

Q3/26

tapferer

AUSGABE 7

HOPLIT

by NaBru

Interview mit Ikatracker-
Entwickler:
"Das Projekt gehört
allen."

Wilder Willi:
Der Reiseführer

Rückblick auf Ikariams
Forenkriege:
Früher war mehr Lametta!

Diplomatie-Selbsttest:
Laberst du noch oder
überzeugst du schon?

Allianzporträt:
Die Nachtwache (DNW)

"MIR SIND DIE REGELN ERSTMAL EGAL"

Warum Spieler cheaten und Sperren nicht reichen

EDITORIAL

“ Nur eine Sache fehlt: Ein richtig fieser, harter Gegner.

Liebe Community, es sind 35 Grad. Sommerloch. Die Freibäder sind voll. Glaube ich, war selbst nicht da. Geh doch bei 35 Grad nicht freiwillig raus...

Die NaBru ist mittlerweile gut auf Okeanos angekommen. Die Umzugskartons sind ausgepackt und der Kaiser hat seinen Lieblingssessel gefunden. Also tun wir, was man als freundlicher Nachbar so macht: Rumfahren und sich vorstellen. Und ein wenig Plündern. Oder ein wenig mehr.

Und was soll ich sagen? Okeanos ist wunderschön! Nur eine Sache fehlt: Ein richtig fieser, harter Gegner. Bis wir

den gefunden haben, vertreiben wir uns halt anders die Zeit. Mit Plündern. Mit noch mehr Plündern. Und natürlich mit einer neuen Ausgabe des tapferen HOPLIT. Irgendwie müssen wir alle die Ruhe auf Okeanos ja überbrücken.

Also: Genießt den Sommer, cremt euch brav ein, sonst schimpft die Mutti, und denkt dran, eure Lager gut sortiert zu halten.

Euer

Flavius Kolumnus

Flavius Kolumnus,
Chefredakteur



Inhalt



3	Ika-News
5	Titelstory
9	NaBru
13	Spiel im Fokus
15	Entstaubt!
17	Allianzporträt
19	Community



KRONK

Typ: Monsterjäger

RANG #1

BADIDOL SETZ »SPERRE« EIN!

KRONK WIRD AUS DEM SPIEL ENTFERNT.

ENDLOSSELLE

Schicke sofort neue Einheiten nach. Diese Attacke kann beliebig oft wiederholt werden.

NACHSCHUBSALVE

Wenn eine Welle endet, folgt direkt die nächste. Erhöhe den Druck auf das Monster um +200.

KEIN LEERLAUF

Solange Kronk im Kampf ist, bleibt keine Werft arbeitslos.

BADIDOL

Typ: Community Boss

ULTRA RARE BOSS CARD

HP ???

TIMEOUT

Der gegnerische Spieler setzt eine Runde aus.

SPERRE

Entferne einen Spieler aus dem Spiel.

HAUSRECHT

Diese Karte ignoriert Highscore, Eventplatzierung und gute Absichten.

IKA DUELLKARTEN

DAS SAMMELKARTENSPIEL
AUS DER WELT DER LEGENDEN

Sammeln. Tauschen. Duellieren.

Entdecke die größten Monsterjäger, gefährlichsten Bosse und legendärsten Duelle in einem einzigartigen Sammelkartenspiel.

- Legendäre Monsterjäger
- Gefürchtete Bosskarten
- Mächtige Spezialfähigkeiten
- Epische Duelle

BOOSTER-PACK
5 KARTEN
+ 1 GARANTIERTER
COMMUNITY-
SCHOCKMOMENT



Für emotionale Nebenwirkungen übernimmt der Hersteller keine Haftung.

Neues aus Ikariam: Kurz und bündig

Warum Spieler cheaten und Sperren nicht reichen: "Die Regeln sind mir erstmal egal"

Wilder Willi: Der Reiseführer

Interview mit Ikatracker-Entwickler: "Das Projekt gehört allen"

Rückblick auf Ikariams Forenkriege: Früher war mehr Lametta!

Die Nachtwache (DNW) im Porträt: Schwerter in der Dunkelheit

Diplomatie Selbsttest: Laberst du noch oder überzeugst du schon?

“DIE WELT IST, WAS WIR VON IHR WISSEN.”

WAS BLEIBT VOM MERGE?

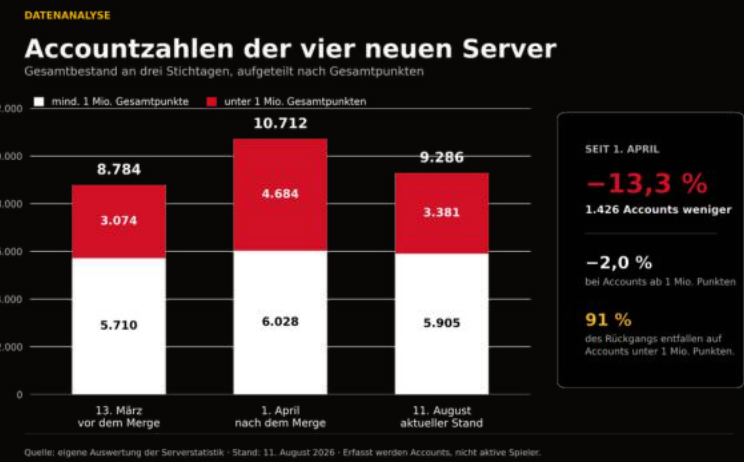
ACCOUNTZAHLEN AUF ZIELSERVERN SEIT APRIL UM 13,3 PROZENT GESUNKEN

Global, 12. August. Vier Monate nach dem letzten Merge ist ein großer Teil des statistischen Zuwachses bereits wieder verschwunden. Leto, Okeanos, Styx und Atlas kommen zusammen noch auf 9.286 Accounts. Am 1. April waren es 10.712. Das entspricht einem Rückgang um 1.426 Accounts oder 13,3 Prozent.

Betroffen sind fast ausschließlich kleinere Konten. Die Zahl der Accounts mit mindestens einer Million Gesamtpunkten sank lediglich von 6.028 auf 5.905. Unterhalb der Millionengrenze werden dagegen 1.303 Accounts weniger gezählt. Sie machen damit gut 91 Prozent des gesamten Rückgangs aus.

Am stärksten schrumpfte Atlas mit einem Minus von 20,8 Prozent. Okeanos verlor absolut die meisten Accounts, hielt seinen Bestand oberhalb einer Million Punkte jedoch nahezu konstant. Styx legte in dieser Gruppe sogar leicht zu. Leto und Styx zählen inzwischen insgesamt weniger Accounts als noch vor dem Merge.

Vollständig verpufft ist dessen Wirkung trotzdem nicht. Gegenüber dem 13. März stehen noch 502 zusätzliche Accounts in den Ranglisten. Rund drei Viertel des ursprünglichen Zuwachses sind allerdings schon wieder verschwunden. Ob dahinter Spielerabgänge, gelöschte Nebenaccounts oder aussortierte Karteileichen stecken, verrät die Statistik nicht. Sicher ist nur: Die große Einzugsparty war deutlich besser besucht als der Alltag danach.



KOLUMNE: KIRBY DER BAGGERFAHRER

VIER GESCHENK. TROTZDEM BESCHWERT?

Also ganz ehrlich: Da loggt sich einer 28 Tage lang jeden Tag einmal ein, bekommt dafür vier Freihändler geschenkt und beschwert sich anschließend, dass es nicht noch mehr sind. Da musst du erstmal draufkommen.

Rechnen wir großzügig mit fünf Sekunden pro Login. Dann sind das insgesamt zwei Minuten und 20 Sekunden Arbeit. Das ist auf der Baustelle nicht einmal genug Zeit, um im Bagger den Sitz richtig einzustellen. Kein Stein bewegt, keinen Graben gezogen und nicht einmal ein Kabel erwischt. Trotzdem gibt es vier Premiumitems.

Natürlich darf man die körperliche Belastung nicht kleinreden. Hand in die Tasche, Handy raus, Daumen drauf. Wenn das aber schon Schwerstarbeit ist, nimmt man eben beide Hände. Psychisch muss man außerdem 28 Tage lang daran denken. Dafür gibt es Wecker. Oder man schreibt sich einen Zettel und klebt ihn an die Baggerscheibe. Problem gelöst.

Jetzt sollen es abhängig von der Stadtzahl noch mehr Freihändler sein. Warum? Ich bekomme auch nicht fünfmal Lohn, nur weil neben meiner Baustelle fünf Häuser stehen. Gleicher Bagger, gleicher Hebel, gleiche Arbeit. Beim Einloggen ist es genauso. Der Knopf wird nicht schwerer zu klicken, nur weil der Account mehr Städte hat.

Auf dem Bau gilt: Wenn dir jemand vier Kisten Bier umsonst hinstellt, sagst du danke und nimmst sie mit. Du stellst dich nicht daneben und fragst, wo die fünfte ist. Sonst bringt er dir beim nächsten Mal nämlich gar nichts mehr. Dann schaust du blöd.

Wer mehr Freihändler haben will, kann welche kaufen. Dafür gibt es den Shop. Wer nichts bezahlen will, nimmt die vier geschenkten. Und wer selbst dafür zu erschöpft ist, lässt das Einloggen bleiben.

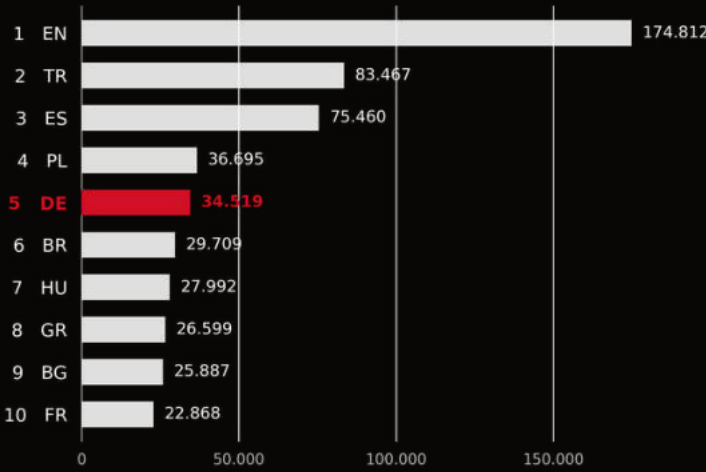
Geschenk nehmen, danke sagen, weiterbaggern. So einfach ist das.

Admiral Kirby ist Mitglied der NaBru. Er lebt und baggert in Kärnten. Und wenn dort etwas im Weg steht, kommt es eben unter die Ketten.

EVENTSTATISTIK

Kämpfe nach Community

Top 10 von 27 · Deutschland hervorgehoben



DEUTSCHLAND

RANG 5

34.519 Kämpfe

Kein DE-Server in den Top 20 bei Schaden oder Stufe.

NORWEGEN

STUFE 20

bei nur 1.025 Kämpfen

Zweitniedrigster Community-Wert, aber gemeinsam höchste Stufe.

Quelle: offizielle Eventstatistik · 660.267 Kämpfe in 27 Communities
Community-Gesamtwerte und Server-Ränge sind nicht direkt vergleichbar.

DE-COMMUNITY KÄMPFT SICH IN TOP 5

34.519 KÄMPFE BEIM JÜNGSTEN HYDRA-EVENT

Global, 12. August. Das jüngste Event brachte weltweit 660.267 Kämpfe, mehr als 516 Millionen eingesetzte Einheiten und knapp 4,75 Milliarden Schadenspunkte hervor. Die deutsche Community steuerte 34.519 Kämpfe bei und erreichte mit 5,2 Prozent Rang fünf unter 27 Communities. Nur in der englischen, türkischen, spanischen und polnischen Community wurde häufiger gekämpft.

Der Rang bezieht sich auf alle Kämpfe einer Community. Die beiden Listen einzelner Server zeigen ein anderes Bild: Weder bei den 20 höchsten Schadenswerten noch bei den 20 höchsten erreichten Stufen ist ein deutscher Vertreter dabei. Wie knapp deutsche Server die Listen verpassten, ist nicht veröffentlicht.

Norwegen zeigt, wie unterschiedlich die Kategorien ausfallen: Die Community kam mit 1.025 Kämpfen auf den zweitniedrigsten Wert, während NO 13 als einer von nur zwei Servern Stufe 20 erreichte. Auch FI 11 kam bis Stufe 19 und NL 25 bis Stufe 18, obwohl ihre Communities bei der Kampfzahl weit hinten lagen.

Beim Gesamtschaden einzelner Server dominieren große Communities. Die 20 schadensstärksten Server verursachten knapp 68 Prozent des weltweiten Schadens. Sechs gehörten zur englischen Community. Spitzenreiter TR 76 erzielte rund 356,6 Millionen Schadenspunkte und erreichte außerdem Stufe 20.

Die Ergebnisse messen drei verschiedene Dinge: Kampfzahl einer Community, Gesamtschaden einzelner Server und erreichte Eventstufe. Deutschland gehört bei der Beteiligung zur weltweiten Spitzengruppe, ist in den beiden Serverranglisten jedoch nicht vertreten.

GÖTTLICH REIN. NATÜRLICH WIR.

WEISSER GOTT VOLLWASCHMITTEL

FÜR DIE GÖTTLICH WEISSE WESTE.

NEU! MIT LOTUS-EXTRAKT!

SO FUNKTIONIERT DIE GÖTTLICHE ABERPERLFORMEL:
Bei Kontakt mit wehrlosen Zielen haftet die Formel besonders hartnäckig. Trifft sie auf militärischen Widerstand, reduziert der enthaltene Lotus-Extrakt augenblicklich sämtliche Hafteigenschaften.

ERGEBNIS:
Die Formel löst sich rückstandsfrei vom Kampfgeschehen.

GEGENWEHR? EINFACH ABERPERLEN!

* Die Reinheit der weißen Weste beruht ausschließlich auf Herstellerangaben.

ANZEIGE

BAUMEISTER? ✓

HÄNDLER? ✓

KOMPETENTE KRIEGER? ✗

WARUM SPIELER CHEATEN UND SPERREN NICHT REICHEN: „MIR SIND DIE REGELN ERSTMAL EGAL.“

Cheater sprechen selten von Betrug. Es geht vielmehr um verlorene Zeit, die Chance mitzuhalten oder den Reiz, das Spiel auszutricksen. Drei Spieler erzählen von ihren Cheats und ihrer Motivation. Ihre Aussagen zeigen, weshalb Sperren die Ursachen nicht beseitigen.

Was müsste passieren, damit du freiwillig aufhörst zu cheaten? „Wenn alle aufhören damit“, sagt einer der befragten Spieler. „Wenn jeder wirklich nur einen Account hätte wie ganz früher.“ Ein anderer sagt, ihm seien die Regeln „erstmal egal“. Eine Sperre sei ein bekanntes Risiko: „Sollte man mich erwischen, dann ist das halt so.“ Strafen treffen den nachgewiesenen Regelbruch, beseitigen aber nicht die Anreize und Mechanismen, durch die Spieler diesen Weg einschlagen. Wer Cheaten eindämmen will, muss deshalb auch fragen, warum User das Risiko überhaupt eingehen und wann es sich für sie nicht mehr lohnt.

Nicht jeder Multi ist ein Cheat

Mehrere angemeldete Accounts auf einem Server sind erlaubt. Verboten sind direkte Interaktionen, Umgehungen über Dritte sowie unerlaubte Automatisierungen. Problematisch wird es, wenn zusätzliche Konten beispielsweise als Rohstofflieferanten oder KP-Farmen dienen. Andere Konstruktionen verbinden erlaubte Funktionen über mehrere Spieler zu einem kaum vorgesehenen Vorteil. Die Zahl der Accounts allein sagt deshalb wenig aus. Entscheidend ist, was zwischen ihnen geschieht und wer profitiert. Gesperrt werden meist alle Konten, die sich einem Spieler etwa über dieselbe IP zuordnen lassen. Über VPN geführte Accounts können jedoch unangetastet bleiben.

Abkürzung

Die Befragten nennen automatisierte Piraterie, nicht angemeldete Accounts, Rohstofftransfers und vorbereitete Plünderziele als ihre Praktiken. Einer glaubt, ohne ständige Aktivität oder Ambrosia nicht gegen fremde Automatisierung bestehen zu können; zudem dauere ihm der Ausbau zu lange. Ein anderer wollte nach einer Spielpause verlorene Jahre aufholen. Cheaten überspringt für beide die Arbeit und führt schneller zu dem für sie interessanten Teil des Spiels. Eine Rechtfertigung sieht Spieler 2 darin trotzdem nicht. Auf die entsprechende Frage antwortet er schlicht: „Kann man nicht.“

Darin steckt eine unbequeme Erkenntnis: Ein Teil des Cheatens beginnt mit dem Wunsch, langwierige Spielabschnitte abzukürzen. Eine Sperre sanktioniert diesen Weg, macht den regulären Ausbau aber nicht attraktiver. Kürzere Bauzeiten für unterentwickelte Accounts und weniger monotone Klickarbeit könnten den Anreiz jedoch mindern.

Wenn Cheaten vernünftig erscheint

„Ich brauche den Vorteil, weil die anderen ihn auch haben.“ Dieser Gedanke zieht sich durch die Gespräche. Wie viele erfolgreiche Spieler tatsächlich cheaten, lässt sich nicht sagen. Wer die Spitze aber nur mit Multis, Bots oder Automatisierungen für erreichbar hält, empfindet regelkonformes Spielen als freiwilligen Nachteil. Eine Untersuchung von 2023 mit 322 Gamern passt zu diesem Muster: Wer stärker auf Sieg, Status oder Belohnungen zielte, bewertete Cheaten positiver; wer vor allem aus Freude spielte, ablehnender. Aus dem Platzhalteraccount wird so schnell ein Netz aus Kaperbots und Skripten.

Vor einer späteren Änderung am Schwarzmarkt wurde öffentlich über eine Wartezeit zwischen Urlaubsmodus und Truppenhandel diskutiert. „Dann teile ich die halt auf mehrere Accounts auf“, meinte ein Spieler. Sein Gegenüber hielt dagegen: Mehr Accounts und Umwege bedeuten mehr Pflege und Fehlerquellen. Der Trick bliebe möglich, würde aber teurer. Eine Maßnahme muss nicht jeden Umweg verhindern. Wenn Automatisierung weniger Ertrag bringt und Accountnetze mehr Aufwand verursachen, kann sie Cheaten schon vor einer möglichen Sperre unattraktiver machen.

In der Piraterie wären abnehmende Erträge durch weniger Punkte für wiederholt gekaperte Kleinstaccounts denkbar. Solche Grenzen träfen allerdings auch ehrliche Piraten. Flachere Belohnungen könnten den Druck zum Wettrüsten

senken, nähmen dem Wettbewerb aber einen Teil seines Reizes. Die offene Frage lautet daher, welchen Wettbewerb die Piraterie überhaupt bieten soll.

Spiel hinter dem Spiel

Bei einem der Befragten liegt die Motivation anders. Schon früher habe er Wunder, Reduzierer und Rohstoffproduktion möglichst geschickt kombiniert. Als die Möglichkeiten eines Accounts ausgeschöpft gewesen seien, habe er „diese Begrenzung aufgehoben.“ Multis und Skripte sind für ihn seither nicht bloß Mittel zum Zweck. Er schreibt Automatisierungen, testet Abläufe und stellt sich auf andere Multi-Spieler ein. Nicht Rang oder Gegner treiben ihn an, sondern die Frage, was technisch und organisatorisch noch möglich ist.

Psychologen sprechen von intrinsischer Motivation, wenn eine Tätigkeit um ihrer selbst willen Freude bereitet. Genau das beschreibt hier nicht das normale Spielen, sondern das Entwickeln, Testen und Anpassen der Regelverstöße. Andere lernen Handeln oder das Kampfsystem; er lernt Accountnetze und Automatisierung. Der Vorsprung ist dabei eher Ergebnis als alleiniger Antrieb. Cheaten ist nicht länger die Abkürzung zum Spiel. Es ist selbst das Spiel.

Dieser Spielertyp lässt sich nicht durch kürzere Bauzeiten zurückholen. Sein Anreiz liegt im Umgehen der Begrenzungen. Eine Sperre unterbricht den Zugriff auf die betroffenen Accounts, beendet aber

nicht zwingend das Cheaten. Freigegebene Werkzeuge oder bessere Planungsfunktionen könnten technische Neugier in erlaubte Bahnen lenken. Einen überzeugten Cheater bekehrt das kaum, bietet ihm aber eine Beschäftigung innerhalb der Regeln.

Regeln, die niemand versteht

Die Befragten setzen unterschiedliche Grenzen. Einige unterscheiden zwischen Aufholen und Dominieren, ein Spieler lehnt diesen Maßstab ab. Jeder könne lernen, mit Multis und Skripten umzugehen; unfairer sei womöglich der massive Einsatz von Ambrosia, weil nicht jeder das nötige Geld habe. Die einen kaufen sich ihre Abkürzung, die anderen investieren Zeit. Der Vergleich unterschlägt jedoch einen entscheidenden Unterschied: Ambrosia gehört zu den veröffentlichten Bedingungen des Spiels, Bots und nicht angemeldete Accountnetze nicht.

Bei der Abgrenzung hilft das Regelwerk allerdings nur begrenzt, denn es ist knapp und offen formuliert. Was als indirekte Interaktion, Umgehung oder unzulässiger Vorteil gilt, lässt sich oft nicht eindeutig auf Spielsituationen übertragen. Auch das Verhältnis von AGB, Spielregeln und intransparenten Supportauskünften bleibt schwer nachvollziehbar. Die unklare Auslegung ist kein bloßer Vorwand einzelner Cheater, sondern ein Problem, das Abschreckung erschwert und Unsicherheit bei Spielern erzeugt.

Unklare Regeln machen Regelverstöße nicht erlaubt. Sie erleichtern aber die Behauptung, jede Auslegung sei beliebig. Gameforge könnte mit Fallbeispielen erklären, welche Rohstoffweitergaben erlaubt sind, wann Handel über Dritte zur Umgehung wird und welche Folgen Verstöße haben. Ein verständlicher Sanktionskatalog und anonymisierte Beispiele aus der Supportpraxis schließen nicht jedes Schlupfloch. Sie machen die Grenze aber sichtbarer und geben der Community eine einheitlichere Grundlage.

Machtlos im Browser?

Gameforge verweist seit Jahren auf die schwierige Beweislage. Im Juli 2026 erklärte das Ikariam-Team erneut, Verdachtsmomente allein reichten für Sanktionen nicht aus; vor einer Sperre brauche es klare Belege. Das schützt Spieler vor Strafen aufgrund bloßer Anschuldigungen, begrenzt aber die Reichweite von Sperren: Eine IP-Adresse beweist keine gemeinsame Person, VPNs erschweren die Zuordnung.

Am selben Tag kündigte das Team regelmäßige Kontrollen gegen Piraterie-Skripte an. Wer erwischt

wird, verliert seine Piratenpunkte und wird bei Wiederholung länger gesperrt. Automatisierung lässt sich in diesem Bereich also erkennen. Auch Handel und Rohstoffbewegungen laufen über den Server. Eine Auffälligkeit beweist nichts, ein monatelang einseitig arbeitendes Netzwerk ist schwerer als Zufall zu erklären. Da Gameforge seine Prüfmethode nicht veröffentlicht, bleibt offen, wo technische Grenzen liegen, Personal fehlt oder Kontrollen keine Priorität haben.

Nicht jede auffällige Bewegung darf automatisch bestraft werden. Prüfen ließen sich längerfristige Nettoflüsse: Wandern Rohstoffe oder Gold stets in dieselbe Richtung, profitieren Hauptaccounts fortlaufend von denselben Lieferanten und folgen passende Plünderungen oder Käufe? Auch Allianzen helfen Mitgliedern und organisieren Projekte. Ein Muster darf daher nur eine Prüfung auslösen. Bei nachgewiesenem Missbrauch sollte dagegen auch der erlangte Vorteil verschwinden. Die angekündigte Rücksetzung der Piratenpunkte zeigt, dass Gameforge dieses Prinzip bereits anwendet.

Was sollte sich ändern?

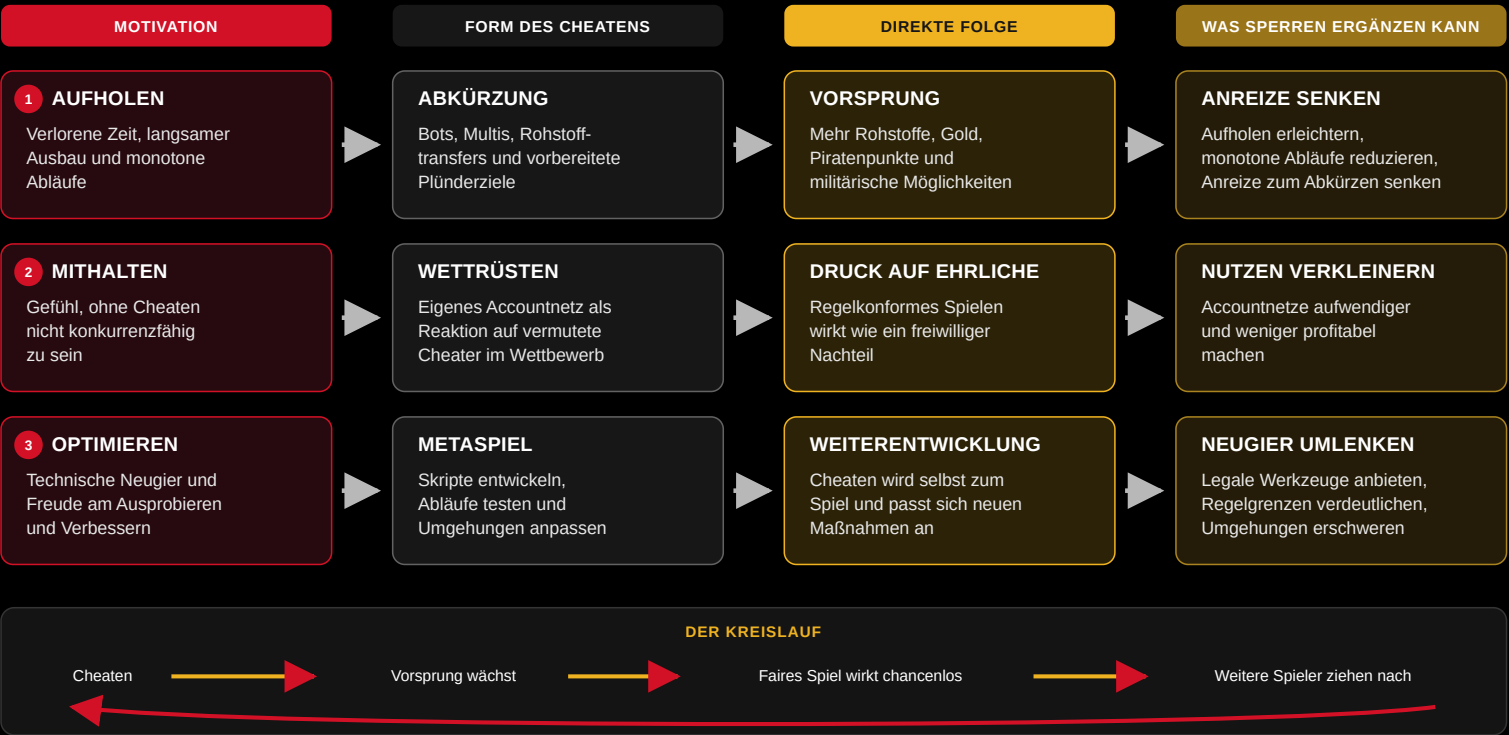
Aus den Gesprächen ergibt sich kein einzelner Hebel. Wer Piraterie-Bots eindämmt, verhindert noch keine Rohstofftransfers; wer Handelswege kontrolliert, beseitigt nicht den Frust über langsamen Fortschritt. Nötig sind klarere Regeln, Kontrollen langfristiger Verhaltensmuster, der Entzug nachweislich erlangter Vorteile und Änderungen an leicht automatisierbaren Systemen. Aufholmechaniken und legale Werkzeuge könnten einzelne Motive abschwächen.

Letztlich hat jeder Eingriff einen Preis. Doch auch Untätigkeit hat Folgen: Der Vorteil bleibt bei denen, die cheaten. „Mir sind die Regeln erstmal egal“, sagt einer der Spieler. Was wirklich zählt sind daher keine Sperren, sondern, ob Regelbrüche überhaupt Anreiz bieten.

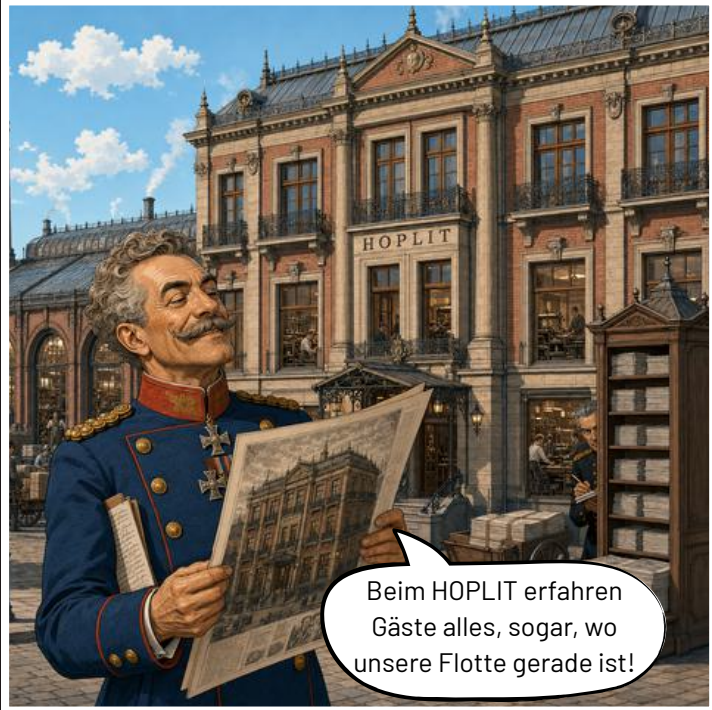


Warum Spieler cheaten und Sperren allein nicht reichen

Motivation → Regelbruch → Folge im Spiel → Ergänzung zur Sperre







INTERVIEW MIT IKATRACKER-ENTWICKLER KEEIKO

„DAS PROJEKT GEHÖRT ALLEN.“

IkaTracker zählt zu den spannendsten Community-Projekten der letzten Jahre. Entwickler Keeiko spricht über die Anfänge, die größten Hürden und den Weg vom Lernprojekt zu einem der umfangreichsten Ikariam-Tools.

Hey, Keeiko! Zunächst einmal: Könntest du dich kurz vorstellen?

Ich bin in den 30ern und spiele lustigerweise noch gar nicht so lange. Als Teenager entdeckte ich Ikariam und verliebte mich in das Spiel. Damals spielte ich viel, aber irgendwann kam das Leben dazwischen. Vor ein paar Jahren fing ich mit einem komplett neuen Account von vorn an und spiele seitdem ganz entspannt. Ehrlich gesagt bin ich so casual, wie man nur sein kann. Zur Einordnung: Ich bin auf meinem Server nicht einmal unter den Top 3000. Wirklich spielen tue ich nur auf einem spanischen Server. Allerdings habe ich auf jedem Server, den IkaTracker abdeckt, einen Account, um dort die Daten abzurufen.

“Dahinter steckt eine Menge Arbeit, die niemand zu sehen bekommt.

Hattest du bereits Erfahrung mit der Entwicklung von Tools und Websites, oder hast du dir alles von Grund auf selbst beigebracht?

Ja und nein. Im echten Leben arbeite ich als Webentwickler bei einem IT-Unternehmen, aber die Anwendungen dort unterscheiden sich stark von IkaTracker. Das reicht von Zugriffskontrollen bis zu Buchhaltungs- und Rechnungssoftware. Dieses Pro-

jekt entstand mit einem klaren Ziel: zu lernen. Ich bin erst seit einigen Jahren in der IT tätig und wollte neue Dinge ausprobieren sowie Wissen in Bereichen sammeln, mit denen ich in meinem Arbeitsalltag nicht in Berührung komme. Und was könnte sich da besser eignen, als ein Projekt rund um etwas, das man mag?

Entwickelst du IkaTracker ganz allein?

Ich entwickle das Tool allein, aber es wäre unfair, die Menschen im IkaTracker-Discord und bei „Horizon.2.0.Update.Tutorials“ nicht zu erwähnen. Sie haben mir nicht beim Schreiben des eigentlichen Codes geholfen, aber viele der Tools in der Anwendung würden ohne ihre Daten und Formeln nicht existieren. Das Gute am Aufbau einer Community ist, dass es immer jemanden gibt, der mehr weiß als man selbst und einem auf dem Weg weiterhelfen kann. In gewisser Weise gehört das Projekt allen.

Wie viel Zeit verbringst du in einer typischen Woche mit der Arbeit an IkaTracker?

Das kann sehr unterschiedlich sein. Ich übertreibe nicht, wenn ich sage, dass ich in den vergangenen drei Monaten wirklich jeden einzelnen Tag zumindest etwas Zeit in IkaTracker investiert habe. Mein Aktivitätsdiagramm auf GitHub zeigt das ziemlich deutlich. Manche Tage waren heftig, mit mehr als zwölf Stunden, aber das ist nicht die Regel. Vor ein

paar Wochen musste ich deshalb einen Gang zurückschalten. Im Moment würde ich sagen, dass ich etwa zehn Stunden pro Woche investiere, also etwas mehr als eine Stunde pro Tag. Und dabei geht es nicht nur ums Programmieren. Ich überprüfe die Datenbank, stelle sicher, dass die Scraping-Vorgänge nicht fehlschlagen, behebe Fehler, plane Funktionen, unterstütze die Community, strukturiere neue Ideen und Überarbeitungen und behalte die Kosten im Blick. Es ist wie bei einem Eisberg: Dahinter steckt eine Menge Arbeit, die niemand zu sehen bekommt.

Was hat dich zur Entwicklung inspiriert?

Dafür gab es mehrere Gründe. Der erste war das Lernen. Ein weiterer war, dass ich beim Spielen feststellte, dass es keine Tool-as-a-Service-Angebote gab, die mir wirklich gefielen und die ich tatsächlich nutzen würde. Oder ganz einfach, dass die meisten Tools nicht an einem einzigen Ort gebündelt waren. IkaTracker entstand unter anderem, um diese Lücke zu schließen.

Gab es während der Entwicklung Herausforderungen?

Jede Menge. Darüber könnte ich ewig sprechen. Wenn ich aber eine auswählen müsste, wäre es das Daten-Scraping, also das Abrufen von Daten aus dem Spiel und ihre Darstellung in der Anwendung. Das war eine enorme Herausforderung. IkaTracker war ursprünglich Open Source. Deshalb veröffentlichte ich eine Anleitung, mit der jeder Spieler seinen eigenen Server auslesen konnte. Das funktionierte nicht. Die Aktualisierungen waren unregelmäßig, es traten viele Fehler auf und den Spielern zu erklären, wie das Ganze funktioniert, war kompliziert. Nachdem die Website Ziel einiger Angriffe geworden war, beschloss ich, den Code nicht mehr öffentlich zugänglich zu machen und meinen Ansatz zu ändern. Von da an übernahm ich die gesamte Datenextraktion selbst. Auch auf Projekt- und Infrastrukturebene gab es zahlreiche Herausforderungen, beispielsweise den Umzug von einem Webhosting-Angebot auf einen VPS und die Optimierung des Scraping-Prozesses, um auf mehr als 150 Servern mindestens einen Datenstand pro Tag garantieren zu können. Rückblickend hätte ich nie gedacht, dass IkaTracker einmal so weit kommen würde.

Welche Funktion hat bei der Entwicklung am meisten Zeit oder Aufwand erfordert?

Die verschiedenen Phasen des Scrapings und die Logistik rund um all die Server. Alles zu automatisieren, war langwierig und schwierig. Wenn

Weltkarte: Erfasse einen ganzen Server auf einen Blick. Filtere Inseln, vergleiche Allianzen und entdecke freie Plätze, umkämpfte Gebiete oder strategische Chancen.



ich ein konkretes Tool nennen müsste, erinnere ich mich daran, besonders viel Arbeit in den Militärrechner investiert zu haben.

Auf welche Funktion bist du persönlich besonders stolz?

Mir gefällt das Karten-Tool sehr. Mithilfe von Filtern schnell überprüfen zu können, welche Inselplätze verfügbar sind und gleichzeitig Karten zur Präsenz der Allianzen zu haben, ist etwas, mit dem ich wirklich sehr zufrieden bin.

Für Ikariam gibt es bereits Tools wie Ikalogs und Ika-Tools. Was unterscheidet IkaTracker von ihnen?

Vielleicht die größere Bandbreite an Tools und der ursprüngliche Schwerpunkt auf Inseln. Ich mag Ikalogs sehr. Tatsächlich wurde das Wunder-Tool von ihrem inspiriert. Auch Ika-Tools, das ich ebenfalls auf der Website erwähne, finde ich sehr nützlich. Allerdings fehlte mir dort eine Gebäude-Warteschlange, mit der man mehr als ein Gebäude beziehungsweise mehrere Ausbaustufen gleichzeitig hinzufügen kann. Deshalb entwickelte ich meine eigene, davon inspirierte Version.

“Die Nutzung von IkaTracker ist kostenlos und wird es auch bleiben.

Hat Gameforge dich jemals wegen IkaTracker kontaktiert?

Nein. IkaTracker steht in keinerlei Verbindung zu Gameforge. Das Tool verwendet ausschließlich öffentlich sichtbare Daten aus dem Spiel, und sämtliche Daten gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Wie kann man das Projekt unterstützen?

Zeitaufwand, Arbeit und Infrastrukturkosten summieren sich. Deshalb habe ich die vollkommen freiwillige Möglichkeit eingerichtet, das Projekt mit einer Spende zu unterstützen. Das ist über PayPal, Ko-fi, Buy Me a Coffee oder GitHub Sponsors möglich. Es hilft mir außerdem sehr, wenn ihr das GitHub-Repository des Projekts mit einem Stern markiert und ihm dadurch mehr Sichtbarkeit verschafft, dem IkaTracker-Discord beitretet, um Fehler zu melden oder Verbesserungsvorschläge einzureichen, das Tool euren Freunden empfiehlt und so weiter.

Gebäuderechner: Füge mehrere Ausbauten zu einer Bauwarteschlange hinzu und berechne die dafür insgesamt benötigten Ressourcen.

AUWARTESCHLANGE

Palast

Lvl 15 → Lvl 17

+2

×

Frachthafen

Lvl 4 → Lvl 8

+4

×

REDUZIERER UND MODIFIKATOREN

FORSCHUNGEN

Wasserwaage (-14%)

▼

WELT-BONUS

Kein Bonus

▼

GEBAUDESTUFE

-50%

50

GEBAUDESTUFE

-50%

50

GEBAUDESTUFE

-50%

50

GEBAUDESTUFE

-50%

50

GEBAUDESTUFE

-50%

50

GEBAUDESTUFE

-48.8%

3

GESAMT

HOLZ

96.938.046

KRISTALL

48.389.794

ZEIT

47d 14h

WEIN

50.723.525

SCHWEFEL

65.462.056

RESSOURCEN GESAMT

317.598.359

PUNKTE

8.822.177

Einheitenverbesserungen: Plane Verbesserungen für Einheiten und Schiffe und berechne den gesamten Bedarf an Kristallglas, Gold und Zeit, bevor du mit dem Sammeln beginnst.

Schnellboot

10

17

0

0

Ballonträger

0

0

1

20

ERGEBNISSE

TRUPPEN

GOLD

0

KRISTALL

0

SCHIFFE

GOLD

371.984.787

KRISTALL

300.023.510

GESAMT

GOLD

371.984.787

KRISTALL

300.023.510

ZEIT

12d 19h

Du sparst 300.023.522 Kristall dank des Optikers.

Welche neuen Funktionen befinden sich derzeit in Entwicklung?

Es ist immer etwas in Arbeit. Erst kürzlich haben wir einen Hydra-Rechner und die Erfassung historischer Daten hinzugefügt. Dadurch können verschiedene Punktestände über einen längeren Zeitraum in einem Diagramm angezeigt werden: über eine Woche, zwei Wochen, einen Monat, drei Monate, sechs Monate oder ein Jahr. Außerdem sind Verbesserungen im Bereich der Wunder und Inseln sowie ein Stadtmauer-Simulator geplant. Und natürlich sollen auch die Server hinzukommen, die IkaTracker bislang noch nicht abdeckt oder die Gameforge möglicherweise künftig neu eröffnet.

Auf der Website erwähnst du IkaBattle als künftigen Kampfsimulator. Wie steht es damit?

Das ist eher ein Traum als ein Versprechen. Es ist wirklich komplex und sehr schwer umzusetzen. Trotzdem gibt es einige äußerst engagierte Ikariam-Spieler, die Tests durchführen und Daten dazu sammeln. Nach heutigem Stand sehe ich das noch in weiter Ferne.

Gibt es noch etwas, das die Leute über dein Tool wissen sollten?

Nur ein paar Dinge. Die Nutzung von IkaTracker ist kostenlos und wird es auch bleiben. Die freiwilligen Spenden dienen ausschließlich dazu, die laufenden Kosten zu decken. Und um die häufigste Frage zu beantworten: Nein, durch die Nutzung von IkaTracker wird euer Account nicht gefährdet. Das Tool automatisiert keinerlei Vorgänge und interagiert in keiner Weise mit eurem Account. Es liest und zeigt ausschließlich Informationen an, die bereits öffentlich

zugänglich sind. Zum Abschluss möchte ich mich bei allen Menschen in der Community bedanken, die Fehler melden, Ideen teilen und dabei helfen, das Projekt weiterzuentwickeln.

Danke für deine Zeit, Keeiko!



ANZEIGE

Du kannst nicht aufhören zu cheaten?
Wir verstehen das.

Hast du dir schon einmal gesagt, du könntest jederzeit aufhören?
Glaubst du, ohne cheaten nicht mithalten zu können?
Musst du bei "Hauptaccount" kurz überlegen, welcher es ist?

Wenn du auch nur eine dieser Fragen für dich selbst mit Ja beantwortest, dann sprich mit uns. Bei AC sagen wir niemandem, was er tun soll. Wir sprechen über unser eigenes Cheaten, die Schwierigkeiten in die wir damit geraten sind und wie wir aufgehört haben. Wir sind hier, um zu helfen.

Anonyme
Cheater®

Für mehr Informationen
besuche anonyme-
cheater.org



RÜCKBLICK AUF IKARIAMS FORENKRIEGE: FRÜHER WAR MEHR LAMETTA!

Früher war Ikariam pompöser. Ellenlange Threads im Forum, öffentliche Streitereien und Serverpolitik, die heute ihresgleichen sucht. Mittlerweile findet das meiste hinter verschlossenen Türen statt, das Spiel wirkt ruhiger. Und genau deshalb lohnt sich der Rückblick auf einen Krieg, der sinnbildlich für die alten Forenzeit steht.

„Die SoGut beendet mit dem heutigen Tag diesen Krieg mit einer Kapitulation.“ Mit diesen Worten beendet bremsruebe, Anführer der SoGut, am 18. April 2013 um 18:02 Uhr einen außergewöhnlich intensiv und öffentlich ausgetragenen Krieg auf Server Alpha: Schön und Gut gegen die Diomedes Erben. Nur acht Minuten zuvor, um 17:54 Uhr, erklärt King Arthur14 im Namen von NAVY und UEBEL den Diomedes Erben ebenfalls den Krieg. Drei Allianzen, derselbe Gegner und ein zeitlicher Zusammenhang, dessen genaue Bedeutung bis heute ungeklärt ist.

Obwohl sich die militärische Niederlage der SoGut bereits früh abzeichnete, lief der Krieg bis zur Kapitulation bereits seit 223 Tagen. Über 10 Millionen Generalspunkte wurden zerstört, mehr als 70 Millionen Ressourcen geplündert – für damalige Verhältnisse enorme Summen. Warum konnte sich ein Krieg, der früh und dauerhaft zugunsten einer Partei kippte, so lange fortsetzen? Welcher Zusammenhang besteht zwischen der Kapitulation und der neuen Kriegserklärung? Und wie wurde das Forum zum zweiten Schlachtfeld dieses Krieges?

Krieg um Nichts?
Am Anfang stand kein gebrochener Vertrag und keine einzelne Plünderung, die zwingend nach Vergeltung verlangte. Der Krieg entstand aus einer Beziehung, die langsam zerfallen war. Zwischen SoGut und D-E hatte zuvor ein informelles Einvernehmen bestanden. Man war nicht verbündet, begegnete einander aber grundsätzlich freundschaftlich und verzichtete auf feindliche Handlungen. Dann kündigten die Erben diese Übereinkunft. Nur wenige Stunden später griff Der Fuerst den SoGut-Spieler Pit an. Die zeitliche Abfolge wurde später von keiner Seite ernsthaft bestritten. Über ihre Bedeutung gingen die Darstellungen jedoch weit auseinander. Für SoGut

SoGut vs. D-E	
	
Zeitraum	7. September 2012, 20.00 Uhr, bis 18. April 2013, 18.02 Uhr
Dauer	223 Tage
Schauplatz	Server Alpha
Ausgang	Militärischer und formaler Sieg D-Es durch Kapitulation SoGuts
Konfliktparteien	
Schön und Gut [SoGut]	Diomedes Erben [D-E]
Befehlshaber	
bremsruebe	Hexe13
Ausgangsstärke	
38 Mitglieder 2,07 Mio GP Ø 54.527 190 Mio Gesamtpunkte Ø 5.018.406	45 Mitglieder 995k GP Ø 22.116 184 Mio Gesamtpunkte Ø 4.093.765
Verluste	
6.290.721 GP 64,6 Mio Ress durch Plünderungen ¹	4.114.010 GP 10,5 Mio Ress durch Plünderungen ¹
¹ Nach abschließender Bilanz D-Es. Heute nicht mehr vollständig überprüfbar.	

war der Angriff der Beweis, dass D-E die bisherige Beziehung nicht nur beendet, sondern beabsichtigt hatte, sich unmittelbar gegen den ehemaligen Freund zu wenden. D-E betrachtete ihn dagegen als Einzelaktion, aus der sich keine Kriegsschuld ableiten lasse.

Ganz überraschend kam die Eskalation ohnehin nicht. Bereits Ende August 2012 wurde öffentlich über eine ungewöhnliche Aufrüstung SoGuts und einen möglichen Krieg gegen D-E spekuliert. Als bremsruebe am 6. September schließlich die Kriegserklärung veröffentlichte, war seine Allianz vorbereitet: Mit rund 2,07 Millionen Generalspunkten verfügte SoGut über mehr als doppelt so viel Militär wie der Gegner. Die Voraussetzungen für eine Strafexpedition schienen daher günstig. SoGut wollte D-E Grenzen aufzeigen und Respekt einfordern. Doch genau hier lag das Problem: Was bedeutet Respekt und woran sollte sich erkennen lassen, dass er wiederhergestellt war? Territorien lassen sich räumen, Blockaden aufheben und Reparationen beziffern. Respekt besitzt keinen solchen Endpunkt. SoGut begann deshalb einen Krieg mit einer wirkungsvollen Begründung, aber ohne messbares Ziel. Noch war nicht abzusehen, wie schwer diese Unklarheit später wiegen würde. Die erste Rechnung des Krieges sollte jedoch schon nach sieben Tagen zeigen, dass SoGuts Plan nicht aufging.

Am Scheideweg
Nachdem die Ausgangslage für SoGut zunächst vorteilhaft schien, zeigte sich bereits nach einer Woche der Wahrheitsgehalt einer alten Ikariam-Weisheit: Punkte kämpfen nicht. Denn nach einer ersten, durch die D-E veröffentlichten Rechnung lag SoGut zu diesem Zeitpunkt bereits um 70.000 verlorene Generalspunkte und mehr als vier Millionen erbeutete Ressourcen zurück. Ein Rückstand, den SoGut nicht mehr aufholen sollte.

Damit stand die Allianz vor einer Entscheidung: den militärischen Verlauf anzuerkennen oder darauf zu beharren, dass der Krieg nicht durch Generalspunkte und Beute entschieden werde. SoGut wählte letzteren Weg. Fortan stritten beide Seiten nicht nur um Städte und Häfen, sondern auch um die Bilanz. Keine Berechnung wurde von beiden Seiten anerkannt, dennoch blieb das Ergebnis eindeutig: D-E verlor weniger und plünderte mehr. Umstritten war daher bald nicht mehr, wer militärisch führte, sondern ob diese Führung den Krieg überhaupt entscheiden durfte. Damit verlagerte sich der Krieg immer stärker ins Forum, was ihn letztlich so legendär werden ließ, wie er heute ist.

Zweite Front
Dort wurde nicht nur darüber gestritten, was auf den Schlachtfeldern geschah, sondern auch darum, wie es zu bewerten war. Von den 1.287 Beiträgen des Hauptthreads sind 953 erhalten. Darin treten 145 verschiedene Accounts auf. Neben den offiziellen Vertretern beider Allianzen schrieben Unterstützer, Gegner, Vermittler und Schaulustige. Ein erheblicher Teil der politisch aktiven Serveröffentlichkeit schien früher oder später in den Konflikt hineingezogen zu werden.



Bild: Zeitgenössische Illustration des Forums als zweite Front des Krieges. ©Flavi Images Inc.

Im Forum wurden Kampfberichte zu Beweismitteln, Gerüchte zu Anklagen und Mitgliederwechsel zu Fragen der Ehre. Was die eigene Seite als taktischen Rückzug bezeichnete, galt dem Gegner als Flucht. Aus Freunden wurden Söldner, aus fremden Häfen feindliche Stützpunkte und aus jeder Statistik ein neuer Beleg für die angebliche Unredlichkeit der Gegenseite. Die Moderation griff immer wieder ein. In mindestens 94 erhaltenen Beiträgen finden sich sichtbare Bearbeitungen, Ermahnungen oder Verwarnungen. Im Dezember eskalierte die Lage schließlich so weit, dass der Thread für rund zwei Wochen geschlossen wurde.

Selbst Außenstehende erklärten, im Verlauf des Krieges den Respekt vor beiden Parteien verloren zu haben. Doch gerade diese Schlammschlacht machte aus dem Duell ein Serverereignis. Der Krieg wurde nicht nur beobachtet, sondern von einem großen Teil Alphas mitgeschrieben. Jede neue Anschuldigung erschwerte außerdem jenen Rückzug, den militärische Vernunft längst nahegelegt hätte. Und umso unwahrscheinlicher wurde ein Frieden, der keine Seite das Gesicht kostete.

Diplomatische Sackgasse
Trotz der militärisch eindeutigen Situation ging der Krieg daher weiter. Erst am 22. Januar lag erstmals ein konkreter Friedensvorschlag auf dem Tisch: SoGut verlangte, dass beide Allianzen künftig auf feindliche Kontakte verzichten sollten. D-E lehnte ab.

ANZEIGE

WILLIS

KAISERLICHES

I ♥ NaBru LAMETTA

Früher war
mehr Lametta.
Ab jetzt auch wieder!



Vergoldet
selbst die
eindeutigste
Niederlage.

*Kann Rückstände von hohen Ansprüchen enthalten

Wer kapituliere, werde ohnehin nicht weiter angegriffen. Ein neues Abkommen sei deshalb unnötig. Stattdessen verlangten die Erben die formale Kapitulation SoGuts.



Bild: Scheiternde Friedensverhandlungen, Gemälde des Kaiserlichen Hofmalers, um 4 nach Badidol. ©Flavi Images Inc.

Damit lag der eigentliche Konflikt offen: SoGut wollte Sicherheit, ohne zuvor formell zu kapitulieren. Die Erben wollten hingegen die Anerkennung des Sieges, ohne dafür eine vertragliche Zusage zu machen. Am 23. Januar galten die Verhandlungen als gescheitert. Der Krieg dauerte an, weil keine Seite das Ende akzeptieren konnte, das der Gegner verlangte.

Acht Minuten

Im April war D-Es militärischer Sieg längst absehbar. Nur ein politisches Ende gab es noch immer nicht. Währenddessen verdichteten sich die Gerüchte über einen neuen Feldzug gegen D-E. Bereits am 9. April wurde öffentlich über entsprechende Pläne der NAVY gesprochen. Die Erben kannten nach übereinstimmenden Aussagen sogar den Termin. Am 18. April um 17:54 Uhr veröffentlichte King Arthur14 schließlich im Namen von NAVY und UEBEL die neue Kriegserklärung. Der Konflikt sollte bereits am folgenden Abend beginnen. Acht Minuten später erklärte bremsruebe die Kapitulation SoGuts.

Er begründete den Schritt damit, dass eine Fortsetzung nicht mehr sinnvoll sei. Seine Allianz habe nichts mehr zu beweisen und könne sich nun ihrem inneren Umbau widmen. Zugleich erkannte er die größere militärische Leistung D-Es an, bestritt aber, SoGut sei gebrochen worden oder kapituliere im Interesse einer anderen Allianz. Ob der Zeitpunkt mit NAVY und UEBEL abgestimmt war, lässt sich nicht belegen. Sicher ist nur, dass der nächste Krieg vorbereitet war und D-E davon wusste. Die acht Minuten beweisen keine Absprache. Sie erklären aber, warum der Verdacht bis heute geblieben ist.

D-E nahm die Kapitulation an. Um ihre Deutung wurde noch einige Stunden gestritten, ehe die Mo-

deration den Thread um 21:22 Uhr mit den Worten „Krieg beendet“ schloss. Weniger als 24 Stunden später begann die Wertung des nächsten Krieges.

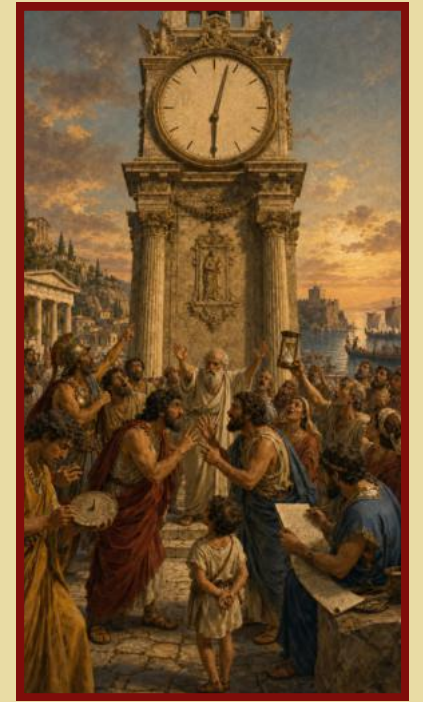


Bild: „Stunde der Verwirrung“ Gemälde von anonymem Künstler. Die Darstellung zeigt aufgebrachte Kriegsbeobachter bei der Deutung der Ereignisse um 18:02 Uhr. Gemalt um Punkt 18:02 Uhr. ©Flavi Images Inc.

Was bleibt

Die Diomedes Erben gewannen den Krieg militärisch und formal. SoGut hatte den Feldzug begonnen, verlor jedoch früh die Initiative und am Ende auch den Kampf um die Friedensbedingungen. Die verlangte Nichtangriffszusage blieb aus, die Kapitulation wurde erklärt. Doch ein eindeutiges Ergebnis macht noch keine Legende. Entscheidend war, was sich zwischen Kriegserklärung und Schlusstrich ereignete: eine Allianz, die sich trotz wachsender Verluste monatelang weigerte aufzugeben; ein Gegner, der auf der öffentlichen Anerkennung seines Sieges bestand; Unterstützer, Vermittler und Zuschauer, die aus einem Duell ein Ereignis für ganz Alpha machten. Der Krieg lebte von seiner Fallhöhe, seinen Widersprüchen und dem beinahe vollkommenen Timing seines Endes. Nach 223 Tagen schloss sich eine Front, während die nächste bereits eröffnet war. Mehr als zehn Millionen vernichtete Generalspunkte. 1.287 Forenbeiträge auf 65 Seiten. Acht Minuten zwischen Kriegserklärung und Kapitulation.

Früher war einfach mehr Lametta!

Du möchtest selbst nachlesen?
HIER klicken (LINK).



MORE INFO

DIE NACHTWACHE IM PORTRÄT: SCHWERTER IN DER DUNKELHEIT

Seit zehn Jahren zieht die DNW regelmäßig in den Krieg. Genauso regelmäßig tragen sie ihre Kriege im Forum aus, heutzutage eine echte Besonderheit. Drei dieser Feldzüge zeigen, wie aus einer Game-of-Thrones-Anleihe ein gemeinsames Spielprinzip wurde.



Drei Tage nach ihrem zehnten Geburtstag am 25. Juli bleibt der Nachtwache wenig Zeit zum Feiern. Denn die Wächter auf der Mauer ziehen wieder einmal in den Krieg. Ihr Ziel: Die Simmaxia. Ein passender Auftakt für das Porträt einer Allianz, die ihren Zusammenhalt seit 2016 immer wieder auf dem Schlachtfeld erprobt. Doch wer ist die Nachtwache überhaupt?

Ganz neu ist die Gemeinschaft nicht, als sie 2016 ihren heutigen Namen annimmt. Die DNW geht aus den Xenokraten hervor. Mitglieder und Erfahrungen bleiben, doch die alte Hülle wird bewusst abgelegt. Aus Xeno wird Die Nachtwache, aus einer Anspielung auf Game of Thrones eine neue Identität. Das Vorbild passt: An der Mauer stehen unterschiedliche Charaktere, verbunden durch eine gemeinsame Aufgabe. Auch die DNW versteht sich als Gemeinschaft verschiedener Spielertypen, die im entscheidenden Moment eine Front bilden. „Wir wollten keine Allianz sein, die einfach nur neben vielen anderen existiert, sondern etwas mit Wiedererkennungswert schaffen“, erklärt ihr Lord Kommandant. Deshalb blieb es nicht beim Namen.

Raben, Banner, Mauer und Norden ziehen sich bis heute durch ihr öffentliches Auftreten.

Ruf der Banner

Was die DNW von ihren Mitgliedern erwartet, ist eindeutig: Gesucht werden Spieler, die Verantwortung übernehmen, Schlachten führen und füreinander eintreten. Wer dem Schlachtfeld grundsätzlich aus dem Weg geht, wird hier kaum glücklich. „Wahre Freunde findet man auf dem Schlachtfeld“, bringt der Lord Kommandant das Selbstverständnis der Allianz auf den Punkt.

Entscheidend sind für DNW nicht zwingend die größten Siege, sondern jene Momente, in denen die Banner gerufen werden und die Mitglieder dem Ruf folgen. Kampf wird zur Bewährungsprobe für die Gemeinschaft. Nicht einzelne sollen rund um die Uhr kämpfen, sondern viele im richtigen Moment gemeinsam handeln. Effizienz bedeutet deshalb vor allem planen, kommunizieren, gesammelt zuschlagen. Damit verschiebt sich auch der Maßstab für Erfolg: Eine positive Bilanz ist willkommen, aber nicht heilig. Im Zweifel zählt, ob der Gegner unter Druck gerät und wirtschaftlichen Schaden nimmt. Wie umstritten diese Sicht sein kann, zeigte sich 2023.

Was heißt Siegen?

Nach einem Piratenangriff erklärte die DNW den Allianzen Pirat und Luna den Krieg. Es folgten elf Wochen voller Plünderungen, Gefechte und unterschiedlicher Vorstellungen darüber, wer vorne lag. Pirat verwies auf bessere Kampfbilanzen und mehr zerstörte Generalspunkte. Die Nachtwache hielt mit erbeuteten Rohstoffen und dem Druck auf die gegnerische Allianz dagegen. Am Ende räumte die DNW selbst ein, dass Pirat wahrscheinlich mehr Generalspunkte zerstört hatte.

Trotzdem erklärte sie ihre Ziele für erreicht: Der Gegner hatte um Waffenstillstand gebeten und lohnende Ziele waren kaum noch zu finden. Ein gemeinsam anerkannter Sieger entstand daraus nicht. Der Krieg zeigt aber deutlich, wie die Nachtwache denkt. Ein Feldzug ist für sie kein reiner Punktevergleich, sondern ein Ringen darum, wer dem Gegner seinen Rhythmus und seine Definition von Erfolg aufzwingt.

Auch die Mauer hält nicht immer

Dass die DNW nicht jeden Krieg gewinnt, zeigte sich ein Jahr später auf Theseus. Die War Heads forderten die damalige Nummer eins heraus. Zwar standen sich ähnlich große Allianzen gegenüber, doch die WAR führte vor Kriegsbeginn fast neunmal so viele Generalspunkte ins Feld. Nach drei intensiven Wochen stand ein klarer Sieg der War Heads fest: Rund 1,95 Millionen zerstörten Generalspunkten durch die WAR standen etwa 1,32 Millionen durch die DNW gegenüber. Bemerkenswerter war die Beteiligung. Auf beiden Seiten kämpften beachtlich viele Mitglieder aktiv mit. Ein DNW-Kämpfer gratulierte anschließend offen zum Sieg und sprach von einer erkennbaren Lernkurve. Gerade diese Niederlage gibt dem Selbstbild der Nachtwache Substanz. „Nicht unbedingt der größte Sieg ist entscheidend, sondern die Geschichten, die währenddessen entstehen: lange Nächte, unerwartete Wendungen und der Zusammenhalt innerhalb der Allianz“, resümiert der Lord Kommandant der Nachtwache. Geschlossen auf der Mauer zu stehen bedeutet nicht, dass die Mauer niemals fällt. Es bedeutet, auch bei schlechter Ausgangslage anzutreten und den Kampf gemeinsam zu überstehen.

Ein Ziel, eine Stadt, drei Wochen

Der jüngste Feldzug führt die DNW gegen Simmaxia. Diesmal steht von Beginn an fest, was Sieg und Niederlage bedeuten. Beide Allianzen

benennen eine gegnerische Zielstadt. Wer seine Stadt besetzt oder in den Urlaubsmodus zwingt, gewinnt. Gelingt das innerhalb von drei Wochen keiner Seite, betrachtet sich die Nachtwache ausdrücklich als Verlierer.

Die Parallele zum Pirat-Krieg ist kaum zu übersehen. Schon 2023 schlug die DNW vor, jede Seite solle eine Stadt bestimmen, an der sich der Erfolg überprüfen lässt. Damals blieb der Konflikt ohne gemeinsamen Maßstab. Drei Jahre später ist aus derselben Idee ein klares Regelwerk geworden.

In allen Nächten die kommen

„Eine Allianz lebt nicht von Ranglistenplätzen oder Punkten, sondern von den Menschen dahinter“, meint der Kommandant. Darin liegt der Kern der DNW. Sie ist nicht unbesiegbar und ihre Deutung eines Krieges muss nicht jeder teilen. Doch seit zehn Jahren sucht sie die Auseinandersetzung und erzeugt genau daraus Gemeinschaft. Gegner wechseln, Kriege werden gewonnen und verloren. Wenn die Banner gerufen werden, erscheint die Nachtwache auf der Mauer. Denn die Nacht ist dunkel und voller Schrecken. Und irgendjemand muss den Norden verteidigen.



DIPLOMATIE SELBSTTEST: LABERST DU NOCH ODER ÜBERZEUGST DU SCHON?

Manch einer beherrscht die hohe Kunst, mit wenigen Worten Autorität, Souveränität und kommunikatives Geschick auszustrahlen. In diesem Quiz zeigt sich, wie sicher du echte Meisterwerke der Diplomatie erkennst und ob deine eigene Korrespondenz beim Gegenüber bereits bleibenden Eindruck hinterlässt.

Anleitung

In jeder Runde stehen drei Nachrichten zur Auswahl. Jeweils eine davon ist tatsächlich exakt so bei uns eingegangen, die anderen entstammen unserer Fantasie. Kreuze deine Antwort an, vergleiche sie am Ende mit der Auflösung und zähle deine Treffer.

1. Der erste Kontakt

- A) „Du greifst auch nur an wenn die Leute nicht da sind. Im richtigen Kampf würdest du nicht mal 5 Minuten durchhalten hahaha.“
- B) „Sorry, ich wusste ja nicht, dass du nicht lesen kannst oder zu dumm bist, es zu verstehen, hahaha.“
- C) „Wie traurig muss dein Leben sein das du jeden Tag die gleichen Städte angreifst. Such dir Freunde.“

2. Die Rechtslage

- A) „kannst du mir mal sagen was der SCHEISS soll,,, auf der insel greift man sich nicht gegenseitig an das war schon immer so und wenn ihr das jetzt ändern wollt wird es ärger geben“
- B) „eure leute greifen spieler an die noch im aufbau sind und jeder weiß das sowas gegen die serverregeln ist... wenn das nochmal passiert gibt es eine antwort“
- C) „was soll der SCHEISS jetzt schon wieder,,, aktive gamer wurden hier noch nie einfach geplündert das gehört sich nicht und daran haben sich bisher auch alle gehalten,,,“

3. Diplomatie mit Aufrüstungsoption

- A) „Kann der nicht selbst schreiben und antworten? Ist der ein Forest Gump so dumm Eine Antwort auf eine Frage sollten eure Member ja wenigstens drauf haben, wenn nicht echt traurig.Der soll schreiben ansonsten rüste ich auf und zerlege den.“
- B) „Von dem kommt ja gar nichts mehr hat der sein Gehirn beim einloggen abgegeben oder was.Wenn bis heute abend keine Antwort da ist stell ich die Produktion um und dann ist der fällig.“
- C) „Große Klappe beim angreifen aber zum schreiben zu feige so einen armseligen Vollposten hab ich selten erlebt.Meldet er sich nicht wird jetzt aufgerüstet dann klären wir das anders.“

4. Medizinische Einschätzung

- A) „du hast doch ein problem wenn du nachts aufstehst nur um andere leute anzugreifen du bist doch gesdört “
- B) „du gehörst doch zum psychater wer wegen ein paar rohstoffe so austickt ist doch nicht normal“
- C) „du bist krank im kopf gehe zum artzt rohstoffe wachen eh weiter “

5. Schwere Vorwürfe

- A) „[Name] der Faschist alle merken was du für einer bist“
- B) „[Name] der Rassist es wird eng werden“
- C) „[Name] der AFD Wähler verschwinde von meinem Server“

6. Tierkunde

- A) „als Mist Käfer geboren und wenn ich in Thailand auf solch einen Käfer trete höre ich das knacken und ich hoffe der der mist käfer zur kranken ally gehört“
- B) „als Kakerlake gelebt und so wirst du auch enden wenn man bei uns so ein ein vieh sieht wird draufgetreten und ich hoffe dein ganze ally krabbelt gleich hinterher“
- C) „du bist und bleibst eine dreckige ratte und wenn ich so eine sehe wird sie platt gemacht hoffentlich gehört der der rest von dein kranken verein auch dazu“

7. Unklare Aufforderung

- A) „na komm..zeig mal was du wirklich kannst^^ bisher war das ja eher nur heiße luft..“
- B) „wow..da hat es einer aber echt nötig..^^ Los gib mir du hengst^^“
- C) „ohhh jetzt kommt der große kriegler wieder^^ brauchst du das fürs ego oder was..“

8. Beängstigende Drohungen

- A) „du hast dir damit eindeutig den falschen ausgesucht“
- B) „das war ein großer fehler von dir“
- C) „genieß den erfolg solange du noch kannst die antwort kommt“

9. Diplomatische Gesamteinschätzung

- A) „Also auf gut Deutsch gesagt bist Du also nur eins von den asozialen Arschlöchern, die nicht wissen, wie man sich benimmt, und die von Ihren Eltern keine Erziehung mitbekommen haben. Traurig, was für ein armseliger Hanswurst Du bist, wenn Du Deine Minderwertigkeitskomplexe in einem bescheuerten Computerspiel kompensieren musst. Aber egal. Du tust mir einfach nur leid, Du Loser.“
- B) „Ganz ehrlich Du bist das letzte Arschloch. Greifst andere nur an um ihnen den Spielspaß kaputt zu machen und hältst Dich dabei noch für einen großen Spieler. Im echten Leben hast Du wahrscheinlich nichts zu melden und deshalb musst Du hier den starken Mann spielen. Einfach nur armselig. Aber bilde Dir ruhig weiter was drauf ein, Du lächerlicher Versager.“
- C) „Was bist Du eigentlich für ein erbärmliches Arschloch? Nur weil Du hier ein paar Einheiten hast meinst Du wohl Du kannst jeden behandeln wie Dreck. Wahrscheinlich brauchst Du das für Dein Ego weil Du sonst nichts zustande bekommst. Jeder normale Spieler kann über so ein Verhalten nur lachen. Such Dir lieber ein richtiges Leben und hör auf hier den großen Helden zu spielen, Du armselige Witzfigur.“

Auflösung

1: B, 2: C, 3: A, 4: C, 5: B, 6: A, 7: B, 8: B, 9: A

0-2 richtige Antworten:

Diplomatischer Anfänger!

Du würdest vermutlich sachlich bleiben, nach dem Grund für den Angriff fragen und auf persönliche Beleidigungen verzichten. Damit fehlen dir noch fast alle wichtigen Zutaten einer professionellen Heulmail. So beeindruckt man weder Gegner noch den Support.

3 bis 5 richtige Antworten:

Fortgeschrittener Konfliktstrategie!

Du hast verstanden, wie wirksame Kommunikation funktioniert: erst die geistige Gesundheit des Gegners anzweifeln, dann auf ungeschriebene Gesetze verweisen und zum Abschluss ausbleibende militärische Konsequenzen ankündigen. Mit etwas mehr Übung gelingt dir bald eine Nachricht, die dir garantiert Respekt verschafft.

6 bis 8 richtige Antworten:

Meister der psychologischen Kriegsführung!

Du weißt genau, was du nach einer Plünderung schreiben musst. Deine Wortwahl ist präzise, deine Drohungen sitzen und selbst zoologische Vergleiche setzt du zielgerichtet ein. Eine derart professionelle Nachricht verfehlt ihre Wirkung selten: Der Gegner liest sie, speichert sie ab und wird dich vermutlich in Ruhe lassen.

9 richtige Antworten:

Großmeister der Diplomatie!

Du beherrscht sämtliche Disziplinen der modernen Konfliktkommunikation: persönliche Beleidigungen, medizinische Ferndiagnosen, zoologische Vergleiche, ungeschriebene Gesetze und militärische Drohungen ohne erkennbaren Zeitplan. Dir ist klar, dass Sachargumente nur unnötig Platz wegnehmen. Wenn du eine Nachricht verschickst, zittern deine Gegner!

NaBru sucht Die Superfarm®

Wir suchen die nächste Superfarm!

Deine Lager quellen über?

Deine Rohstoffproduktion ist legendär?

Du wirst geplündert und baust
trotzdem weiter ab?

Dann kannst **DU** die nächste
Superfarm werden!

BEWIRB DICH JETZT!

Schick uns deinen Lagerstand
und sei dabei.

DAS KANNST DU GEWINNEN:



RUHM. BEUTE. LAMETTA.
Wir kommen zu Besuch.



VOLLE LAGER.
Für kurze Zeit sehr berühmt.



LEGENDENSTATUS.
In unserer Ruhmeshalle verewigt.

IMPRESSUM

Verlag

Nassauische Verlags GmbH
Server Okeanos
Nassauische Bruderschaft

Redaktion

Flavius Kolumnus
Okeanos: Oberst Flavius
Discord: niklas0502

Layout

Flavius Kolumnus

Erscheinungsweise

Wann immer es grade passt

Fotos und Bilder

©Flavius Kolumnus
©GAMEFORGE

Mit freundlicher Unterstützung (bewusst und unbewusst) von

Ares v Preußen,
Tendo,
duke_dracu,
Nemesis Daimyo,
Keeiko,
Poloshirt,
Kronk,
Kirby
Leiruba
weitere anonyme Beteiligte

Herausgeber:



tapferer HOPLIT

Q3/26
AUSGABE 7

