzten Mitteln viel erreichen konnten. Mit Version 14.0.0 gerät dieses Gleichgewicht ins Wanken. Statt mehr Vielfalt, Balance und Taktik droht ein Einheitsbrei aus Masse und Ressourcenüberlegenheit. Ob das wirklich die Vision eines besseren Ikariams ist? Es bleibt zu hoffen, dass dies nicht das letzte Kapitel in der Entwicklung des Kampfsystems war.

Denn eines ist klar: Kopflos an Ikariams Kampfsystem herumzubasteln, kommt einer Operation am offenen Herzen mit drei Promille gleich.●

ANZEIGE

Make Ikariam Great Again!

NEUES PREMIUMFEATURE BALD ERHÄLTLICH: DER MIGA-DONNI! ERSETZT DIE KLASSISCHEN BERATER:

- “Niemand baut Mauern besser als ich!” – Der einzig wahre Städteberater.
- “Ich weiß mehr über Gegner als die Generäle!” – Niemand braucht den Militärberater.
- “Ich habe ein sehr gutes Gehirn und ich habe viele Dinge gesagt!” – Besser als Fake-Forschung.
- “Ich habe die besten Worte!” – Wozu ein Diplomatieberater, wenn du Donni hast?

I ALONE CAN FIX IT.

MIGA
MAKE IKARIAM GREAT AGAIN

# WILDER WILLI: JÄGER DER VERLORENEN TRANSPARENZ

10.

**Empört beschließt Willi, badidol zur Rede zu stellen. Ob er zu ihm vorgelassen wird?**

11.
Wissen Sie, wer ich bin?? Ich bin Influencer! Lassen Sie mich durch, dann markiere ich Sie auf meinem nächsten Post!
PRESSE
Gewieft wie er ist, hat Willi einen Plan, um zu badidol vorgelassen zu werden...

13.
Sie wissen nicht was sie tun!?
Nun, wir haben große Ideen, bedeutende Schritte... in der Schublade
# Community First
Willi trifft die Erkenntnis: Es gibt keinen Plan – nur Floskeln. Alle Mühen waren vergebens.

12.
HABT IHR ÜBERHAUPT EINEN PLAN?
UPDATE 15.x
Demnächst auf Instagram
# Community First

14.
GROSSE DINGE KOMMEN
BLEIB GESPANNT!
ROADMAP
Enttäuscht macht sich Willi auf den Rückweg, um auszuwerten was er gefunden hat und Bericht zu erstatten.

15.
Was ist mit den Tendern passiert??
Bug oder Feature?
Trotz aller Anstrengungen versteht noch immer niemand, was eigentlich vor sich geht...

Kurz darauf im Hauptquartier...
16.
Wir sind verloren!
TO BE CONTINUED...

## EIN BLICK AUF'S TEAM:

# WER SCHÜTZT UNS VOR DEM CHAOS?

**Zwischen Bot-Alarm, Gameplay-Umbruch und Discord-Spam sorgen sie unermüdlich für Ordnung: Ikariams Game Operators. Viel kritisiert und selten gelobt ist es an der Zeit, sie in den Fokus zu rücken – und vielleicht selbst ein Teil des Teams zu werden.**

**Sie beantworten Tickets, entlarven Multiaccounts und bleiben auch bei der tausendsten wiederholten Frage gelassen. Gleichzeitig sind sie die Ersten, die angepöbelt werden, wenn ein Ticket zu lange offen bleibt und die Letzten, die Lob erhalten, wenn alles läuft: die Game Operators. Ja, genau die, die von vielen verflucht werden. Doch ohne GOs wäre vielleicht längst Schicht im Schacht. Kein fairer Kampf, keine Regelhüter, keine Instanz, an die wir uns wenden können, wenn's brennt.**

**Ehrenamt im Browsergame**
GOs sind keine bezahlten Support-Hilfskräfte, sondern Freiwillige mit dickem Fell und reißfestem Geduldsfaden. Sie löschen Brände im Ticket-System, suchen nach Ungereimtheiten im IP-Dschungel und erklären geduldig zum hundertsten Mal die Spielregeln – freundlich, wenn möglich; bestimmt, wenn nötig. Aber vor allem sind sie eins: Spieler wie du und ich. Die Boni, die sie als Aufwandsentschädigung für ihre Arbeit erhalten, sind marginal. Aber Sie machen es trotzdem. Warum?

**Weil es Spaß macht**
Ein Teil des Teams zu sein bedeutet mehr, als nur Tickets abzuarbeiten oder Verstöße zu ahnden. Es ist der Blick hinter die Kulissen, der das Spiel plötzlich in einem ganz neuen Licht erscheinen lässt.
Sie sind Teil eines kleinen, eingeschworenen Teams, das sich kennt, vertraut, hilft – eine Gemeinschaft innerhalb der Spielerschaft. Wer GO ist, gestaltet. Nicht durch Gamedesign, sondern durch Haltung. Sie begegnen echten Problemen, echten Fragen und sind in der Lage, nicht nur zu reagieren, sondern zu verbessern. Es ist ein Ehrenamt, das nicht mit Macht lockt, sondern mit Verantwortung. Ein Amt, das Einfluss nimmt – aber mit Maß, Fairness und einem Blick für's Ganze. Es hilft dort, wo andere nur mutmaßen und hält etwas am Leben, das selten geworden ist: Anstand, Geduld und den Willen zur Gerechtigkeit. Es hat etwas Ehrenvolles, diese kostbare Flamme durch die finstere Nacht zu tragen, wenn in den Köpfen mancher Spieler mal wieder die Welt untergeht.

**Kritik und Vorurteile**
Kritik an Entscheidungen gehört zum Geschäft. Wer moderiert, steht im Fadenkreuz. Doch viele der pauschalen Vorwürfe gegen das GO-Team sind genau das: pauschal. „Die machen, was sie wollen." – "Die sind korrupt". Was die Kritik außen vor lässt ist, dass GOs in der Regel streng nach Regeln agieren – mit Protokollen, mit Dokumentation, mit Rücksprache. Dass sie bewusst Abstand zu ihren eigenen Accounts halten. Und dass sie keine Lust auf Machtspiele haben, sondern auf ein funktionierendes Spiel. Die Wahrheit ist: Ein Großteil der Kritik sagt mehr über die Spieler aus, die sie äußern, als über die, an die sie sich richtet. Wer sich einen Moment die Mühe macht, hinter die Kulissen zu blicken, erkennt: Hier arbeiten keine Tyrannen, sondern Ehrenamtliche mit Geduld, Rückgrat und einem bemerkenswerten Idealismus.

**Wir brauchen mehr!**
Seit langem ist das Team unterbesetzt. Neue Bewerbungen? Selten. Dabei ist der Bedarf groß. Denn wer sich einmal anschaut, wie viele Anfragen und Fälle auf wie wenige Teammitglieder kommen, versteht schnell, warum manches länger dauert. Wenn du also fair spielst, kommunikativ bist, Geduld und etwas Zeit hast und für Ikariam brennst, dann ist das GO-Team vielleicht genau das Richtige für dich. Du wirst eingearbeitet. Du bist nicht allein. Du wächst mit der Aufgabe. Und du wirst Ikariam aus einer völlig neuen Perspektive erleben – als Teil jener Ordnungkraft hinter den Kulissen, die das Spiel zusammenhält.

**Helden antworten auf Tickets**
Vielleicht bist du nicht der Typ für dieses Ehrenamt. Vielleicht doch. Aber bevor du beim nächsten Bann, Ticket oder Regelverstoß über „die GOs" schimpfst, frag dich lieber: Was wäre hier los ohne sie? Die Antwort ist so einfach wie unangenehm: Noch leerere Server, auf denen sich nur noch Bots und Palmenliebhaber gute Nacht sagen. Und wenn dir das nicht reicht, dann hilf mit, es besser zu machen. Bewirb dich. Werde einer der Guten. ●

**Wie bewerbe ich mich?**

Ganz einfach:

1. Lies diesen Thread im Ika-Forum (klicken, ich bin ein Link)
2. Schicke deine Bewerbung an die angegebene E-Mailadresse
3. Habe einen netten Plausch mit Lagu und Black Scorpion
4. Easy, oder? Na dann los!

## 3+1 Fragen an echte GOs

### Walkuere

**1. Was motiviert dich, GO zu sein?**
Beruflich habe ich mit Menschen aller Couleur zu tun. Daher fand ich das "IT-Gedöns" interessant und dass durch die Arbeit der Teamler das Spiel schon ein ganzes Stück weit regelkonform abläuft. Nebenbei sind auch einige Freundschaften entstanden, die weit über Ikariam hinausgehen.

**2. Wie hat sich deine Sicht auf Ikariam verändert, seit du GO bist?**
Ikariam spiele schon seit 2008 und bin immer noch nicht müde. Manchmal durchaus ein wenig faul, aber dann ist irgendwo was los und es werden wieder lustig die Pixel geschrottet. Dass ich GO bin, ist für mich eher zweitrangig und hat keinen Einfluss auf meine Spielweise.

**3. Was macht aus deiner Sicht einen richtig guten GO aus?**
Ein guter GO sollte auf alle Fälle Ruhe und Geduld haben. Ohne geht's nicht.

**+1. Welche Frage hängt dir als GO zu den Ohren raus?**
"Warum ist der Spieler XY nicht gesperrt?"
Schließlich hat Spieler AB ihn gemeldet und es ist doch so offensichtlich... 🤯

### Hacker88

**1. Was motiviert dich, GO zu sein?**
Was für Motivation? Ich chille den ganzen Tag 😉 Ne Spaß beiseite: Es ist die Nostalgie, die mich noch motiviert, auch wenn sie mit jedem abgehenden Teamler weiter schwindet...

**2. Wie hat sich deine Sicht auf Ikariam verändert, seit du GO bist?**
Ich habe vieles mitgemacht, von der noch existierenden Bashingregel über die Einführung von Piraterie, den Merges bis zum heutigen Stand. Bin schon so ewig Teamler dass ich momentan mit lagu zu den dienstältesten im DE-Team überhaupt gehöre. Meine Perspektive hat sich also schon oft geändert 😅

**3. Was macht aus deiner Sicht einen richtig guten GO aus?**
Geduld, Geduld und noch mehr Geduld... Man darf keine kurze Zündschnur haben und muss trotz übelster Beleidigungen immer noch rational ans Thema rangehen können.

**+1. Was war dein skurrilstes Ticket?**
Das sind die Tickets die solange mit Beleidigungen gespickt werden, bis das Ergebnis nicht mehr in meiner Hand liegt...

# CLEVER UND NÜTZLICH: DIE BESTEN IKA-TOOLS

Von Kampfstatistik bis Bauplanung: Dies sind die unverzichtbaren Tools für alle, die Zeit, Nerven und Ressourcen sparen möchten.

## Tool 1: ika-tools.de/ (Alli *-ad infinitum-*)

→ https://www.ika-tools.de/

**Was ist das?**
Handliches Rechentool für Ikariam

**Was kann es?**
- GP-Rechner
- Garnisons- und Cooldownrechner
- Reisezeitrechner

**Besonderheiten/Hinweise**
- Gebäuderechner und Spielerinformationen sind nicht mehr aktuell bzw. funktionieren nicht mehr

## Tool 2: Ikalogs

→ https://ikalogs.ru/

**Was ist das?**
Speicher-Tool für Kampfberichte

**Was kann es?**
- Kampfberichte speichern + teilen
- Weltkarte mit Spieler- und Städtesuche
- GP-Kalkulator
- Wunder-Kalkulator

**Besonderheiten/Hinweise**
- Erfordert zum Speichern von Berichten die Installation eines Scripts (Chrome, Firefox, Opera)

## Tool 3: IkaEasy

→ https://ikalogs.ru/scripts/

**Was ist das?**
Browser-Erweiterung von Ikalogs, die das Interface von Ikariam verbessert

**Was kann es?**
In der Stadt:
- Anzeige der Gebäudestufen
- Schnellbuttons zum Ausbau der Gebäude
- Anzeige der zum Ausbau benötigten Ressourcen

Auf der Insel
- Anzeige der Minenstufen
- Markierung von Städten bestimmter Allianzen

Auf der Weltkarte
- Suche nach geeigneten Inseln anhand bestimmter Parameter (Ressourcen, Wunder, Belegung der Insel)
- Reisezeitangaben

Allgemein
- Schneller Stadtwechsel
- Schnelle Schaltflächen für das Senden von Ressourcen / Armee / Flotte zu anderen Städten
- Anzeige des Einkommens/Ergebnisses der Ressourcen in der aktuellen Stadt
- Schaltflächen zur bequemen Auswahl der gewünschten Anzahl von Ressourcen (±500, +1000, +2000, +5000)

**Besonderheiten/Hinweise:**
Funktioniert nur mit Chrome

## Tool 4: ika-tools.com *(Lorenor Zorro)*

→ https://ika-tools.com/

**Was ist das?**
Tool zur Berechnung von Baukosten, Bauzeit und Punktezuwachs

**Was kann es?**
- Berechnet Baukosten, Bauzeiten und Punktezuwachs
- Kann Einzelstufen, aber auch Summen über mehrere Stufen hinweg berechnen
- Kann individuelle Forschungs- und Reduziererstufen einberechnen

**Besonderheiten/Hinweise:**
- Umfasst nicht alle Gebäudestufen, da diese nun unendlich sind

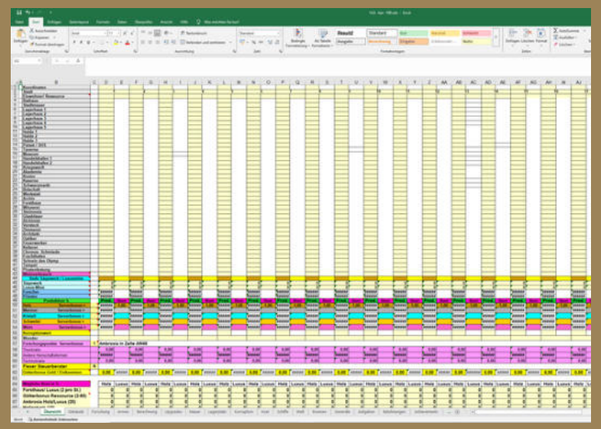
## Tool 5: Excel-Rechner *(Tiny)*

→ Link zum Ika-Forum

**Was ist das?**
Umfangreicher Excel-Rechner mit zahlreichen Funktionen

**Was kann es?**
- Berechnungen von Gebäudekosten bis Achivements – für praktisch alle Ika-Lebenslagen
- Boni, Reduzierer, Wunder etc. individuell einstellbar

**Besonderheiten/Hinweise:**
- Offline verfügbar, da Excel-Tabelle
- Muss nach jedem Update potenziell aktualisiert werden



ANZEIGE

# EINBLICK IN DAS HERZ DER MACHT

## Audienz im Roten Haus – Kanzlerbüro und Trophäensaal

Erleben Sie das Herz der NaBru-Regierung hautnah: Das Rote Haus an der **Pickelhaubenallee 1, Nassau**, öffnet seine Türen für Besucher, Strategen und Geschichtsinteressierte. Wo sonst Verhandlungen geführt und Kriege präzise geplant werden, bietet sich nun ein Blick hinter die Kulissen.

**Entdecken Sie bei einer geführten Besichtigung*:**

– Das Kanzlerbüro, wo jeder Beschluss sitzt und jeder Blick Befehl ist
– Das legendäre Intrigenboard, eine taktische Übersicht aktueller und vergangener Pläne**
– Die Plündergut-Galerie, mit exklusiven Exponaten aus historischen Siegen:

• Der ehemals wilde Sockenhaufen der CHAOS – säuberlich preußisch sortiert
• Der Hasenfuß der Ø WAR – flauschig und wirkungslos
• Der versiegelte Helm von Kyranus – leer, bedrohlich, nie eingesetzt***

Tägliche Führungen**** – mit Audioguide (Stimme: Kanzler Ares persönlich)
Erlebnisstationen: Pickelhaubenfoto, Trophäenrundgang & Anekdoten aus dem Machtzentrum
Nur mit Voranmeldung: Live-Kommentar des Kanzlers

Verifiziert vom NaBru-Ministerium für Öffentlichkeitsarbeit und Wahrheitsmanagement (MÖUW)

* Mitgebrachte Haustiere hinterlassen bitte keine Spuren – Kotbeutelspender sind im Garten verfügbar.
** Das Intrigenboard ist kein Spielzeug. Manipulation kann zu realen Kriegen führen.
*** Der Helm von Kyranus enthält heiße Luft und darf nicht geöffnet werden. Verbrennungsgefahr!
**** Diese Führung enthält 0 % Arroganz und 100 % Überlegenheit.



# BULLSHIT BINGO: IKARIAM–VERSION

Ob Ika-Discord, Allichat oder Forum: Manche Phrasen hört man in Ikariam einfach immer wieder. Jetzt könnt ihr sie wenigstens abhaken. Willkommen beim ultimativen Bullshit Bingo – Ikariam Edition!

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Bot | Multi | Bunker | wann kommt das Update? | Ambrosia |
| wann kommt 20% Cashback? | Ich wurde gesperrt, das ist unfair! | GOs sind korrupt | Clown | Roadmap |
| timeout | NaBru sind Versager | Ares beschwert sich immer | Merge | wird das Forum abgeschafft? |
| Pings | Ich hab nur aus Versehen angegriffen | Piraterie ist unfair! | Bug | Mein Spiel laggt! |
| Bigger Picture | Zinner | Infinite Horizons | Milestone | Ich diskutiere das nicht! |

**Spielanleitung:**

1. Befüllt euer Bingofeld mit den Begriffen.
2. Setz euch in den Ika-Discord
3. Jedes Mal, wenn ihr einen der Sprüche lest oder hörst – ankreuzen!
4. Wer eine Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) voll hat, ruft laut: „Bullshit!“

**Bonusregel:**
Wenn du 5 Aussagen selbst in den letzten 7 Tagen verwendet hast, musst du eine Runde Wein spenden – ingame oder real.

# FORUM ADE? DISCORD OLÉ!
# WAS IKARIAM WIRKLICH HILFT

Die Zeit klassischer Foren für Gaming-Communities neigt sich dem Ende zu. Ihr Thronfolger steht schon in den Startlöchern: Discord. Doch bisher ist Game Forge noch nicht in 2025 angekommen. Wie könnte sich das ändern?

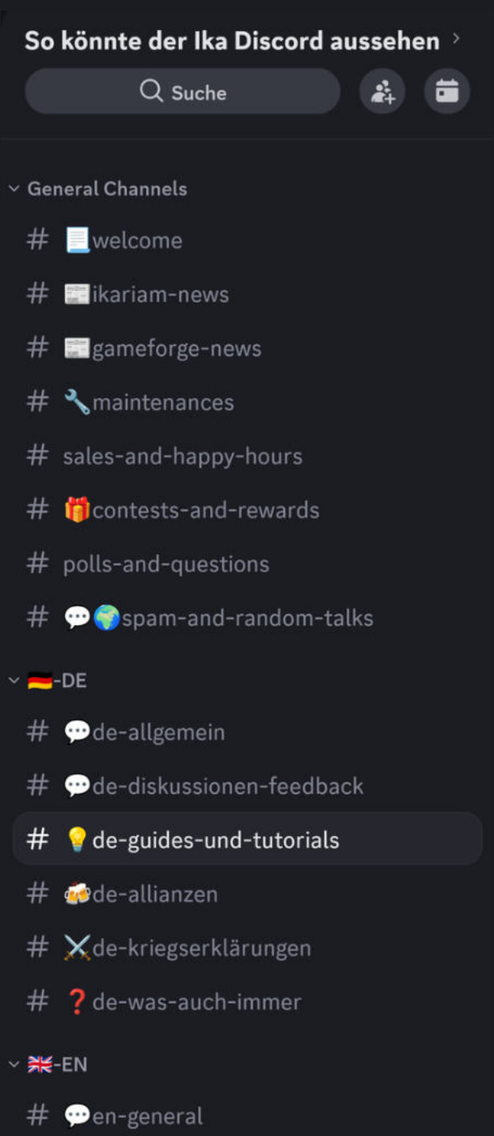



Abb. 1: So könnte der Ika-Discord sinnvoll aufgebaut sein.

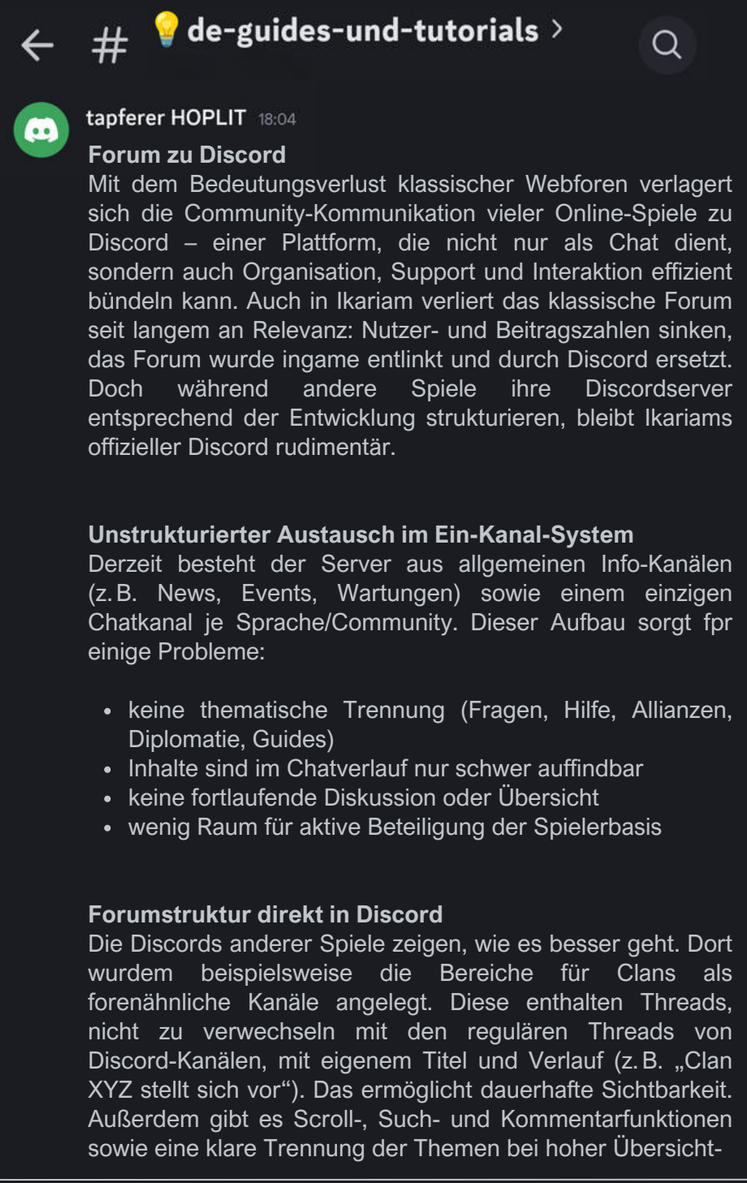
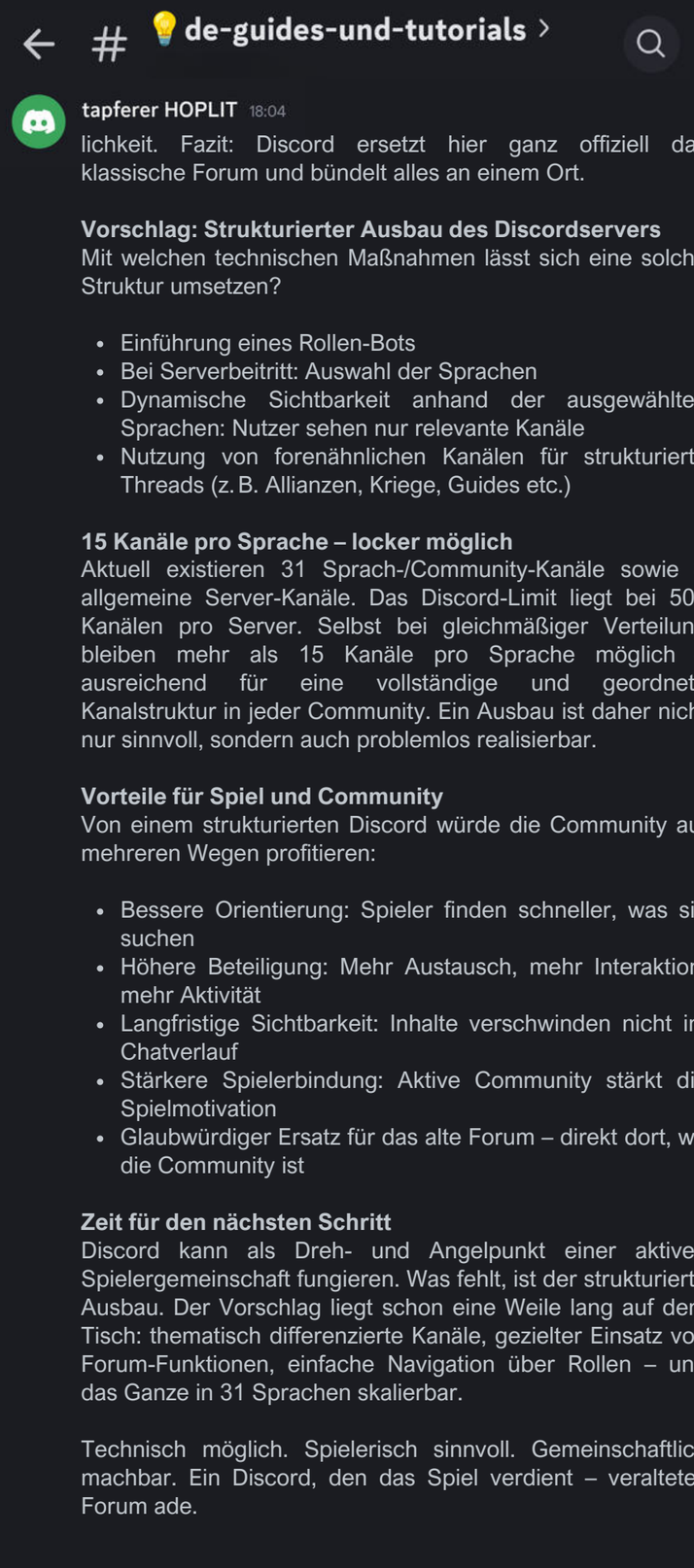


Abb. 2: Forenähnliche Rubrik “Guides und Tutorials, wie es sie auf anderen Discordservern gibt. Angepasst an Ika.



ANZEIGE

# Discordserver
# "Neue Welten"

Die große Freiheit ruft!

✅Rokko-freie Zone
✅Zinner-freie Zone
✅Keine badi-Style Timeouts bei dreimal Atmen
✅Dafür: Meinungsfreiheit – mit Anstand

**Jetzt beitreten — nur solange der Vorrat reicht!***

**https://discord.gg/wPq8kMFW**

*Es gibt keinen Vorrat, wir haben unendlich Plätze frei. Aber irgendwie müssen wir ja Druck aufbauen.

APPROVED by Willi



# IMPRESSUM

**Verlag**
Nassauische Verlags GmbH
Server Medusa
Nassauische Bruderschaft

**Redaktion**
Flavius Kolumnus
Medusa: Oberst Flavius
Theseus: 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,
lagu,
Walkuere,
Hacker88,
Tendo,
Saladin,
Hornet

# tapferer HOPLIT

Q2/25
AUSGABE 4