

Travian Magazine

Nº IX

La Revista Oficial

Este mes...

Las nuevas normas que serán anunciadas en breve y por las que se regulará el juego que tanto os gusta. Os las presentamos en exclusiva.

Este número...

Representantes: Amigos o enemigos
Fin del Net9
Maravillas en el Estrella
Debate de las embajadas...

El Tablón

Cartas al director,
Concursos abiertos...

El Juego

Resultados, Debates,
Reportes de batallas...

Historia

Aquae Sextae, una estrategia
romana de batalla

Turismo

Olite, arte e historia se
dan la mano en Navarra

Informática, Literatura,
Medio Ambiente,
Actualidad

Travianeros

Concursos, Noticias de
los Servidores, Fotos...



Editorial

Saludos, fieles lectores de Travian Magazine.

Os presentamos un nuevo número de nuestra fantástica revista. Este mes estrenamos algunas secciones de interés general, con ellas pretendemos que Travian Magazine se convierta en un complemento más a vuestro ocio y que cuando navegéis por nuestras páginas descubráis cosas que os puedan interesar. Por ello, es para nosotros un placer presentaros las nuevas secciones: Actualidad, Historia, Humor, Medio Ambiente, Literatura e Informática.

Os recuerdo que a través de la dirección revista@travian.net podéis sugerirnos cualquier cosa que se os ocurra. Ese email es vuestro, no dudéis en usarlo. Muchos son los Travianeros que ya se han puesto en contacto con nosotros, dándonos ideas que se han llevado a cabo, escribiendo artículos, sugiriendo nuevas secciones... etc. Recordad que Travian Magazine es vuestra revista.

Muchas son las novedades que últimamente traemos, pero la más significativa es la referente a las compensaciones por vuestras aportaciones. Ahora, en vez de un mes de plus, damos 150 oros, subiendo

así el premio mínimo de Travian Magazine. No dudéis en colaborar en cualquiera de nuestros apartados para poder optar a premio.

Este mes tenemos un nuevo patrocinador, GlobalGes. En nuestras páginas os informamos de qué es esta empresa y el tipo de ayuda que hemos conseguido para todos vosotros. Podéis ahorrar mucho dinero gracias a esta empresa y a las ofertas que tiene exclusivamente para los lectores de nuestra revista

El mes que viene traeremos una gran fiesta a Travian Magazine, ¡¡¡nuestro primer aniversario que celebraremos con todos vosotros a lo grande!!! En nuestro equipo de reporteros, redactores, correctores, dibujantes, entrevistadores y maquetadores, tenemos ya los trajes de gala preparados y trabajamos día a día para que la revista os agrade cada vez más.

Gracias a todos, la pasión que estáis demostrando con la revista se nota en que cada vez son más las personas que leen Travian Magazine. ¡Nos vemos en la revista!

Travian Magazine

Sumario

003 El Tablón

- Cartas al Director.
- Concursos abiertos.
- Fe de erratas.

006 El Juego

- Nuevas normas en Travian.net
- Representantes: Amigos o enemigos
- Servidor Estrella: llegan las maravillas
- Debate
- Fin del Net9
- Reportes Net9: cuna de macros

023 Historia

- Acuae Sextae: estrategia romana

025 Turismo

- Olite, arte e historia se dan la mano en Navarra

027 Informática

- Condenados por informar

028 Literatura

- Tuareg, un clásico de Figueroa

029 Actualidad

- El mundo conmocionado mirando a Haití

030 Medio ambiente

- Trucos para salvar el planeta

031 Travianeros

- Entrevista a un topo
- Travianero especial
- Fotos
- Relato del mes
- Noticias de los servers
- Tira cómica ganadora
- Humor
- Pasatiempos

Staff

Administración de Travian Net: Juan Álvarez y Marcos Carballeira

Diseño y maquetación de Travian Magazine: Francisco Pardo Leirado-Amado

Dirección: Irene Morales López

Colaboradores: Nuria Moya, Javier Castillo, Luis Rodríguez de Arcos, Xavi Carrasco Delgado, Carlos Zapata, Javier Abad, Edgar Gastón, M.A. Villalba, Manuel Fernández, Xose Luis Delgado, Josefina Fassoli, Maribel González, Ana M. Cañizar, Juan Manuel Damiano, Juan Antonio Martineke Sánchez, Antonio Rubio Calero y Borja Lorente Escobar (Kerith) y el equipo de Reporteros de TM

Nota: La Administración de Travian Net no se responsabiliza de los artículos o colaboraciones firmadas.

Tras una opinión en el debate del número anterior, recibimos la queja de una alianza que fue nombrada en tal artículo y nos pidieron poner una réplica a dicha opinión, he aquí la réplica de la alianza NB.

Réplica:

Ante la participación de un jugador en la anterior edición de la revista, desde la alianza NB hemos decidido contestar a las acusaciones que nos hizo.

Al empezar un servidor un jugador debe ser consciente de lo que quiere con su cuenta, el tiempo que quiere dedicar a ello. En ocasiones las metas que se quiere para la cuenta son superiores a lo que puedes ofrecer con el tiempo que dispones. Ante esto, los jugadores optan por buscar compañeros de cuenta, compañeros que puedan cubrir horarios en los que uno está ausente. Esto hace más sencillo el juego gracias a que debes estar menos pendiente de él, pero también tiene el inconveniente de que puede haber problemas internos en la cuenta derivados de acciones o decisiones tomadas por otros integrantes de la misma. El compartir cuenta es un hecho totalmente legal y permitido por las reglas, he aquí la primera mentira de este jugador al afirmar que "Las reglas del juego dicen claramente un solo poseedor de cuenta por mail y como mucho uno para com-

partir". Si vamos a las normas de *travian* que todos hemos aceptado cumplir vemos en el punto §1.2 que dice claramente "Sin embargo, está permitido dar la contraseña de una cuenta a una persona o a PERSONAS que juegan en mundos distintos (o que no juegan en ninguno) para jugar una sola cuenta juntos." (Recalco la palabra "personas" para demostrar que el uso de una cuenta por varios jugadores está permitido mientras no se recurra a la multicuenta)

Si seguimos leyendo la participación de este jugador, llegamos a la "gran" frase en la que comenta que hay jugadores con alto número de muertes pero que a la vez tienen muchos puntos defensivos. Querido jugador, *travian* es un juego de alianza, los puntos defensivos se consiguen con las defensas de toda la alianza y no con las de un solo jugador. Me alegra que tú, cargo de la alianza a la que perteneces nos halagues diciendo que nuestra alianza, NB, sabe defender a sus

jugadores, al mismo tiempo que dices que en tu alianza, LHP, cada uno mira para su propio ombligo.

Pero bueno, este jugador no encontraba una razón legal por la que esto podría suceder, así que a la ligera decide acusar a nuestros jugadores de usar multicuenta, es decir, cada uno se crea una ficha por su parte haciéndola defensiva y desde ella defiende su cuenta grande o incluso limpiar aldeas para que la ofensiva de su cuenta grande no sufra pérdidas.

Querido jugador, en el juego hay una cuenta bien maja llamada "el juez", que se dedica a encontrar estos casos de multicuenta, si ve que se actúa ilegalmente actúa en consecuencia, sino es así pues deja seguir jugando. Te invito a que empieces a denunciar a aquellos jugadores que pienses que hacen trampas. No sé por qué no lo has hecho ya y simplemente te dedicas a difamar en la revista, pero por si las moscas, un consejo, léete

el decálogo del juez o quizás ya lo has hecho y por eso no decides denunciar, vete tu a saber (10. Siempre investigo a los denunciantes, así que si va a denunciar a alguien, asegúrese de no estar incumpliendo las normas.)

Por ello, y a modo de resumen...

El uso compartido no es un ABUSO, es una herramienta que nos permite el juego, que todo el mundo tiene acceso a ella y en absoluto es ilegal. El uso de MULTICUENTAS si que es una acción ilegal que en nuestra alianza no practicamos.

Y por último, quisiéramos mostrar el descontento ante la participación de este jugador en la revista con la única intención de acusarnos de ilegalidades sin mostrar prueba alguna y para dañar la imagen de nuestra alianza, con la que casualmente está en guerra. ■

Alianza NB.



RELATO. (600 oros)

Como todos los meses la Dirección de Travian Magazine va a realizar el concurso al mejor relato. La Dirección decidirá quien es el ganador de los **600 oros**.

Bases del concurso:

- Se tendrá en cuenta la originalidad de los relatos.
- Se entregará en formato de word u open office sin límite de palabras.
- La redacción ha de ser correcta y fluida y se podrán eliminar participantes por faltas ortográficas.
- Las aportaciones serán admitidas en un plazo de 20 días naturales tras la publicación de esta revista.
- La temática tiene que estar relacionada con Travian y pueden ser historias inventadas
- Sólo admitiremos relatos válidos para todos los públicos y para todos los servidores.
- Todo relato participante puede ser publicado o bien citándose el autor o bien siguiendo las indicaciones dadas al respecto del nick, nombre real, etc.
- Los oros de los premios sólo podrán ingresarse en cuentas de Travian Net.

Los relatos se podrán enviar a través de los reporteros de los servidores o vía email en revista@travian.net

TRAVIANEROS ESPECIALES (600 oros)

Norma, Carlos, Eva... todos ellos se han convertido en Travianeros Especiales. Travian está llena de gente fantástica, que hace cosas estupendas en su vida real, que queremos

conocer. Si crees que puedes aportar algo a esta sección, o sabes de alguien que pueda hacerlo, escribe un email a revista@travian.net, tanto quien nos dé a conocer la historia como su protagonista, tendrán como premio **600 oros**. Los premios sólo podrán ingresarse en cuentas de cualquier servidor del .net

DEBATE (150 oros)

En cada número de nuestra revista proponemos un tema a debatir. Cualquier opinión al respecto será bien recibida y cada opinión publicada tendrá un mes de plus en su cuenta de Travian.net. No se tendrán en cuenta todas aquellas aportaciones que contengan expresiones ofensivas, ni ideas reprobables. Las opiniones sobre el tema de debate deberán ser enviadas a revista@travian.net o a través de nuestros reporteros en cualquier servidor, en la cuenta de Reportero. Los **150 oros** sólo podrán ingresarse en cuentas de Travian Net.

FOTOS (150 oros)

Queremos veros y conoceros mejor. Todos los meses hacemos una selección de vuestras fotos. Se tendrá en cuenta y se prefieren si aparece algún motivo relacionado con Travian. ¡Qué no os dé vergüenza!, todas las fotos publicadas tendrán como premio **150 oros**. Las fotos pueden ser enviadas a revista@travian.net o a cualquiera de nuestros reporteros. Los oros de los premios sólo podrán ingresarse en cuentas de Travian Net.

CARTAS AL DIRECTOR (150 oros)

Si tienes algo que comentarnos sobre Travian Magazine o sobre el juego en general esta es vuestra sección. Opiniones, críticas, preguntas... etc. Envía un email a revista@travian.net o escribe al reportero de tu servidor con tu carta y la publicaremos. Todas las cartas publicadas tendrán una compensación de **150 oros**.

TIRA CÓMICA (600 oros)

Sin duda nuestro concurso más esperado y el que más sonrisas arranca. Este mes el ganador recibirá **600 oros**. Quedamos a la espera de vuestro ilimitado ingenio para esta sección.

Bases del concurso:

- Se tendrá en cuenta la originalidad de las tiras cómicas
- Las tiras deben ser breves con un máximo de 12 viñetas.
- Se deberán entregar en formato de imagen, también aceptamos links de las imágenes subidas a alguna página tipo imageshack o tinypic.
- Las aportaciones a la tira cómica se harán a través de nuestros reporteros o por

vía email a revista@travian.net

- Las viñetas serán aptas para todos los públicos y para todos los servidores.
- Toda viñeta que participe podrá ser publicada, se citará el autor como él lo indique (nick, nombre real, etc)
- Los oros de los premios sólo podrán ingresarse en cuentas de Travian Net.
- Las aportaciones serán admitidas en un plazo de 20 días naturales tras la publicación de esta revista. ■



SE BUSCA

¿Quieres formar parte de Travian Magazine?

Redactores - Correctores

Escribe a revista@travian.net

Presentación de GlobalGes

Es para Travian Magazine un placer presentar al patrocinador de este número de la revista. Esperamos con esta nueva colaboración poder ayudar a nuestros lectores en su economía familiar. Además para apoyar esta propuesta Travian Magazine regala a todos los lectores que firmen algún tipo de contrato de GlobalGes 600 OROS por contrato. Pedir y recibir información sobre las ofertas para Travian Magazine es tan fácil como rellenar el formulario que aparece pinchando en cualquiera de las imágenes que aparecen a lo largo de la revista.

GlobalGES somos una consultora que nació en el año 2004 con la idea de poder ofrecer a sus clientes un servicio personalizado en cada uno de los ramos con los que trabaja.

Telecomunicaciones: Telefonía Fija, ADSL y móviles. Las mejores compañías.

Recomendamos a nuestros clientes cómo abaratar sus costes manteniendo o mejorando su servicio. Dependiendo de la central que les suministre hay compañías que funcionan unas mejor que otras.

Seguros: Trabajamos con todas las grandes compañías, ante cualquier seguro pedimos presupuestos a cada una y le ofrecemos al cliente aquellos con mejores coberturas y mejor precio.

Cursos de Formación: Gestionamos Fondos Europeos, para que los empleados puedan realizar cursos dentro de sus empresas sin coste para el empleado o la empresa. Y de cara a las empresas le asesoramos como gestionar estos fondos a los que toda empresa y autónomo en España tiene derecho.

Nuestro lema: **Un mejor servicio a un mejor precio.** ■



Nuevas normas en Travian.net

A lo largo del último año hemos visto muchos cambios en Travian. El más reciente fue anunciado en el FGT hace unos días, y es el control automático del pushing. Travian Magazine ha tenido acceso a las nuevas normas que anunciarán en breve y por las que se regulará el juego que tanto nos gusta. Os presentamos en exclusiva las nuevas normas de Travian.net. Echemos juntos un vistazo.

En general, el diseño de estas nuevas normas es mucho más sencillo de leer y de entender por parte de los jugadores, motivo por el cual queremos dar la enhorabuena a todo el equipo de la administración de Travian.net que han colaborado en la redacción de ellas. Las normas están divididas en cuatro bloques; Cuenta, Interacciones, Comportamiento y Reglamentos administrativos.

Veamos primero las normas que afectan a nuestra cuenta.

§1. Cuenta

§1.1 Cada jugador(a) sólo puede jugar en su propia cuenta (titular de la cuenta) y poseer una sola cuenta por mundo (servidor).

§1.2 El(La) titular de una cuenta es aquel(la) a cuya dirección de correo electrónico está asociada la cuenta. Si usted desea cambiar la dirección de correo electrónico asociada, puede hacerlo en su cuenta (Perfil / Ficha de juego) en "Cambiar E-mail". En los casos de dudas los Multihunters (personas responsables de la observación de las reglas del juego) tienen permitido pedir la dirección de correo electrónico para la verificación. Ningun miembro de Travian pedirá nunca la contraseña de la cuenta.

§1.3 Pasarse la contraseña es una violación de las reglas y será sancionado. Excepción: Cuentas compartidas por dos o más jugadores. Estas están permitidas, en el caso de que los jugadores que comparten cuenta no sean propietarios y/o jueguen con otra cuenta en el mismo mundo (servidor).

Las cuentas que estén conectadas a través de

la función de representación o la de uso común del ordenador no deben tener la misma contraseña.

§1.4 Representar una cuenta de juego constantemente, mientras el titular está ausente sólo se permite durante un máximo de 14 días.

§1.5 Si dos o más jugadores(as) usan el mismo ordenador en el mismo servidor (mundo), tienen que colocar los Nicks de todos ellos en su Ficha de juego (mediante la función Uso común del ordenador). Se recuerda que no deben saber sus contraseñas entre sí. Intentar abusar de esta función es sancionable.

§1.6 El (La) titular de la cuenta es responsable de todo lo realizado por representantes y compartidas.

Estas normas no difieren prácticamente en nada de las anteriores. Todo jugador de Travian debe saber que no se puede tener más de una cuenta por servidor, las contraseñas no se deben de pasar nunca bajo ningún concepto, no se deben llevar cuentas por representación y el uso común de ordenador ha de estar reflejado en la ficha de juego (hasta que se implemente el nuevo sistema de control de pushing). Hacemos hincapié en la



norma 1.6 ya que somos conscientes que muchos jugadores la desconocen. La cuenta es la responsable de todo lo que pasa en ella, si nuestro representante o compañero de ficha hace algo con la cuenta que es ilegal, la cuenta será sancionada igualmente. Los jueces no tienen en cuenta las distintas personas que pasan por una cuenta, por ello aprovechamos para recordar a todos los jugadores que tengan mucho cuidado con a quién dan acceso a su cuenta, ya sea por representación o por compartir.

Vamos ahora con el bloque de normas que han llamado Interacciones y son las que más problemas pueden dar a un jugador a la hora de cumplir las normas en un servidor. Hay que tener en cuenta que en breve entrarán en vigor el nuevo control automático de pushing que después mencionaremos y muchas de estas normas serán suprimidas.

§2. Interacciones – Transferencia de Recursos y Ataques

§2.1 Sólo se puede enviar, o comerciar perdiendo, como máximo una hora de producción de recursos a otro(a) jugador(a) por día. En el caso de entregas a varios jugadores(as), la producción por hora tiene que ser dividida como corresponde, independientemente del número y tamaño de los jugadores abastecidos. Una sola hora de producción de recursos es la suma de todos los recursos producidos en todos los pueblos sin reducir el mantenimiento de tropas. Puede enviarse en cualquier combinación de recursos deseada, no tiene por qué reflejar las producciones individuales de recursos y no está limitada a

cada aldea.

§2.2 Entre representantes y jugadores(as) con uso común de ordenador sólo se permite comerciar en una proporción de 1 a 1, incluso en el caso de que existan apoyos de tropas.

§2.3 Está permitido y se debe abastecer sus propias tropas con cereal en caso de que se hayan enviado en cualquier aldea de otra cuenta y ésta se encuentre bajo ataque. Solo se puede suministrar lo que consumen dichas tropas durante el tiempo que estén estacionadas fuera de la cuenta de origen.

§2.4 Las cuentas que poseen una Maravilla del mundo, un Plano de Construcción o un Artefacto pueden ser suministradas con recursos, sin límite incluidos representantes o usos comunes del ordenador.

§2.5 Los ataques de cualquier tipo (incluido acechar) entre los(as) jugadores(as) que están conectados(as) a través de la función de representante o el uso común del ordenador son ilícitos. Después de retirar dicha conexión, uno tiene que esperar dos días antes de que uno pueda atacar. Los ataques para retirar Artefactos están excluidos de esta regla.

§2.6 Las conquistas de aldeas entre los(as) jugadores(as) que están conectados a través de la función del representante o el uso común del ordenador son ilícitos hasta un período de dos semanas después de la eliminación de dicha conexión. También lo son las conquistas de las aldeas entre

jugadores(as) en la misma alianza, misma coalición o jugadores(as) que han sido parte de la misma alianza o coalición dentro de los dos últimos días. Los oasis no se ven afectados por esta norma.

§2.7 No está permitido estacionar las tropas en aldeas de otros jugadores con el fin de evitar su mantenimiento.

Las novedades que nos encontramos en este bloque de normas, son las aclaraciones que antes no existían respecto al apoyo de tropas, el famoso parking. Las defensas sólo pueden ser apoyadas si hay un ataque en camino, mandar defensas sin ataques es motivo de bloqueo de una cuenta, por supuesto mandar tropas ofensivas es bloqueo de las dos cuentas de forma inmediata y hasta donde hemos podido saber, las sanciones al respecto serán bastante duras en casos de apoyo de macros ofensivas o defensivas. Otra aclaración a tener en cuenta es que en caso de apoyo de defensas no podemos abastecer estas defensas con recursos, sólo y exclusivamente podemos mantenerlas con cereal, en el caso de artefactos, planos o maravillas la cosa cambia y se puede enviar cualquier tipo de materia.

Como no, las normas referentes a comportamiento en la red también tienen su cabida en estas nuevas normas. Aprovechamos para recordar a los usuarios de Travian, que las infracciones en comportamiento han de ser comunicadas a el mediador. Travian.net es el único servidor que tiene la figura de el mediador y lo usamos para este tipo de infracción de las normas.



§3. Etiqueta y comportamiento en la red

§3.1 La venta de las tropas, recursos, acciones o cuentas de jugador es ilícita. Esto también se aplica al tiempo invertido en una

cuenta y/o cuentas vinculadas para regalar en las subastas.

§3.2 Debe comunicarse con otros en un tono cortés, y de forma educada. Los jueces y el Administrador pueden cambiar perfiles y nombres inadecuados de aldeas sin advertencia previa.

1. El siguiente comportamiento es penalizable y aplicable a toda descripción, nombre de cuenta, alianza, nombres de aldeas y los mensajes:

Participación en lenguaje abusivo, difamatorio, sexista, racista o soez; Denigrar cualquier religión, raza, nación, género, edad u orientación sexual; Amenazas a personas con acciones en la vida real. Escribir o transmitir cualquier material no conveniente para menores de edad o violando cualquier ley aplicable o regulación local, provincial, nacional o internacional, incluyendo imágenes, material o enlaces a contenido sexual explícitos, ilegales, indecentes u obscenos.

2. La descripción de los perfiles tiene que estar libre de contenido que interrumpa la disposición original de Travian y tiene que estar en castellano para que se pueda entender por el resto de jugadores y administradores, además de cumplir con todo lo expuesto en estas reglas.

§3.3 Chantajear a jugadores de forma que se viole cualquiera de las reglas o términos y condiciones generales de Travian no está permitido.

§3.4 No se permite publicidad de cualquier clase que no haya sido permitida por el equipo de Travian. Hacer publicidad por cualquier medio en nuestros servidores o foros puede ser sancionado.

§3.5 Publicar informes de batalla en el juego o en el foro sin el consentimiento de ambas partes es ilícito a menos que se borren los nombres (Nick y aldea) del otro jugador(a) y no se den pistas para el descubrimiento de la identidad del otro jugador. En el foro puede darse alguna variante a esta regla, por favor consulten las normas del foro. Tampoco se pueden publicar IGMs o emails de ninguna clase de otros jugadores, Multihunters/Supports, cualquier otro miembro de la alianza Admins o Administradores.

§3.6 Obligar o incitar a otro jugador para eliminar la cuenta, para añadirse a sí mismo el acceso como representante para jugar con una doble cuenta, para pasarse la contraseña o violar las reglas de juego es ilícito.

§3.7 La explotación de errores en el juego es ilícito y será sancionado. Lo mismo ocurre para el uso de scripts, bots o similares. El juego debe jugarse con un navegador convencional sin modificaciones de ningún tipo que afecten a Travian. Los paquetes gráficos están excluidos de esta norma.

§3.8 Imitar las instituciones oficiales de Travian, utilizar nombres incorrectos de manera inmoral o política es ilícito y será sancionado con la eliminación inmediata de la cuenta y de existir más cuenta en el mundo asociadas a esa cuenta también serán borradas.

Amenazas, abuso de bugs, insultos, suplantación de la identidad de los miembros de la alianza Admin, chantajes, etc no tienen cabida en Travian.net. Recordamos que Travian es un juego para personas de todas las edades y condiciones. El respeto es fundamental para el futuro de Travian y la administración, como tal, se compromete a castigar a todas las personas que se salten este tipo de normas.

El último bloque de normas, son referidas a la administración concreta de Travian.net. En ellas nos presentan a smultihunter, y el compromiso del administrador de velar porque las normas sean correctas y adaptadas a Travian en cualquier momento.

§4. Reglamentos Administrativos

§4.1 En caso de una violación de las reglas de juego, los(as) Multihunters o los Administradores decidirán un castigo que puede incluir hasta un borrado de cuenta. Los recursos, edificios, pueblos o tropas perdidas mientras que hayan sido bloqueados(as) nunca serán sustituidos. Los(as) jugadores(as) no pueden reclamar remuneraciones o la sustitución de la cuenta de Travian Gold y/o Plus perdidos durante el proceso de bloqueo. Las cuentas de los usuarios(as) de Travian Gold y/o Plus no tienen derecho a un trato especial en relación con las

reglas del juego, esto incluye tiempo de procesamiento y sanciones.

§4.2 El(La) Multihunter (el juez y el mediador de la alianza Admins) es el(la) único(a) contacto asignado en relación con violaciones de las reglas del juego. Los jugadores pueden razonar con el(la) Multihunter mediante los mensajes en el juego (IGMs) y resolver el problema. En caso de razonable duda o malestar en relación con una decisión de el(la) Multihunter, los jugadores podrán ponerse en contacto vía eMail con smultihunter@travian.net

§4.3 El equipo de Travian se reserva el derecho de cambiar las reglas del juego en cualquier momento.

§4.4 Si alguna de las normas de este reglamento fuera ineficaz, esto sólo afecta a la regulación específica, en ningún caso afecta a la validez de las normas restantes. Los administradores se comprometen a sustituir las normas que pudieran ser ineficaces lo más rápido posible. Un proyecto de cambio de



reglamento, sin embargo, podrá aplicarse a todas las cuentas actualmente bloqueadas, incluso si la versión final aún no ha sido publicada.

Nuevo sistema de control de pushing

En los anuncios del Foro General de Travian, nos pusieron hace unas semanas un anuncio sobre el nuevo sistema de control del Pushing. En el siguiente número de Travian Magazine explicaremos más detalladamente como es este sistema pero resumidamente consiste en un control automático donde el propio juego no te dejará enviar materias si ya has hecho el envío máximo correspondiente y no te deja enviar a representantes o usos comunes del ordenador, es más, esta última función, la de uso común del ordenador, desaparecerá porque será el propio sistema el que detectará cuando dos cuentas están en régimen de CT3 (uso común).

Es por ello que este nuevo sistema de control afectará a las normas porque el pushing por envíos de materias desaparecerá del juego y con ello todas las normas a las que hace referencia el pushing (excepto el apoyo de tropas), también desaparecerán algunas normas como la de tener que poner en ficha de juego lo del uso común del ordenador porque será el sistema quien lo detecte. ■

Representantes: Amigos o enemigos

La figura del representante creo que es una de las más controvertidas que hay en Travian pero totalmente necesaria. Al no existir un modo vacaciones dentro de este fantástico y adictivo juego, sin su presencia no podríamos irnos de puente, hacer un descanso o llevar una vida normal como ir a trabajar durante los largos meses que dura un servidor. ¡¡Nos tiraríamos de los pelos si no pudiéramos tomarnos un respiro de vez en cuando!! Porque ¿quién no ha necesitado alguna vez que lo representen o tenido que representar a otro? Pocos son los que puedan responder a esta pregunta con un "yo no". Pero ¡¡OJO!! También tiene un lado arriesgado dependiendo de en qué manos estemos dejando la cuenta. Tenemos que ser conscientes de que ésta es como nuestro coche: debemos cuidarlo, mimarlo, alimentarlo... y nadie llamaría a un ladrón para dejarle nuestras llaves cuando estamos fuera, ¿verdad? Es por ello que debe existir una cierta confianza con la/s persona/s a quien/es se la/s dejas.

Puedes tener hasta dos representantes y a su vez puedes representar hasta un máximo de dos personas, pero ¿cómo se ponen? En Perfil / Ficha de juego tienes dos huecos en blanco: el primero para poner tus dos representantes y el segundo donde aparecen aquellos que te representan a ti. Sólo el dueño de la cuenta puede realizar esta acción, para evitar que cualquiera reemplace a tu representante. Si deseas cambiarlo sólo

necesitas hacer clic sobre la equis roja y escribir el nuevo nombre. Debes saber que el representante no tiene acceso a las opciones de la embajada, ni a nuestro perfil; tampoco puede activar el plus o ver tu saldo en oros; aunque sí tiene la posibilidad de adquirir la cantidad que desee para ti o gastarlos haciendo NPC.

Ahora bien, pongámonos por un momento en la piel del representante: es un jugador que tiene su propia ficha y sus propios objetivos al que de repente un día le dejamos acceso no sólo a nuestra cuenta con sus materias, edificios y tropas (habrá quienes se reenvían las tropas para defender sus propias aldeas), sino también a nuestros IGMs (ya tiene vía libre para topear a gusto) y al comercio (puede pasarse materias para beneficiar su crecimiento, recordemos que entre representantes y representados sólo se permite el comercio en proporción 1:1). Además puede utilizarla directamente para provocarnos una sanción. ¿Cómo? Y con esto no pretendo



dar ideas, sino exponeros los peligros que tenéis que tener presentes: puede provocar nuestra expulsión por mal comportamiento y aceptar la invitación de otra alianza (si eso ayuda a sus propios fines), puede realizar un abuso de representación (que consiste en

atacar a otra ficha sin beneficio para la propia cuenta), hacernos caer en lo que se llama fuego amigo (que consiste para los más novatos en atacar con tus tropas a algún miembro de tu propia alianza o alguna con la que tenga pactos), etc... Por tanto, no elegir bien a quién nos representa puede jugar una mala pasada por lo dicho anteriormente o por cualquier otra cosa que a él se le ocurra.

alianza solicitaban un representante por un simple [ally] (o igm masivo para todos los miembros de una misma embajada) como si de cualquier jugador se tratase. Ni qué decir cabe que eso es un RECLAMO para cualquier topo que se precie. Asimismo, he conocido gente que desde la otra cara de la moneda se niega en rotundo a tener uno, o a que les revisen la cuenta para entrar/permanecer dentro de una alianza por desconfianza, porque ya hayan sufrido algún tipo de bloqueo por poner a alguien 3 minutos en la cuenta, porque la hayan encontrado completamente destrozada, fuera de su alianza de origen o vete a saber qué... al regresar de unas merecidas vacaciones travianeras.

La cosa, como veis, se va complicando. Nadie dijo que fuera un camino de rosas, pero ni para el que es representado ni para el que representa a cada uno. Porque ¿quién no se ha encontrado alguna vez con una cuenta a la cual representar que no sabe por dónde coger? Que ves que tiene materias sobrantes en todas las aldeas, con edificios que aún no necesita y en cambio otros más necesarios como graneros a medio hacer. Ejemplo: con herrería al 18 y ninguna tropa mejorada en él o incluso exploradas todas, tanto las ofensivas como las defensivas... O el caso contrario, ya que no nos vamos a quedar sólo en lo negativo: encontrarte con una aldea cuya estrategia de crecimiento desconocías, innovadora, que te ayuda a entender mejor el juego

A lo largo de mi experiencia en Travian he llegado a ver cómo algunos líderes de

y que acabas imitando para crecer también a un ritmo parecido. Sea como sea, se trata de un juego en el que siempre hay maestros y aprendices y en el cual ni todos hacen siempre de maestros ni todos de alumnos. Siempre aprendes algo nuevo.

Es por ello que recomiendo encarecidamente que tengáis mucho cuidado a la hora de elegir quién os representa. El representante ideal para mí ha de tener unas ciertas características sin las cuales nos arriesgamos a encontrar que nuestro crecimiento durante el tiempo en que ejerció su función es totalmente inesperado, por culpa de una mala gestión o por ser demasiado novato. He aquí las características que a mi entender debe tener un buen representante:

- Debe ser alguien de nuestra total confianza. La gente suele acudir a los líderes para dejarles la cuenta, pero a veces tenemos que pensar que andan demasiado ocupados como para dedicarle el suficiente tiempo a la nuestra, lo que lleva al siguiente punto:

- Alguien con tiempo disponible o al menos con horarios diferentes a los nuestros para completar esos largos huecos que a veces por nuestra vida personal se producen, ya que los 13 meses que viene a durar el juego dan para muchas cosas.

- Alguien que tenga cierta experiencia en Travian: si le dejamos nuestra cuenta a un novato que aún no sabe ni para qué sirve la plaza de reuniones, entonces mal vamos.

- Que sea un jugador de nuestra propia alianza o en su defecto alguien en quien confiemos al cien por cien a pesar de estar en alianzas distintas: uno de los principales problemas de tener de representante a alguien de otra alianza es que pueden usar tu cuenta para topear sobre la gestión, las defensas, etc. de tu embajada. Por ello hay que estar muy seguro de que esa persona no va a utilizar negativamente la información que le llegue.

- Debe infundirnos tranquilidad: si en el tiempo en que sabes que te está representando andas pensando en si te habrás quedado sin tropas, si los graneros y almacenes están rebosando, etc... entonces no has elegido bien.

Por todo lo dicho, se podría catalogar a esta figura en varios tipos:

- **El representante perfecto:** es aquel que tiene más tiempo que tú para mirar tu cuenta, que tiene más experiencia incluso, responsable, que cuida la cuenta como si fuera suya tanto que cuando entras te encuentras que tienes el oasis que querías, que te espe-

ran tus 3 colonos sólo para elegir las coordenadas y fundar, que te ha hecho tropa, etc... Es decir, aquel al que te dan ganas de abrazar si lo tuvieras enfrente.

- **El representante ocasional:** es aquel que te mira la cuenta en esas horas del día en que te es imposible entrar para cuidar de tus aldeas y que te echa el cable para que tu cuenta esté lo más activa posible. Es decir, aquel que completa tu horario y sin el cual te habrían robado aquella aldea, te habrían cazado la ofensiva en casa o te ayudó a coger aquella cerealera que tanto ansiabas.

- **El representante pasota:** es aquel que deja que tus almacenes y graneros estén a tope, que a pesar de que le dejaste ciertas indicaciones concretas no te hizo ni caso y te subió otras cosas, etc... Es decir, aquel al que te dan ganas de cantarle las cuarenta y al que quitas de representante inmediatamente no sea que se le crucen los cables y le dé por estampar también a tu héroe.

- **El representante novato:** es aquel que te estampa tropas accidentalmente porque las envió en modo refuerzo a aquella vaquita tuya o que te las manda a la linde del mapa y te tardan días en regresar porque no calculó bien el tiempo, que te sube edificios que



no necesitas porque no tiene una estrategia definida aún de juego, etc... Es decir, aquel al que al final adoptas como alumno tuyo y le dedicas tu tiempo a enseñarle, paciente-mente, para qué es cada cosa.

Con todo esto no pretendo alarmar a nadie, sólo que seáis conscientes de los peligros que corréis, pues tan importante es saber lo bueno como lo malo. Al representante no hay que tenerle miedo pero sí respeto y confianza, debe ser tanto alguien conocido y que sea valorado por nosotros, como alguien apto para dejarle nuestra cuenta sin preocuparnos de lo que haga con ella. ■

Ana M. Cañizar

CURSOS
GlobalGes
Pregunte sin compromiso, rellene el formulario que aparece al pinchar esta imagen y nos pondremos en contacto con usted

Llegan las maravillas

En las semanas antes de la aparición de Natares en el mapa del Servidor Estrella, las fuerzas existentes estaban ya agrupadas en bloques, cuatro en total, diferentes guerras existían entre ellos dejando atrás días en los cuales las ofensivas de todo el servidor iban en dirección a SAR, y siendo la actual situación con todos los bloques medianamente enfrentados entre si, lo cual era la esencia que se buscaba en este servidor.

Los bloques existentes; denominados PROSS, KAOS, SAR y LKC son las grandes fuerzas situadas en este apasionante mundo de Travian.

PROSS

Formada por Jungle, JDA, Unknowns, LMDC, y parte de La Horda, es actualmente el bloque dominante del cuadrante (-/-), salvo conflictos a inicios del servidor, han estado muy tranquilos dentro de su sector.

El conflicto con el bloque SAR fue en una época mala, y en algunos momentos sufriendo fuertes acometidas del bloque enemigo, esto conllevó que en estas fechas el bloque PROSS tuviera una acumulación de desgaste... de la cual en esos días empezaba a reponerse.

Posteriormente fue atacado por el bloque KAOS, por lo que actualmente tiene dos frentes abiertos y con ellos el anterior desgaste ha aumentado, sin embargo en sus filas tiene jugadores muy determinantes, con mucho potencial y ganas, que se reservan para la llegada de Natares, estas ganas, constancia y potencial en sus filas le dan la capacidad de una rápida recuperación y puesta en escena para el momento definitivo.

KAOS

Formada por la otra parte de La Horda, Sethyan, nHw y -HxBxS-, es el bloque dominante del (+/-)

Aunque en principio estuvieron pegándose con vecinos resistentes y eso les provocó

muchas pérdidas en sus filas, actualmente es el bloque con mayor índice de crecimiento y con muchas cuentas que llevan todo el servidor preparando macros. Al igual que algún jugador experimentado, son la mayor incógnita de este especial mundo de Travian, esto unido a que en los últimos días se les ha visto poco, y llevaron meses tranquilos, sin duda alguna podrían ser la mayor fuente de macros del servidor.

LKC

Formada por Legends, RDN y Clan-arg (+/+)

Probablemente sería el bloque con más fuerza militar de no haber pasado estos últimos meses en guerra con SAR, esto ha supuesto un desgaste tanto a nivel ofensivo como defensivo, agrandado más si cabe por las enfrentamientos por diversos artefactos. Es también, de todos los que en su momento estuvieron enfrentados a SAR, el bloque al que más daño han hecho. La guerra ha sido muy intensa, llegando a perder por ambas partes muchísimo potencial, que igual será añorado en la etapa final de las maravillas. Aun así se esperan ejércitos increíbles, jamás vistos, con firma LKC.

También tienen controlados artefactos clave para la lucha por las maravillas como el único de dureza.

SAR

Único bloque formado por una única alianza, aunque han estado en guerra con PROSS

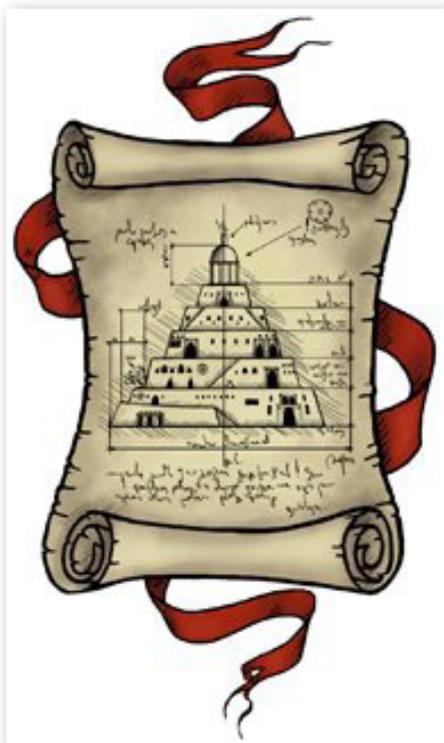
y luego con PROSS y LKC simultáneamente y además bajo fuego variado con origen en todos los sectores, el enorme potencial de muchos de sus jugadores hacen que al igual que en PROSS, se les atribuya estrategias preparadas y grandes ejércitos listos para las maravillas.



Por otro lado, el desgaste tanto anímico como militar que ha sufrido podrían hacer pensar que igual sus fuerzas estén algo mermadas, lo cual les resta algún voto como favorito para la larga carrera de las maravillas. Aún así, tampoco hay que descartarlos porque siguen dando bastante guerra. Las últimas acciones militares, cuyos frutos han sido valiosos artefactos como el del consumo de tropas o incluso el de grandes almacenes y graneros, les dota de cuentas de grandes posibilidades militares, que son las claves para el tramo final. ■

NATARES LLEGO, 28 de Enero, día 0 D.N. (después de Natares)

El ansiado momento llegó, Las aldeas de Natares están desbloqueadas y listas para que empiecen las conquistas. La suerte de la aleatoriedad ha hecho que algunos bloques tenga muy bien situadas algunas Natares, y para otros bloques hayan salido muy centradas o incluso mal situadas, pero sobre la suerte nadie manda.



3 de Febrero (día 6 D.N)

Días movidos en las aldeas Natares, mientras eran conquistadas, e incluso alguna aldea de maravilla ha sufrido varios cambios de manos en muy corto espacio de tiempo. Ya algo mas asentada la cosa...

- LKC parte como favorita tanto por la situación geográfica de las mismas Natares como por el número de ellas conquistadas, LKC dispone de cuatro Natares conquistadas.
- KAOS dispone de tres aldeas, aunque sólo dos situadas en su sector, y una tercera fuera.
- PROSS dispone de tres aldeas Natares una situada en el punto central de su sector, y otras dos algo escoradas.
- SAR dispone de tres aldeas conquistadas, sólo dos en su sector muy dañadas y una tercera en otro sector. Digamos que es el que peor suerte de los bloques ha tenido en lo que a distribución geográfica de sus aldeas Natares nos referimos.

En resumidas cuentas, antes de la aparición de los planos, ya tenemos a nivel geográfico y por número de aldeas en suposiciones dos bloques partiendo como favoritos sobre los otros dos en una situación algo mas complicada.

Así pues, es como queda el panorama de Natares en el servidor estrella, está claro que cuando saquemos el siguiente número de Travian Magazine, habrá muchas cosas que

contar y ahí estaremos los reporteros de este servidor, pluma en mano, para informar al resto de travianeros cómo va el servidor de las estrellas de Travian.net ■



Embajada Grande,

El pasado número de Travian Magazine os propusimos, como tema de debate, la posibilidad de crear la embajada grande. Muchas son las opiniones que nos han llegado, hemos seleccionado algunas de ellas, que serán premiadas con 150 oros. El problema de los topos y la facilidad para pedir defensas son los argumentos más mencionados por nuestros lectores, ambos se dan un pulso en nuestra revista.

Ruesga, Netz

Creo que como en todo tema existen pros y contras.

Los pros :

1.- Mejorarían las vías de comunicación interna entre la alianza y esto haría más fluida la canalización de las órdenes, la ayuda, los refuerzos, los ataques, etc.

2.- Existirían alianzas más grandes con menos embajadas, esto eliminaría los problemas de las divisiones, sería más claro para todos tener una sola embajada y no como hasta ahora que existen las sub-embajadas.

3.- Mayor control sobre los miembros de alianza; se verían todos los miembros. (bolas rojas).

Y los puntos en contra:

1.- Los costos para tener embajadas a grado 20 ya son altos y difíciles de alcanzar al comienzo del servidor...aún más altos serían al tener embajadas a grado 30 o 40.

- 2.- Los topos mas difíciles de controlar y descubrir.
- 3.- Una sola embajada con un solo grupo de líderes que la dirija se presta para dos cosas; una dictadura y menos gente involucrada participando por la dirección que tomará la alianza.

Tal vez para salvar el problema de la comunicación sería bueno que los líderes de la alianza tuvieran la opción de mandar img a todas las coaliciones y esto ahorra el tener grandes embajadas.

Anakinanakin, Netz

En mi opinión aumentar las embajadas no sería bueno.

Me explico: en una alianza que se precie normalmente tiene 2 embajadas como mínimo, y a mitad del servidor puede llegar a tener más de 5. La capacidad necesaria para meter a tantos jugadores en una misma alianza sería 300; y para llegar a poder meter a tantas personas, el nivel de la embajada sería demasiado grande y constaría muchas materias, ahí está el primer

problema. Luego otro problema sería que si para espiar 5 embajadas se necesitan 5 topos, para una de 300 jugadores solo se necesitaría uno. Cualquier alianza que consiguiese meter un espía en la alianza enemiga sabría todos los movimientos de tropas, las personas más débiles, a las que les pueden pillar la aldea sin tropas defensivas, etc... Otro problema surge para el líder, cuando manda un img y se debe responder se volvería totalmente loco si debiese controlar a ver si han respondido todos.

En conclusión: puede que subir la embajada parezca muy bueno, pero si se analizan bien los contras se puede ver que no es tan beneficioso como parece. Para mí, este tema del Tra-

vian está bien, es mucho más seguro y simple. Y el tema de la comunicación se puede solucionar teniendo otra persona a parte del fundador y que se pueda conectar mucho rato en cada ali y que si el fundador no está el pudiese mandar el img a todos los miembros.

Estirao, Netz

Lo primero me gustaría felicitar a toda la gente que hace posible esta revista, la leo desde sus inicios y creo que cada vez va a mejor.

En cuanto al debate de las embajadas, creo que la tendencia actual es hacer alianzas formadas por varias embajadas o como pasa en



Debate:

algunos servidores a formar ya muy temprano bloques de muchas alianzas. De esta forma normalmente al final de un servidor sólo quedan 3 o 4 bloques de alianzas que intentarían llevar sus maravillas a nivel 100.

Aunque coordinar y organizar todas estas embajadas pertenecientes a un mismo bloque es difícil y costoso, considero que no merece la pena hacer las embajadas más grandes, pues a mi entender esto favorecería que cada vez hubiese menos diversidad de alianzas y, a su vez, cada alianza estuviese formada por muchos más miembros, lo que para mi gusto disminuiría la diversión y la probabilidad de guerras entre varias alianzas.

Hasta el momento he jugado en varias alianzas que tenían 4 ó 5 embajadas y considero que la comunicación ha sido siempre bastante buena. Se pueden utilizar varios métodos para mejorar la comunicación de todas estas embajadas, como por ejemplo un foro común con un chat, que los líderes de cada embajada se representen entre sí para poder acceder a las otras embajadas y poder enviar ally's si el otro no está conectado, etc.

Si las embajadas fuesen más grandes tendríamos también el complicado problema de los topos, al ser embajadas más grandes habrá más probabilidad de tener un tope y que este tenga controlado a más jugadores. Pienso que los topos cada vez juegan un papel más decisivo en el devenir de las guerras y que cada vez son más difíciles de detectar.

Por todo esto, considero que para favorecer la diversidad de alianzas, el espectáculo y la diversión no se deberían ampliar la capacidad de las embajadas, sino que yo las dejaría tal y como están.



Thorn, Nets

A ver, que no vamos a descubrir la rueda al decir que la cantidad de 60 miembros como límite sólo sirve para que las grandes alianzas formen embajadas, y a veces el asunto se líe por problemas de comunicación, etc.

Son varias las cosas que Travian podría desarrollar para mejorar su jugabilidad y para que no necesitémos acudir a tantas herramientas externas.

Al igual que la mayoría de las alianzas tienen chats externos, e incluso salas comunes de MSN, o programas como Ventrilo o TeamSpeak, podrían plantearse mejoras en la administración de las alianzas dentro de los propios servidores de Travian.

El límite de 60 jugadores, si nos paramos a pensarlo, es un poco falto de sentido. ¿Qué más da que una alianza tenga 120 miembros o que tenga dos embajadas de 60? Sería más práctico que no hubiera ese límite.

Algunos argumentarán que entonces lo que puede suceder es que se formen alianzas enormes de jugadores pequeños, y que aparezcan muy arriba en el Top.

Sin embargo, no creo que a ninguno nos importe demasiado eso, ya que el valor de una alianza se ve más en otros tops, como son los top10, etc.

O sea, por mi parte, quitaría el límite. Pero también mejoraría las herramientas de gestión de la alianza, haciéndolas más parecidas a las

que podemos encontrar externamente. ¿Por qué no un Truppen en el propio Travian? ¿Un chat mejor? ¿Un foro mejor y quizá hasta con diferentes modelos a elegir? Son sólo algunas ideas.

Manuel25 (FGT)

Sinceramente no me gusta la pérdida del antiguo espíritu traviano. Ahora quieren asegurarse la victoria haciendo unos macrobloques impresionantes, sin apenas coordinación, son 300 fichas (5 ally's) contra 60 (1 ally). Por muy pro que seas, mucha experiencia que tengas esto no es la batalla de las Termópilas. La producción no es la misma, cazar las off's misión imposible, penetrar en las defensas de una aldea con Maravilla con 300 fichas mandando defensas ni el mismísimo Tom Cruise o Chuck Norris. No me gusta, eso lo único ayudaría a la coordinación de los macrobloques. He visto posteadas copiosas veces esta idea en el FGT y lo único que quieren es asegurarse ganar un servidor, pero no olvidemos ese espíritu, este juego no es para ganarlo, sino para disfrutarlo.

Edward Teach, Netx

Sin duda no, lo que se conseguiría sería aumentar los megabloques; algo que le quita emoción a este apasionante juego. Luchar con tus hermanos de alianza, poder tener y defender la maravilla de tu alianza... no hablo de ganar, hablo de la emoción y de la amistad que tienes con los hermanos de tu alianza.

Imaginaros una alianza de 200 miembros, habría que numerarlos, sería como en la Seguridad Social; las ordenes serían: del número 51 al



200 manden 5000 tropas deff a la aldea tal.....

No perdamos el toque familiar que tiene las alianzas en Travian. Sigamos con nuestras familias luchando por la victoria, sigamos al lado de nuestros hermanos. No creo en los Megabloques, creo en que un verdadero jugador es un verdadero jugador, este en el top 10 o no.

VampiiRet, Neti

Compartir cuentas esta muy bien ya que bajo mi punto de vista las embajadas actualmente tienen el tamaño adecuado. Las hipotéticas ventajas que podría haber con embajadas más grandes se pueden igualar si se tiene una buena organización en la alianza. Por ejemplo, para enviar un [ally] de defensas, lo mejor es que los diferentes encargados de las diferentes embajadas se tengan de representante mutuamente para agilizar las cosas. En cuanto a controlar la actividad de la gente, siempre están los encargados en cada embajada que se ocupan de eso y no hace falta centralizarlo todo tanto. Además para controlar la gente que hay conectada en determinado

momento se puede utilizar la libreta de direcciones que es una herramienta muy útil y creo que poco utilizada.

En cambio la mayor desventaja, que es la gran cantidad de información a la que tendrían acceso los topos, creo que no puede ser subsanada de ninguna manera. Podrían controlar las bolas de los compañeros y las tropas en cada aldea con mucha más facilidad.

Galoco, Net7

Las embajadas más grandes opino que pueden ir en contra de dos aspectos fundamentales del juego, la capacidad de coordinación entre embajadas y la bipolarización del juego en dos bloques.

El primero sería el de la capacidad de las embajadas de entenderse y coordinarse entre ellas, pues si hubiera embajadas de 120 jugadores por ejemplo, las necesidades de entenderse con otras embajadas para poder dominar o sobrevivir en un sector sería mucho menor, perdiendo el juego el aliciente de tener buenos diplomáticos y coordinadores de embajadas.

En este punto, una embajada sin capacidad de coordinación con otras y sin una diplomacia fuerte no se vería tan afectada por su incapacidad como lo estaría con las embajadas actuales.

En segundo lugar, cuando uno está en una alianza le coge cariño a esta e incluso lealtad, y a la hora de prepararse para las maravillas ves que hay 20 embajadas que pueden entrar en una maravilla y quedársela y tienes que hacer pactos con algunas de ellas y declararles la

guerra a otras, pudiéndose formar desde dos a cinco o seis bloques. Si las embajadas aumentaran, el número de alianzas caería en picado, especialmente el de las fuertes y te podrías encontrar que en todo el servidor solo hay cuatro o cinco embajadas capaces de acceder a la maravilla, y que con mucha seguridad habría solo dos bloques, sabiendo todos que son mucho más divertidos los servidores en los que hay emoción hasta el final, y que el resultado de la victoria no es cara o cruz, sino que hay más posibilidades.

Y dado que lo que más me gusta del juego es la necesidad de formular estrategias y la capacidad de llevarlas a cabo considero que un aumento en las embajadas mermaría ambos aspectos y por tanto estoy en contra.

ThePassenger, NetX

Embajadas mas grandes: Un despropósito.

Primero que nada quisiera felicitar al equipo de la revista Travian Magazine por su trabajo.

Respecto al tema en cuestión pues mi opinión ya esta manifiesta en el titulo, ahora sólo queda argumentarlo, y de eso mismo me ocupare en las siguientes lineas.

- ¿Por qué un despropósito?

- Porque los supuestos beneficios que ello plantea son inexistentes respecto a las desventajas. Se hace realmente complicado llevar un seguimiento de los informes de ataques de la alianza, lo que principalmente haría pasar por inadvertido a muchos jugadores que se ven asediados con frecuencia por enemigos. Por otro lado lo que compete a la comunicación con el grupo se vería multiplicado y, por ende, disminuido en calidad ante un aumento del público. Por último como bien se ha detallado, presenta una facilidad enorme para los jugadores mal intencionados, llámese topos, para aprovechar dicha situación y hacerse propietario de información valiosa de muchos compañeros.
- Ahora bien, pueden existir medios alternativos para cumplir dicho objetivo sin necesidad de ampliar el numero de usuarios por embajada. ¿Cuál sería la alternativa?
- - Mas atribuciones para los líderes aliados
- Como se planteaba anteriormente muchas veces la comunicación entre aliados se ve deteriorada, pero ello podría solucionarse, por ejemplo, agregando atribuciones y quizás hasta una jerarquía (esta jerarquía se da hoy mismo entre las canteras) que permita a los líderes aliados mandar [allys], ya sea solamente para la propia embajada o para el conjunto.





Creo que este sería el accionar lógico a seguir para cumplir con la meta en cuestión, evitando así todos los inconvenientes que la alternativa planteada trae intrínsecamente.

Un saludo a todos los travianeros y en especial a Crows ^^

Alex-ander, Netx

Primeramente, quiero agradecerle al Equipo de Travian.net por darnos la oportunidad a los jugadores y lectores de la revista, de participar en el contenido de esta. Es el primer servidor Speed que juego y estoy encantado con él.

En el momento que muchos quieren tener embajadas más grandes, otros piensan que no es necesario y que lo más indicado es tener un número de personas que puedas controlar.

Mi humilde opinión: "Una embajada de 60 personas es más que suficiente" ¿Por qué? Porque, personalmente, el objetivo de las alianzas es unirte con compañeros fuertes al igual que tú. El líder de la alianza obviamente es el más poderoso de todos. Pienso que con una alianza de 60 personas es más que suficiente para poder conquistar el mundo de Travian y construir la anhelada "Maravilla".

Si se difiere mucho con el debate tengo una humilde sugerencia: "Ok, se puede ampliar la embajada". Ahora, esto quedará en la decisión de los fundadores de las alianzas, ya que para mí no es necesario una alianza más grande; sin embargo otros necesitan más miembros. Pero para tomar nuestra decisión de ampliar nuestra alianza tenemos que pensar en ventajas y desventajas.

Ventajas: Unir todas las alianzas que ya se tienen en una sola mucho más poderosa. Comunicarte con mayor facilidad con tus compañeros de alianza.

Desventajas: Menor control con tus miembros de alianza. Mayor riesgo en cuanto a infiltraciones.

Como mencionaba si se desea ampliar se puede dejar a opción de cada uno. Será tu decisión.

TÚ ELIGES, TU DECIDES!!!

Garrac, Net7 / Carlos

¿Deben ser las embajadas más grandes?

Apenas llevo unos cuatro servidores en Travian, por lo que me considero bastante principiante en esto, pero, en mi opinión, es el tiempo suficiente para darme cuenta de que poder aumentar más las embajadas supondría un caos importante, sobretodo para la organización de las mismas, además de quitarle emoción al tema de nombrar "alcaldes" que regenten alianzas nacidas de una sola, que se ha ido haciendo fuerte y ya no puede admitir más miembros o sus coordinadores no dan para más. Es la emoción de confiar en alguien tanto, como para darle una parte de la alianza que has creado, y no sólo a uno, hay alianzas con bastantes más coaliciones propias digamos que, gracias a eso, es mucho más fácil su organización y su mantenimiento.

Las alianzas son una competición tan importante, o más que la guerra individual que muchos suponen como lo esencial. Dar la posibilidad de aumentar más las embajadas supondría que aquellas alianzas, cuyo único recurso es la cantidad de miembros, arrebataran la posición a las formadas por jugadores que se han dedicado a ellas y que han crecido ayudándose mutuamente, no invitando a más

gente porque sí. Cinco jugadores con cien habitantes cada uno cuentan lo mismo que uno de quinientos, y es la alianza de esos cinco la que gana, y no debería ser así.

El límite de miembros se fijó por algo y romperlo sería rebajar la seriedad del juego. **Una alianza no se mide por la cantidad de sus miembros, sino por la calidad de los mismos.**

Me gustan los retos, y pienso que Travian es para eso, para superarse, para superar a los demás y para luchar por la victoria, no para que te den todo hecho y sin darte cuenta ganas un servidor, pero... ¿Piensan todos así?

////////////////////////////////////

Para el siguiente número de Travian Magazine os planteamos el siguiente debate:

¿Qué te parecen las nuevas normas de Travian?

Envía tu opinión a revista@travian.net o a los reporteros de los distintos servidores. Todas las aportaciones publicadas en el próximo número de Travian Magazine tendrán **150 oros** de compensación.

Comentarios de los finalistas

En Travian Magazine siempre dejamos un espacio para los servidores acabados. El último servidor terminado fue el net9 y nuestro reportero se puso en contacto con todas las alianzas finalistas del servidor, sólo hemos conseguido respuesta por parte de Santa Inquisición así que esta es la despedida de la alianza ganadora del Net9, único Net9 por el momento ya que este servidor no se reiniciará.

DESPEDIDA POR PARTE DE S.I. (santa inquisición)



Estaba amaneciendo... Solamente las antorchas de los miles de guerreros iluminaban la madrugada antes de que el sol saliera. Los inquisidores llevaban meses sin parar de cabalgar y de caminar, iban a aldeas y grandes capitales a defenderlas frente a los cientos de tropas de PPT, otros, mientras tanto, con cientos de soldados de infantería y de caballería cabalgaban hacia las aldeas de los enemigos para no dejar rastro tras de sí. Ese era el trabajo de los inquisidores durante los meses pasados. Ahora su misión era defender la maravilla. Y allí estaban todos en las puertas de esta... ansiosos de que llegaran más ejércitos enemigos para batirse en guerra.

Una voz les alarmó, todos se pusieron en guardia y a lo lejos vieron a un soldado montado a caballo cabalgando velozmente hacia ellos... Los jefes inquisidores se dirigieron hacia la puerta pues no esperaban un solo soldado. Tras llegar, lo reconocieron, era un mensajero

de las otras coaliciones, traía un mensaje.

Este, tras bajarse, gritó a todos los allí presentes:

EL BLOQUE HA GANADO, UNA DE NUESTRAS MARAVILLAS HA LLEGADO A GRADO 100.

Todos estallaron en júbilo... por fin ya no se oírían más los tambores de guerra, no más escudos rotos, ni espadas ensartadas en el pecho... POR FIN HABIAN GANADO y su nombre será recordado para la eternidad como aquellos valientes que ganaron el servidor 9.

¡¡¡POR EL BLOQUE, POR LA SANTA INQUISICION; GANADORES DEL S9!!!!

Flecha: Jefe militar S.I.

perceval25: Portador maravilla y diplomático

tonibreaker y Fatick: Ministros de interior

Notac y el rober: fundadores de S.I1

Wok: Fundador S12 ■



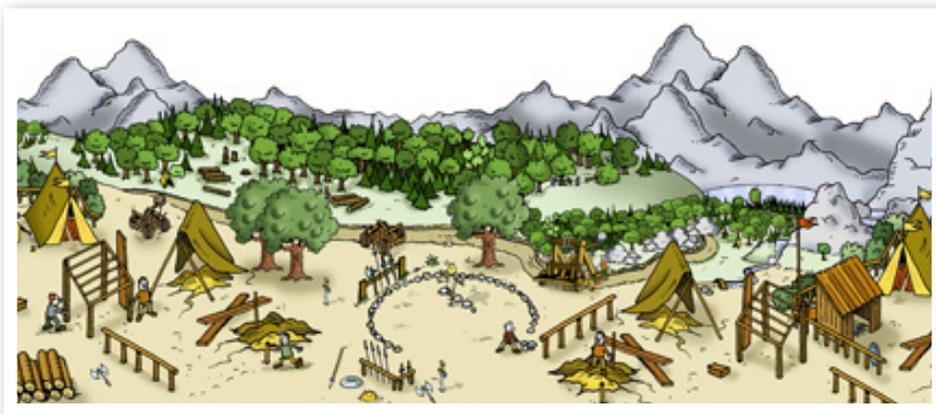
Cuna de Macros

Si hay algo que nos ha impresionado de este servidor, ha sido la cantidad tan imperiosa de macro-ejércitos que hemos podido ver, os adjuntamos el top diez de ejércitos en el servidor, se ponen los pelos de punta sólo con ver los tamaños de estos mastodontes del único s9.net por un tiempo, puesto que la Administración ha decidido cerrarlo. Enhorabuena a todos los participantes por hacer de este servidor algo inaudito.

Casi, la mejor macro romana hecha sin atracos

Una historia que nos ha llamado la atención de forma especial en el servidor nueve, es la historia de la cuenta de casi, una cuenta creada para ver dónde se puede llegar sin atracos y sin ninguna fuente de inversión más que sus propias materias, con una buena gestión, estos chicos sacaron la mayor macro romana del servidor, de hecho la única romana en el top diez de ejércitos y ocupando un muy merecido quinto puesto. Oigamos la historia de boca de sus protagonistas.

- Buenas a todos,
- Lo primero disculparme con Naretia por este mensaje y siguientes, lo lamento, mentí, pero no tenía opción, como verás más adelante, espero que sepas disculparme.
- Junto a varios compañeros, llevamos la cuenta casi, miembro único de la alianza I+D.
- Vamos con la historia de la cuenta, así que viene un buen tocho.
- Dicha cuenta se gesto un día de cervezas al final del s4.2, donde nos planteamos la posibilidad de



crear varias cuentas, una por sector y hacer macros para, sin estar alineados con nadie, tirar abajo varias maravillas, obviamente necesitábamos ser 4 cuentas, pero al final iniciamos el proyecto con dos, una en el ++ y otra en el --, por cuestiones de tiempo, iniciamos el s4 estrella, comenzamos a dejar abandonado el proyecto este en cuestión, y finalmente la cuenta del ++ fue borrada por falta de tiempo.

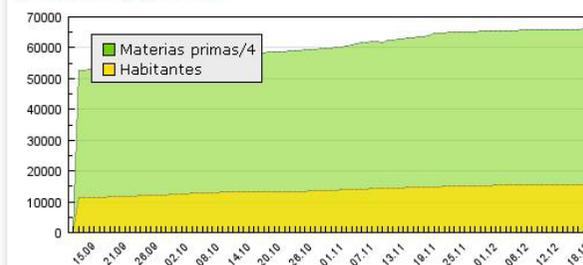
Fierceblade y yo, nos dedicamos a la del --, además aprovechamos el tema de la versión 3.5 para investigar todo lo posible, ver que limitaciones y beneficios se podían sacar de una cuenta romana.

Una vez ubicada la capital en una 15c con bono 150% de cereal, comenzamos la expansión, cuál fue nuestra sorpresa cuando un germano desaprensivo intento conquistarnos nuestra primera aldea, y claro, decidimos tratar de evitarlo, pero nos destrozó la aldea, gracias Itaca por ello.

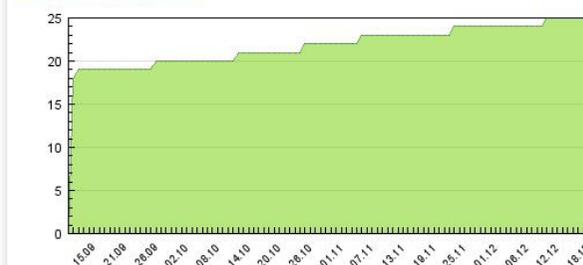
Una vez liberados esos puntos de cultura, iniciamos la ardua tarea de casitear sin cesar, el acondicionamiento de las aldeas, el estudio de oasis y dónde se sacaba más rendimiento, nuestra capital con las granjas al 19, nuestra off con todo preparado para producir tropas y ale a encolar, mientras íbamos casiteando más y más.

La idea era sacar la mayor macro posible romana de forma auto suficiente, léase, usando solo la vertiente económica del juego, a la largo del servidor la cuenta en ningún momento ha estado al 100%, como mucho al 25% de actividad, incluso hemos tenido un par de semanas de inactividad,

Producción y habitantes



Cantidades de aldeas



andábamos muy liados en el s4, la verdad.

Llegó un momento que uno de nuestros compañeros subió el listón y se puso a darle caña a la cuenta, ahí se noto bastante ya que nos pusimos casi en el TOP 100 en un periquete, y hubo que dejar de dar tanta caña, no queríamos llamar tanto la atención.

Según nuestras estimaciones si la cuenta hubiera estado al 100% en 24*7, habríamos sacado más o menos el doble, pero para sustentar eso habríamos tenido como el doble o triple de aldeas, y claro, en un servidor donde el TOP 1 casi-tas tiene 38 aldeas, pues habría cantado mucho una cuenta aislada y sin pactos que sea el TOP 100 y nos habrían borrado del mapa, o al menos así lo creemos y la verdad, no teníamos tiempo para ello.



Llegó un momento en que creo que llamamos la atención porque hubo alguno, creo que un tal Lauli y otro compañero suyo, que nos acechó la capital y sus oasis, fue bastante curioso, porque teníamos muchísimos legatis en un oasis, pero resulta que las tropas las teníamos en otro oasis sin ningún legati, así que creímos que nos habían pillado, incluso le mandé un igm y tal para ver si me decía algo, pero solo dijo que curioseaba, así que no sabíamos si había visto algo o no, pero ha pasado el tiempo y por aquí no ha venido nadie, un par de semanas antes de acabar otro chaval nos acechó y vio que teníamos bastantes imperanos repartidos por casi todas las aldeas, pero aparte de eso hemos estado muy tranquilos.

El héroe lo hemos subido a base de limpiar oasis de la zona y al final para llegar al bono off del 20% hicimos una peque masacre:

Así que el pobrecillo partió a la batalla en este lamentable estado:

casi Grado 23 (Equites Caesaris)				
Ataque:	2145	<div style="width: 20%;"></div>	(+)	13
Defensa:	135/175		(+)	0
Off-Bono:	20%	<div style="width: 20%;"></div>	(+)	100
Def-Bono:	0%		(+)	0
Regeneración:	35/día	<div style="width: 20%;"></div>	(+)	7
Experiencia:	31%	<div style="width: 20%;"></div>		0

No hemos sacado mal ejército, y a lo largo del servidor muchos son los que nos han preguntado que hacíamos, y a ninguno les hemos mentido, estábamos investigando, analizando cuál es el límite máximo de una cuenta sola, qué puede hacer y qué no puede hacer, en fin, no sé si es una gran resultado o no, pero ha sido bastante entretenido este proyecto.

Realizamos diversas pruebas, como comprobar que el abrevadero afectaba a nuestros preciados caesaris en otras aldeas, que otro romano también se podía beneficiar de esto, y que a otras razas no les afectaba, para este último paso pedimos colaboración a cuentas cercanas, lo típico, que nos mandaran un caballo en modo apoyo, muchas gracias a los colaboraron para ir comprobando estas cosas.

También verificamos que la velo-

cidad a la que salen los caesaris es atroz y que sino se va con cuidado al final se meriendan la producción en nada, así que fuimos encolando con cuidado, a parte de que el coste del caesaris en el corral grande es brutal.

Al final sólo teníamos el abrevadero en la aldea off y en la capital, allí guardábamos las catas, arietes y caesaris, después de la cagada del oasis donde creemos que nos vieron todo lo que teníamos metido allí, y en el resto de aldeas teníamos pastando a los imperanos con un negativo que hacia las aldeas autosuficientes con los NPCs.

Aclarar que nunca hemos hecho caso a la política del servidor, tan solo hemos lanzado a la maravi-

lla que iba en cabeza, nos daba igual a que alianza o bloque perteneciera, decir que habríamos lanzado cuando llegó a nivel 50, pero por varios contratiempos, léase hambre, perdimos cerca de unos 6k de imperanos y 3k de caesaris y había que llegar al menos a los 60/30, donde la cuenta no podía hacer mas ya porque era imposible alimentarlo. Teníamos un margen de 40k de producción total, pero no había ganas de seguir XD.

Así que aunque nos preguntaron desde varias alianzas, no soltamos prenda, y nadie que sepamos

se ha beneficiado ni se ha coordinado de nuestra acción, si alguien lo hizo finalmente ha sido a posteriori.

Mi conclusión es que con la versión 3.5 se pueden hacer ejércitos romanos bastante majos, pero con las mejoras de la 3.6 pues ya la leche, no tienes ni que preocuparte del cereal con las rutas, vamos que hemos estado 2 días mirando la cuenta y solo movíamos algunas materias y cereal, para reabastecer las rutas, pero aparte de eso, el juego con sus monedas lo ha hecho solo en esta última fase, si tienes monedas el rendimiento es muy grande aunque tengas la cuenta semiactiva. Y si no te atacan claro, y con un buen uso de monedas y una buena redistribución de los recursos producidos, no necesitas ni atracar para hacer un ejercitillo simpático que visite a los vecinos.

Estas son algunas imágenes de nuestra cuenta:

Nuestra capital:

Asunto:		01 ataca a Tierra ocupada	
Enviado:		el día 15.12.09 a las 15:34:36 horas	
Agresor		casi de aldea 01	
Tropas		8002	1
Pérdidas		39	0
Botín		2134 2134 2134 23083	29485/557410
Defensor		casi de aldea Tierra ocupada	
Tropas		2134	0
Pérdidas		2124	0

7981/240000 7981/240000 7981/240000 118597/880000
4354/112500

00

Producción:

- Madera: 2000 por hora
- Barro: 2000 por hora
- Hierro: 2000 por hora
- Cereales: 108146 por hora

Tropas:

- 3066 Equites Legati

Estado de la cuenta en el momento de lanzar:

Materias primas					Comerciantes
Aldea	🪵	🪨	🌾	👑	
00	7,987	7,987	7,987	118,926	20/20
01	89,572	93,319	97,724	948,174	20/20
10	40,819	44,157	57,967	15,884	20/20
11	36,243	36,243	36,243	270,987	10/20
20	219	262	219	281,036	20/20
A0	214	257	257	4,602	5/20
B0	34,773	29,793	24,840	105,122	20/20
B1	345	651	159	18,653	20/20
B2	768	179	637	10,508	2/2
C00	394	524	656	643	20/20
C01	1,375	1,917	2,115	1,626	20/20
C02	2,280	3,419	1,710	1,050	20/20
C03	9,068	9,615	9,001	316	7/20
C04	1,421	502	627	6,235	20/20
C05	1,025	1,366	2,049	1,641	20/20
C06	171	974	342	280	3/20
C07	751	6,698	751	31,769	15/20
C08	1,309	1,310	1,310	1,636	20/20
C09	11	13	16	16	18/20
C10	1,214	1,349	3,961	13,992	15/20
C11	47,251	55,509	80,324	81,794	0/20
C12	220	294	366	363	18/20
C13	146	308	447	300	5/20
C14	963	1,283	1,603	1,625	20/20
C15	11,685	8,507	10,620	1,519	3/3
Suma	290.224	306.436	341.931	1.918.697	361/465

Y finalmente el momento del lanzamiento:



El único fake de legio que enviamos, se llevó a unos amigos con él en su viaje y bueno este es el resultado:

nes más optimistas eran de unos 10-15 niveles, presuponíamos que habría una def de entre 800k a 1M de consumo, que con la reducción de

la maravilla se quedaba en 400-500k, así que al final los pronósticos más pesimistas eran de uno a tres niveles de bajada de la maravilla, en fin, nos equivocamos, desconocíamos la defensa que había, pero no esperábamos bajar tantos niveles.

Asunto:	ganas ataca a SANTUARIO S.I. & LBM										
Enviado:	el día hoy a las 22:44:19 horas										
Agresor	casi de aldea ganas										
Tropas	1	0	60040	0	0	30025	3000	7310	0	0	1
Pérdidas	1	0	60040	0	0	30025	3000	7310	0	0	1
Info	Terraplén destruido										
Info	Maravilla averiado de grado 70 a grado 36										
Info	No ha vuelto ninguna tropa										

Y aquí una vez lanzado con fakes, por aquello de no llamar la atención

01	Ataque a DANGER										
Tropas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
Llegada	en 42:21:56 h a las 20:05:58 horas										
01	Ataque a SANTUARIO S.I. & LBM										
Tropas	1	0	60040	0	0	30025	3000	7310	0	0	1
Llegada	en 45:00:17 h a las 22:44:19 horas										
01	Ataque a ESTAFADORES!!!!!!!!!!!!										
Tropas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
Llegada	en 45:19:09 h a las 23:03:11 horas										
01	Ataque a El Q-LITO										
Tropas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
Llegada	en 46:05:08 h a las 23:49:10 horas										

Defensor	Refuerzos										
Tropas	12673	500903	319	205	129	469	0	0	1	3	18
Pérdidas	1590	62844	40	26	16	59	0	0	0	0	0
Defensor	Refuerzos										
Tropas	251039	0	0	0	4372	42	0	0	0	12	8
Pérdidas	31496	0	0	0	549	5	0	0	0	2	0
Defensor	El Rober de aldea SANTUARIO S.I. & LBM										
Tropas	1	317102	188	2307	2754	0	0	0	2	3	10
Pérdidas	0	39784	24	289	346	0	0	0	0	0	0

Tropas que había en la cuenta:

Tropas propias											
Aldea	🪵	🪨	🌾	👑	🛡️	🏹	🐎	🐘	🐉	👤	★
00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
01	1	0	60043	0	0	30025	3000	7322	0	0	1
10	0	400	0	4408	0	0	0	74	0	0	0
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
A0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
B0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
B1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
B2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C01	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C02	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C03	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C04	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C05	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C06	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C07	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C08	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C09	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Suma	1	400	60043	4408	0	30025	3000	7396	0	0	1

La verdad, creíamos que haríamos menos daño y que ni siquiera tiraríamos el terraplén, nuestras estimacio-

Nuestro héroe pasó de su estado lamentable a estar muerto, que es más lamentable todavía.

Lista de héroes	
👤 casi Grado 57 (Equites Caesaris) ✖	
🪵 181000 🪨 209500 🌾 240000 👑 62500 🛡️	
141:46:40 🏹	
Suficientes materias primas 24.12. a las 16:13	



Y nuestro top off/deff que lógicamente no ha sido nada reseñable a lo largo del servidor nos ha dejado con este ataque así:

911.	casi	15597	25	29972
98.	casi	15627	25	169431
3542.	casi	15597	25	1786



Aquí la muestra de cómo queda el top semanal.

Top 10 Jugadores					
Agresores de la semana			Defensores de la semana		
Posición	Jugadores	Puntos	Posición	Jugadores	Puntos
1.	silvanus	148466	1.	Perceval25	1265864
2.	casi	143706	2.	El Rober	1031933
3.	mazin	78286	3.	Pjanic	513837
4.	Quim&Toni	67135	4.	dakarnota	429755
5.	estrogeno	59062	5.	Prima	385287
6.	augustus	55887	6.	kyllä	382967
7.	J&J	50379	7.	traum_macher	379767
8.	JUANCHITO9	48466	8.	chuvito2	325480
9.	Desert	43193	9.	KILIANGR	311353
10.	Tripple cz	40636	10.	schweinsteiger	298236
2.	casi	143706	?	casi	371



Un saludo a todos

Fierceblade, IVO, Lukss, Ariboy, Kaluli y asthinus.



Reportes Salientables:

Agresor	Gacor de aldea Evassion/Gacor										
Tropas	0	0	130156	0	0	57063	1749	16000	0	0	1
Pérdidas	0	0	130156	0	0	57063	1749	16000	0	0	1
Info	Terraplén averiado de grado 17 a grado 16										
Info	Maravilla averiado de grado 98 a grado 68										
Info	No ha vuelto ninguna tropa										



Agresor	The Muu de aldea Orgullo de ser Muu										
Tropas	1	0	118119	0	0	41604	3010	12660	1	0	1
Pérdidas	1	0	118119	0	0	41604	3010	12660	1	0	1
Info	Maravilla destruido										
Botín	0 0 0 0										



Agresor	Kanon de aldea IlCaPo & DaIvD!!										
Tropas	0	0	113300	0	0	37450	3600	10980	0	0	1
Pérdidas	0	0	113300	0	0	37450	3600	10980	0	0	1
Info	Maravilla destruido										
Info	No ha vuelto ninguna tropa										



Agresor	yellow de aldea .Llegais tarde.										
Tropas	0	0	103400	0	0	34600	10101	8695	2	0	1
Pérdidas	0	0	103400	0	0	34600	10101	8695	2	0	1
Info	Muralla destruido										
Info	Maravilla averiado de grado 78 a grado 57										
Info	No ha vuelto ninguna tropa										



Agresor	casi de aldea ganas										
Tropas	1	0	60040	0	0	30025	3000	7310	0	0	1
Pérdidas	1	0	60040	0	0	30025	3000	7310	0	0	1
Info	Terraplén destruido										
Info	Maravilla averiado de grado 70 a grado 36										
Info	No ha vuelto ninguna tropa										



Agresor	EIN de aldea .NCNRYDE										
	🔪	🏹	🛡️	👤	🏠	🏰	🌾	🍷	🐔	🌟	
Tropas	0	0	77000	69	0	31400	4000	8200	0	0	1
Pérdidas	0	0	77000	69	0	31400	4000	8200	0	0	1
Info	🏰 Muralla destruido										
Info	🏠 Granero grande destruido										
Info	🏠 Granero grande destruido										
Info	No ha vuelto ninguna tropa										



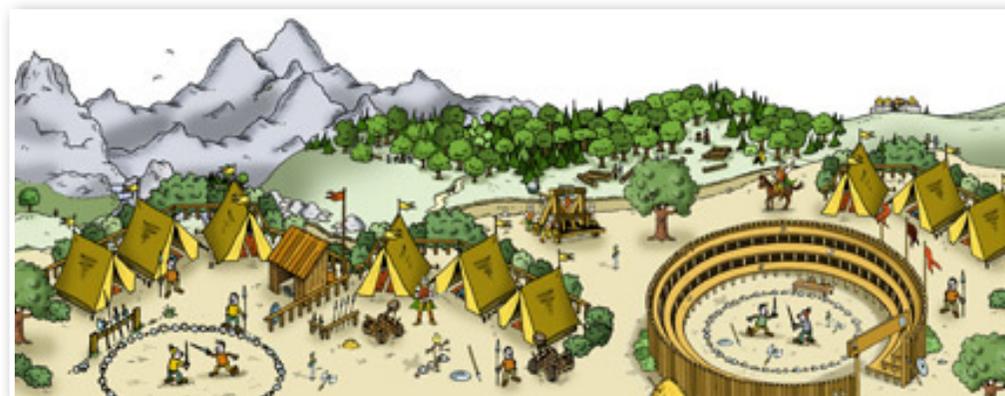
Agresor	chumaster de aldea NCNRYDE										
	🔪	🏹	🛡️	👤	🏠	🏰	🌾	🍷	🐔	🌟	
Tropas	0	0	85376	0	0	31177	3932	5635	2	0	1
Pérdidas	0	0	85376	0	0	31177	3932	5635	2	0	1
Info	🏠 Terraplén destruido										
Info	🏠 Granja destruido										
Info	🏠 Maravilla destruido										
Botín	🏠 0 🍷 0 🐔 0 🌟 0										

Agresor	miss carroña de aldea ¡Felices Pascuas!										
	🔪	🏹	🛡️	👤	🏠	🏰	🌾	🍷	🐔	🌟	
Tropas	100	0	71849	0	200	29990	9962	5333	0	0	1
Pérdidas	100	0	71849	0	200	29990	9962	5333	0	0	1
Info	🏰 Muralla destruido										
Info	🏠 Almacén grande destruido										
Info	🏠 Almacén grande destruido										
Info	No ha vuelto ninguna tropa										



Agresor	santiiii de aldea DESTRUCTORES+ II										
	🔪	🏹	🛡️	👤	🏠	🏰	🌾	🍷	🐔	🌟	
Tropas	0	0	74179	0	0	27426	1400	8709	1	0	1
Pérdidas	0	0	64342	0	0	23789	1214	7554	1	0	0
Info	🏠 Terraplén destruido										
Info	🏠 Maravilla destruido										
Botín	🏠 229498 🍷 261242 🐔 267875 🌟 24195										
	🌟 782810/782810										

Agresor	portuso de aldea NCNRYDE										
	🔪	🏹	🛡️	👤	🏠	🏰	🌾	🍷	🐔	🌟	
Tropas	0	0	75907	0	0	28606	4495	5826	0	0	1
Pérdidas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Info	🏠 Granero destruido										
Botín	🏠 28018 🍷 28018 🐔 13233 🌟 1200										
	🌟 70469/6083830										



Su publicidad click aquí



Estrategia en la antigüedad: Aquae Sextae

Este artículo tratará de ilustrarnos sobre la estrategia romana desde el siglo I a.C. hasta el siglo II d.C., por medio de una batalla entre las cohortes de Cayo Mario y los germanos que invadieron masivamente la península de Italia en los años 102 y 101 a.C.. La batalla fue librada en el emplazamiento romano de Aquae Sextae, al sur de los Alpes.

En este análisis trataremos la estrategia que usó Mario, exhibiendo cada uno de sus movimientos, además de otros detalles que hicieron inclinar la balanza a favor de Roma.

PRELUDIO



Donde y cuando:

En 101 a.C. un gran contingente de 300.000 guerreros bárbaros, sucedidos por una gran procesión de mujeres, niños y ancianos empezó a invadir el norte de Italia en busca de alimentos y tierras. Esto era resultado de la superpoblación de las tierras del noroeste europeo, y entre las tribus dominantes de la horda se encontraban los teutones y los ambrones, además de un contingente de soldados galos.

Para hacer frente a esta situación, el senado romano convocó a Mario haciéndolo venir desde Numidia, donde guerreaba con el rey Yugurta. El general se presentó ante el consejo ataviado con su armadura, listo para el combate.

El Ejército romano:

El ejército romano estuvo compuesto por tres tipos de soldado, los hastati, los principes y los triarii. Estos tipos de tropas originalmente poseían armamentos y funciones distintas, pero con la homogeneización del ejército romano a finales del siglo II a.C. estas diferencias se abolieron aunque conservaron sus nombres originales porque facilitaban el movimiento de las tropas en la batalla.

Estos legionarios luchaban con distintas armas; el gladius (espada romana) y pilum (lanza corta y arrojadiza), además de poseer una cota de malla, como se puede apreciar en la imagen.



Legionario romano, 168 a.C.

Esta es una representación bastante típica de un legionario de los tiempos de Mario, forzado a transportar su propio equipo en la marcha. Está armado con un solo pilum, aunque la mayoría de los legionarios llevaban dos en la batalla. También se distingue su gladius en una vaina colgada del hombro izquierdo. En la otra cadera porta un pequeño pañal para emergencias. El escudo es un scutum de madera, fabricado con tablones en cruz reforzados con hierro, y con un tachón también de este metal que podía usarse para herir a los enemigos. El exterior del scutum estaba cubierto con cuero. A modo de protección, este legionario lleva un casco de bronce con carrilleras flexibles. Porta asimismo una coraza de malla con refuerzos de cuero para proteger el cuello. Las sandalias son también de cuero y tienen llastos en las suelas. Entre el equipamiento transportado había herramientas, una almohada, una capa y utensilios de cocina, además de raciones para varios días.

Cayo Mario, general de Roma:

Cayo Mario, seis veces cónsul de Roma, vencedor de la guerra contra el rey Yugurta de Numidia y salvador de Roma ante la mentada invasión germana, se labró su reputación política por medio de sus triunfos militares, y entre sus tropas era considerado "soldado de soldados", pues compartía con sus legionarios sus penas y sus glorias, y luchaba siempre en primera fila como uno más.

Como los legionarios no podían procurarse su propio equipamiento, Mario consiguió que el estado proporcionara armas y armaduras al ejército (de ahí su uniformidad).

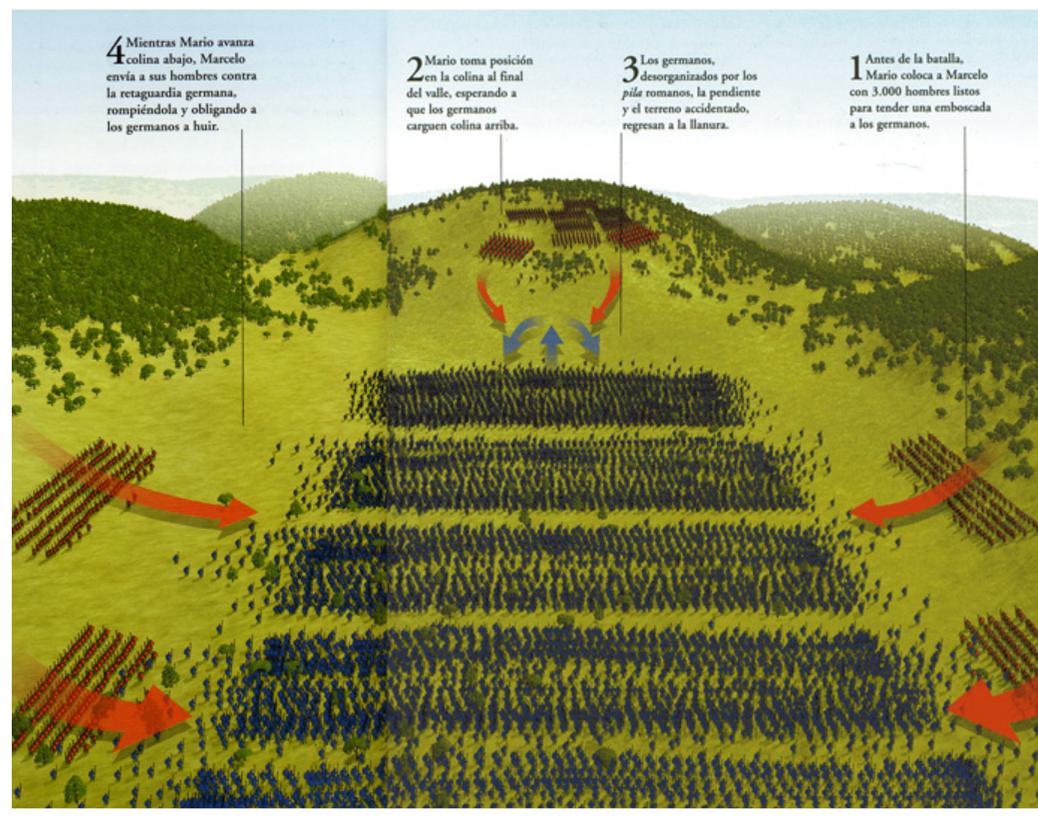
Además, fue el primero en obligar a sus cohortes a llevar su propio equipo. Eso les valió el sobrenombre de "las mulas de Mario".

LA BATALLA: AQUAE SEXTAE

En esta batalla Mario utilizó la técnica en pinza, atacando con el grueso del ejército por el frente y cargando por los flancos para coger desprevenidos a los germanos y abrir más frentes a sus flancos para desorganizar al enemigo.

El inicio de la batalla

Mario colocó a la mayoría de sus tropas en la colina, para que los germanos tuvieran que subir para darles alcance. También delegó el mando de alrededor de 3.000 soldados a Marcelo, su lugarteniente, y los coloca listos para emboscar a los germanos desde los flancos (1)



Mario usa los equites como pantalla para colocar bien la infantería, y forma sus tropas en la colina, esperando la carga germana (2).

La carga germana

Los germanos cargan en desbandada cuesta arriba por la colina contra los romanos, cansándose y desorganizándose.

Mario les ordena a sus soldados mantener la posición, y cuando el enemigo se pone a tiro, los legionarios les arrojan sus pila, causando

más bajas de lo normal por la densidad de la formación germana y a su falta de armaduras. A la carga le sigue un combate cuerpo a cuerpo con espadas y puñales, donde se hace patente la superioridad de equipo de los romanos que, unido con su mejor posicionamiento, hace retroceder la horda que intenta formar un muro de escudos para protegerse de los pila que todavía lanzan los romanos (3).

Marcelo ataca los flancos

Entonces, Marcelo carga con sus huestes

por los flancos del ejército enemigo hasta llegar a su retaguardia, deshaciendo así la formación. Al verlo, las tropas germanas se dispersan e intentan retroceder hacia el campamento.

Mario los sigue hasta el campamento y lo arrasa, concediendo así la victoria final a los romanos y salvando Roma de la invasión.

El historiador romano Plutarco estima que murieron 100.000 germanos en esa batalla lo que, contando los no-combatientes del campamento arrasado, podría no ser muy exagerado.

Datos e imágenes tomadas de "Técnicas Bélicas del Mundo Antiguo", editorial LIBSA, imágenes de Amber Books Ltd. ■

Borja Lorente Escobar (Kerith)



Olite

Arte e historia se dan la mano en esta ciudad de Navarra.

La ciudad de Olite está situada sobre un pequeño cerro en el corazón de Navarra. Su agradable clima mediterráneo continental, junto a la fertilidad de sus tierras, hizo de Olite un lugar habitado desde la prehistoria, efectuándose una intensa romanización y siendo posteriormente elegido por los monarcas navarros como sede real.

Olite está declarado Conjunto Histórico y Artístico. Su principal atractivo reside en su rico y variado patrimonio artístico: Palacio Real de los reyes de Navarra, iglesias de Santa María y San Pedro, conventos de San Francisco y Santa Engracia, recintos amurallados romano y medieval, galerías medievales y el entramado urbano constituyen una visita sorprendente e inolvidable. Un recorrido por las estrechas rúas de Olite permite pasear al abrigo de nobles caserones de piedra con escudos de armas y grandiosos aleros de madera; galerías medievales y espléndidas iglesias, además de descubrir el recinto amurallado romano.

La villa de Olite comenzó una etapa de esplendor durante la Baja Edad Media al ser elegida como una de las sedes favoritas de los reyes de Navarra. A partir del s. XV, el rey



Carlos III "El Noble" y su esposa Leonor de Trastámara comenzaron la construcción del espléndido Palacio Real de Navarra en Olite, en estilo gótico francés, reflejo del brillo de toda una época.

CASTILLO PALACIO DE OLITE

La silueta esbelta y armoniosa del castillo-palacio domina Olite y constituye el ejemplo más importante del gótico civil de Navarra y uno de los más notables de Europa. Es la obra cumbre del rey Carlos III "el Noble" (1387-1425) y el emblema más representativo del viejo Reino de Navarra. Carlos III y su esposa doña Leonor fueron los artífices de la construcción del Palacio Real "que tenía tantas

habitaciones como días el año". El derroche económico, creatividad y capricho lo convirtieron en un palacio de ensueño, uno de los palacios más esplendidos de Europa en su época.

El Palacio es un complejo conjunto irregular de torres, estancias, galerías, jardines y patios que le confieren un aspecto anárquico y una singular silueta que sobresale sobre el caserío de la ciudad. A pesar de esa aparente anarquía, el aspecto exterior es majestuoso.

Numerosos artistas y de muy diversa procedencia se encargaron de decorar elegantemente el Palacio: moros y franceses realizaron hermosas yeserías; moros tudelanos se encargaron de cocer ladrillos barnizados y azulejos; pintores catalanes decoraron las estancias, además de otros artesanos como vidrieros, tapiceros, bordadores, argenteros, relojeros y armeros.

Durante el reinado de Carlos III, Olite gozó de paz, prosperidad y fastuosidad palaciega. Se celebraron varias veces Cortes del Reino. Aquí muere

la reina doña Leonor en 1415 y diez años más tarde su esposo Carlos III.

Sede real en la Edad Media, los gruesos muros y torres almenadas del palacio alojaron a reyes y princesas. Grandes fiestas con muchos comensales y suculentos manjares, amenizadas por músicos y juglares, tenían lugar en las estancias del Palacio. Cacerías de venados en el monte encinar, caza de cetrería en los términos de "la Falconera" y torneos alegraban la vida cortesana, celebrándose también corridas de toros con motivo de importantes acontecimientos. También hay que añadir la actuación de prestidigitadores, equilibristas,

maestros de esgrima, el entretenimiento con enanos, bufones y locos (simuladores), las danzas, representaciones, etc.

Durante la Edad Moderna fue mansión ocasional de los virreyes y escala esporádica de los monarcas españoles en sus contadas visitas a Navarra.

Con el declive de la importancia política de Olite, su uso decae y comienza una fase de deterioro continuo debido al abandono y lo costoso



adsl

Global Ges

¿Quiere pagar menos por más velocidad?



de su mantenimiento. En la Guerra de la Independencia recibe el golpe de gracia que le llevará a su casi completa destrucción: en febrero de 1813, el general Francisco Espoz y Mina ordena prenderle fuego y destruirlo con el pretexto de que los franceses no se hicieran fuertes en él. Por espacio de más de un siglo el palacio estuvo expuesto al abandono y al expolio.

Gustavo Adolfo Bécquer plasma sus impresiones después de visitarlo:

“Una vez la fantasía templada a esta altura, fácilmente se reconstruyen los derruidos to-

rrerones, se levantan como por encanto los muros, cruje el puente levadizo bajo el herrado casco de los corceles de la regia cabalgata, las almenas se coronan de ballesteros, en los silenciosos patios se vuelve a oír la alegre algarabía de los licenciosos pajes, de los rudos hombres de armas y de la gente menuda del castillo, que adiestran en volar a los azores, atraíllan los perros o enfrenan los caballos.

Cuando el sol brilla y perfila de oro las almenas, aún parece que se ven tremolar los estandartes y lanzar chispas de fuego los acorados almetes; cuando el crepúsculo baña las ruinas en un tinte violado y misterioso, aún

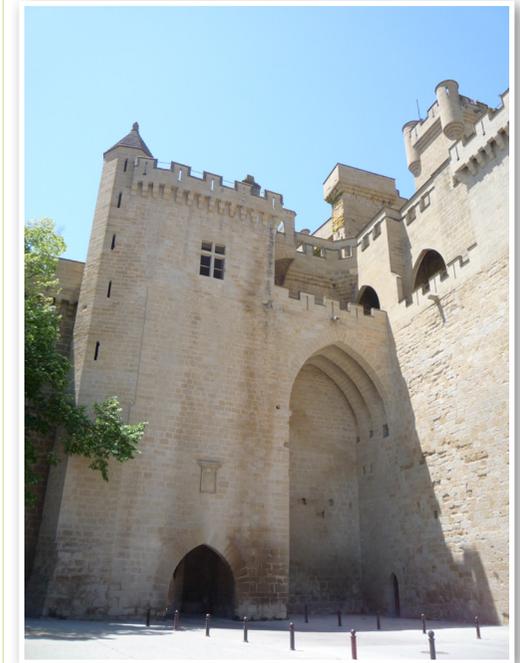
parece que la brisa de la tarde murmura una canción gimiendo entre los ángulos de la torre de los trovadores, y en alguna gótica ventana, en cuyo alféizar se balancea al soplo del aire la campanilla azul de una enredadera silvestre, se cree ver asomarse un instante y desaparecer una forma blanca y ligera”.

El palacio fue adquirido en 1913 por la Diputación Foral de Navarra y en 1937 comenzó su reconstrucción de la mano José Yarnoz.

Fue declarado Monumento Nacional (conjuntamente con la iglesia de Santa María) el 17 de enero de 1925.

Su aspecto actual corresponde a la restauración llevada a cabo a partir de 1937.

Desde *Travian Magazine* invitamos a los jugadores que puedan, acercarse a esta impresionante ciudad medieval a visitarla.



Más información en:

www.turismo.navarra.es

www.olite.es

www.olite.com

Condenados por informar

Desde la Revista pretendemos hacer llegar a nuestra creciente comunidad de internautas noticias relacionadas con el medio en el que nos movemos y que suscita enormes controversias. Como elemento vivo que es la red, nuevas situaciones y retos surgen que resultan especialmente interesante conocerlos, ya que de su desenlace depende la propia realidad, subsistencia y futuro del medio en el que nos movemos.

Dicho esto, hace unas pocas semanas se hizo pública una sentencia que condenaba al Director de la SER, Daniel Anido, y al Director de Informativos de la cadena, Rodolfo Irago, por ser autores de un delito de revelación de secretos*, a un año y nueve meses de prisión y a las penas accesorias de inhabilitación especial para la dirección de medios de comunicación y el ejercicio de la actividad de periodistas.

Esta sentencia es resultado de un proceso en el que existe una controversia política que no será objeto de discusión, ya que no pretendemos, desde la Revista, defender ninguna posición política, y que da como resultado que a dos periodistas, en el ejercicio de su cargo y profesión y publicando información veraz, no se les atribuye la protección constitucional que la Constitución consagra haciendo una argumentación bastante "insólita".



El contenido esencial de este Derecho Fundamental es "comunicar o recibir información veraz por cualquier medio de difusión". Esta última parte es la que a la comunidad de internautas afecta porque internet, la red, es un medio de difusión importantísimo en estos tiempos, más que la prensa escrita, más que la televisión, más que la radio y más, si cabe, si se tiene acceso a esos contenidos clásicos a través de la Red.

Pues esa realidad que es Internet, en la sentencia, el Magistrado-juez Ricardo Rodríguez Fernández, titular del Juzgado de lo Penal nº 16 de Madrid, fundamenta la condena a estos dos periodistas porque entiende que "la protección constitucional al derecho a la información se refiere a los medios de comunicación social (televisión, radio, o prensa escrita), pero debe matizarse que Internet* no es un medio de comunicación social en sentido estricto, sino universal".

Si esa interpretación se hace en ese sentido, cualquier información divulgada en ese medio pierde la protección de Derecho Fundamental. Escuchar la radio por internet no se podrá hacer; leer el periódico digital tampoco; no se podrá ver imágenes de videos y lo que es más preocupante: no se podrá tener

un blog, dado que aunque la información sea veraz y contrastada, al comunicarla en este medio, la red, se puede incurrir en un delito del 192 del Código Penal, revelación de secretos, entre otros.

La red es el medio de comunicación por excelencia y se basa en los principios de libertad de información y de expresión; es el cauce por el que millones de personas expresan su opinión, se informan y, en muchos casos, el único vínculo para enterarse de lo que sucede en su país, región o comunidad.

Desde la revista, entendemos que esta clase de sentencias y construcciones artificiosas que desconocen la realidad de la red en la que estamos inmersos, son un atentado contra los derechos de tod@s, y por ello creemos necesario comunicar a nuestra comunidad esta clase de atropellos. ■

Antonio Rubio Calero



Tuareg, un clásico de Figueroa

Os propongo una lectura corta, poco más de 250 páginas. Es una novela que tiene garra, una historia bonita con descripciones de calidad. Espero que la disfrutéis.

Os propongo una lectura corta, poco más de 250 páginas. Es una novela que tiene garra, una historia bonita con descripciones de calidad. Espero que la disfrutéis.

“Tuareg” de Alberto Vázquez Figueroa

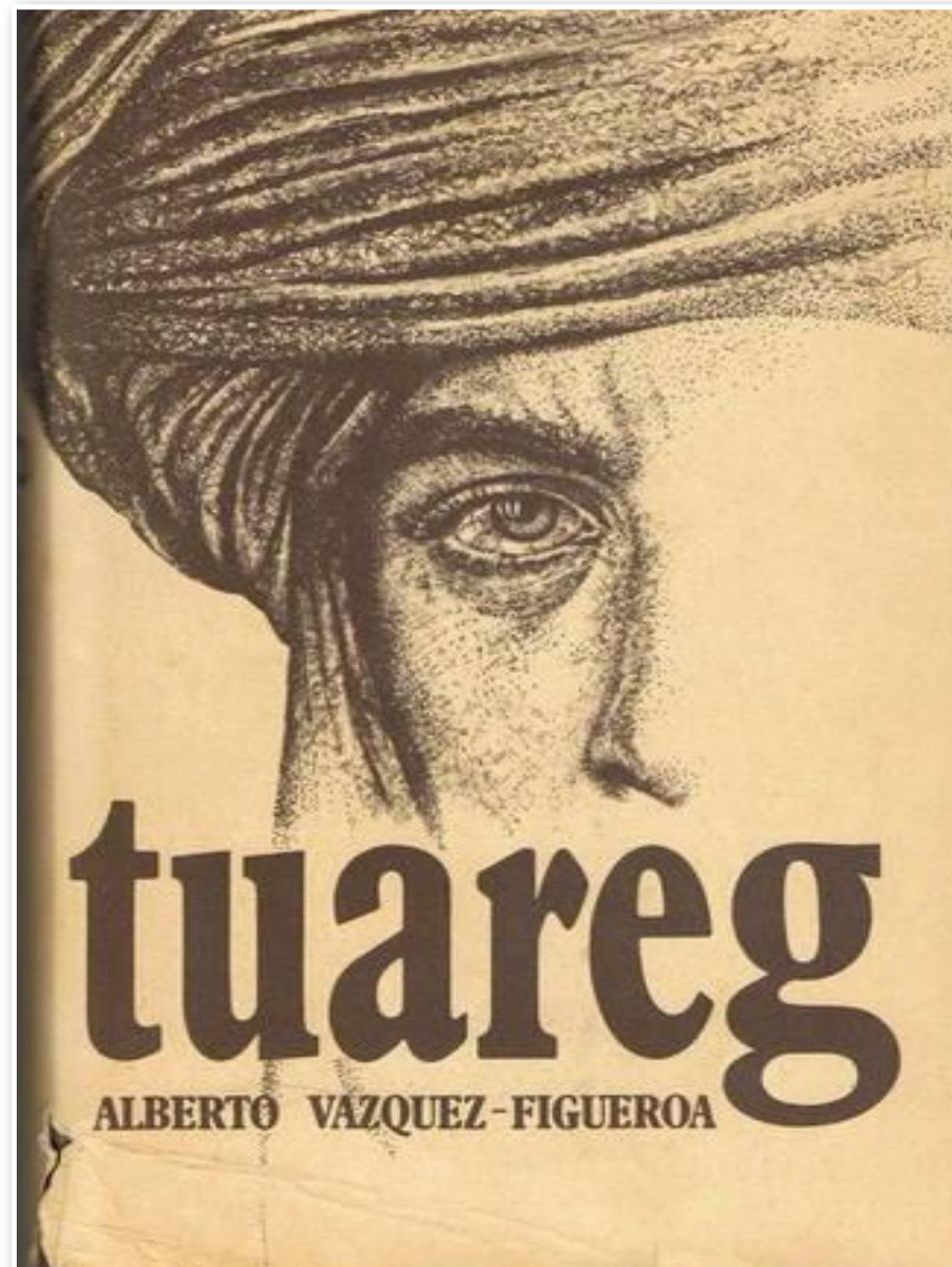
La historia está ambientada en el desierto de Argelia, después de su independencia.

El protagonista es un tuareg descendiente de una raza que se extingue, de un mundo que desaparece. Los Tuareg constituyen un pueblo singular y altivo; auténticos hijos y dueños del desierto, no tienen rival en cuanto a sobrevivir en las condiciones más adversas, bajo un sol abrasador y en una de las regiones más inhóspitas del planeta.

Figueroa recrea ese romanticismo de la vida nómada, sin leyes, al margen de todo, se centra en esos aspectos bonitos y olvida la miseria y el hambre que pasaban esas gentes.

El noble inouchar Gacel Sayah, protagonista de esta novela, es amo absoluto de una infinita extensión de desierto. Cierta día, llegan al campamento dos fugitivos procedentes del norte y él, fiel a las sagradas leyes de la hospitalidad, los acoge. Sin embargo, Gacel ignora que esas mismas leyes le arrastrarán a una aventura mortal. ■

Maribel González González



El mundo conmocionado mirando a Haití

Tragedia más allá de la muerte

El terremoto ha pintado un cuadro de desolación, destrucción y muerte en Haití. Las imágenes que nos llegan son estremecedoras. Una cifra oficial pone los pelos de punta, 200.000 desaparecidos.

Impactan esos cuerpos hacinados sin miramientos en camiones y que más tarde serán enterrados en improvisados cementerios, sin ataúd ni lápida.

De los centenares de muertos, sólo unos pocos privilegiados han tenido la suerte de

que alguien se interese por identificar su cuerpo, por amortajarlo, por darle sepultura, por grabar un nombre en una cruz, ante la que familiares y amigos podrán honrar su memoria.

Al resto, cuerpos sin nombre, sólo los acompañará la soledad y olvido. En las fosas comunes flota el olor de la miseria y el anonimato.

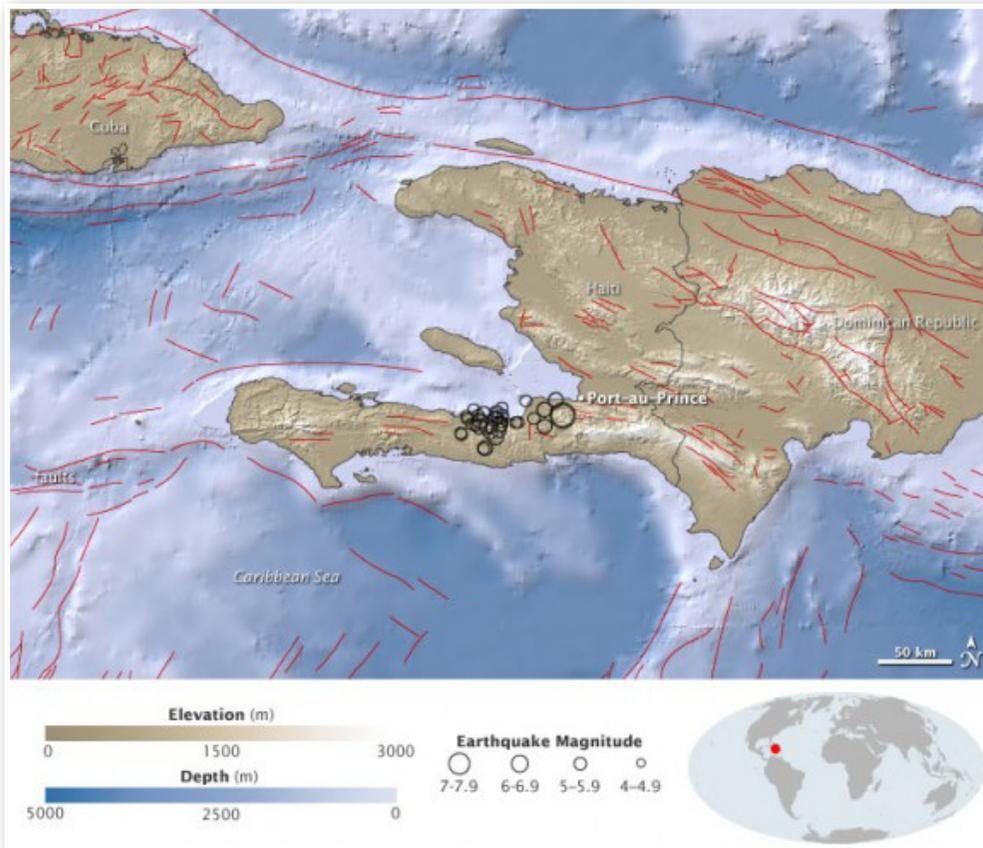
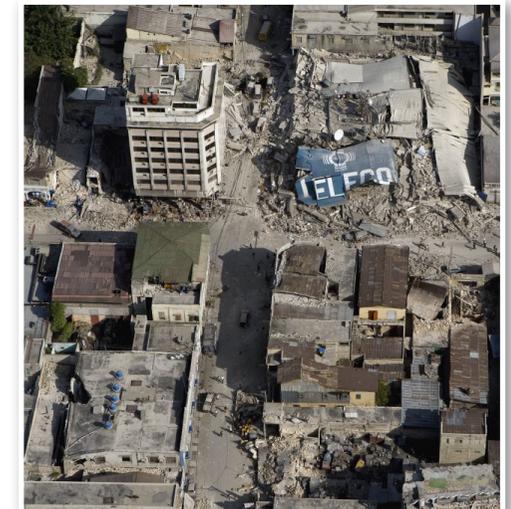
Pero, bajo las ruinas, la tragedia es aún mayor.

Ya no se oyen gritos ni lamentos. Ya no se rebusca entre los escombros.

Las máquinas han comenzado su trabajo y no se distingue entre cascotes y restos humanos.

Ya sólo hay una prioridad: los supervivientes.

Desde Travian Magazine nos solidarizamos con la causa y animamos a todos nuestros lectores a participar en cualquiera de las campañas para ayudar a estas personas a salir adelante otra vez. ■



TRAVIAN VERDE

Tравian Magazine ha decidido solidarizarse con los problemas de medio ambiente y por ello hemos decidido abrir esta sección.

Hemos hablado con algunos grupos dedicados a la causa y hasta espera de noticias hemos decidido empezar con unos consejos que os pueden servir para ayudar a conservar nuestro entorno.

Queremos haceros partícipes de esta sección, si alguno de vosotros tiene algo que aportar, no dudéis de enviarnos un email a revista@travian.net. Todas las aportaciones publicadas tendrán una compensación de 150 oros. Así que ya sabéis, cualquier truco que sepáis o cualquier forma de ayuda que queráis publicar con el fin de ayudar al medio ambiente, no dudéis en enviárnosla.

CENTROS DE TRABAJO ECOLÓGICOS

Vamos a darnos un paseo por el centro de trabajo de un travianero cualquiera. Veamos algunos trucos para hacer que la oficina sea un lugar más ecológica. Mentalizarse, concienciarse y actuar es fundamental para asegurar un mañana.



Ventila la fotocopiadora

El ozono puede ser un contaminante en espacios cerrados, sobretodo si trabajas en una sala mal ventilada y cerca de fotocopiadoras que permanecen encendidas todo el día.

El ozono puede dañar los ojos y las membranas mucosas, además de poder provocar dolores de cabeza. Utiliza la fotocopiadora con cuidado y ventila siempre las habitaciones.

¿Realmente necesitas productos químicos para limpiar el teléfono?

Los teléfonos compartidos pueden ser un foco de infección de microbios, pero los productos químicos que se utilizan para limpiarlos pueden ser más tóxicos que los propios microbios. Los productos limpiadores en aerosol, incluso los que

contienen bajos niveles de gases de CFC o hidrocarburos (otro gas que favorece el efecto invernadero), se mezclan con desinfectantes altamente tóxicos que no deben inhalarse en cantidades excesivas. Es mucho más seguro frotar el teléfono con un paño limpio y

húmero y, además, también es más barato que estamos en crisis.

Utiliza mobiliario resistente

Es evidente que el mobiliario de oficina que utiliza mucha gente debe de ser resistente para resultar económico, pero cuanto mejor sea aquel, más estaremos beneficiando al medio ambiente. Busca alternativas, como los archivadores de metal en vez de los de cartón. Compra objetos de segunda mano, ya que también es una forma de reciclar y resulta más asequible.

Ahorra papel

Se calcula que las empresas estadounidenses utilizan 1,6 trillones de hojas de papel al año, de las cuales un trece por ciento son fotocopias innecesarias. Esto significa desperdiciar varios millones de árboles. Añade el coste energético a esta suma y compráras que el mal uso de la fotocopiadora es un grave problema ecológico. Reduce el número de fotocopias, reutiliza papel que sólo está impreso por una cara y coloca siempre una caja o contenedor junto a la fotocopiadora para guardar el papel y posteriormente reciclarlo.

No utilices clips de colores

Los clips son pequeños pero necesarios en una

oficina. Pueden reciclarse y reutilizarse muchas veces, lo cual los hace valiosos y efectivos, pero hay que rechazar los de colorines recubiertos de plástico. Pueden contener cadmio, un metal muy tóxico

Reduce el consumo de pilas

La fabricación de pilas requiere una cantidad de energía cincuenta veces mayor que la obtenida al utilizar las pilas. Las oficinas y talleres de todo el mundo emplean pilas para calculadoras, relojes y otro tipo de aparatos. Recurre a aquellos que puedan conectarse a la red, calculadoras solares y equipos que puedan manejarse de forma manual siempre que sea posible. Si debes utilizar pilas, elige las "ecológicas" recargables, que durarán quinientas veces más-

Comparte coche

Si no puedes desplazarte en autobús o tren para ir al trabajo, viajes solo en tu coche: invita a otros compañeros. De este modo compartirás gastos, además de reducir hasta un 75% el número de automóviles que circulan por la carretera (si todos hiciéramos eso), consiguiendo así contaminar menos. ■

Todos estos trucos han sido obtenidos del libro de Bernadette Vallely "1001 formas de salvar el planeta" de Ediciones Obelisco.



Entrevista a un topo

Hace exactamente 5 revistas hablamos de los topos. En esa ocasión un colaborador externo a la redacción expuso ante todos vosotros qué tipos de topos podemos encontrar a lo largo de este maravilloso mundo, a veces tan odiado por esposos/as y amigos/as, llamado Travian. En él nos habló de los “resentidos”, los “reclutados” y los “caballo de Troya”, explicándonos qué era lo que caracterizaba y diferenciaba a cada uno de ellos. Hoy estoy aquí para profundizar un poco más en este extenso tema que cada vez se instala con más firmeza en los terrenos travianos.

A sí pues, es hora de adentrarnos en el gran mundo de los tálpidos, conocidos vulgarmente como topos; estos animales pertenecen a una familia de mamíferos placentarios del orden *Soricomorpha*, aunque durante mucho tiempo fueron clasificados dentro del orden *Insectivora*.

Carecen de pabellón auditivo externo. Los topos confían principalmente en su sentido del tacto y poseen vibrisas en su cara, extremidades y cola. Su hocico flexible es especialmente sensible.

De ellos podríamos destacar sus patas, cortas y fuertes, provistas de fuertes y grandes uñas que utilizan para escarbar galerías de hasta 150 m de longitud. Los codos que se encuentran desplazados dorsalmente y rotados, de modo que las palmas de las extremidades anteriores quedan orientada hacia detrás,

potenciando su labor al excavar. Su piel fina y suave facilita el movimiento por la madriguera, tanto hacia delante como hacia detrás. También, como curiosidad, podríamos decir que el pene de los machos queda orientado hacia atrás y carecen de escroto.

De sus hábitos alimentarios podríamos decir... (“pssss, psssss, jeh!, ¡tú!, reportero-ooo... que esto no va aquí...”)... mmm... es cierto. Perdón, jefa, vuelvo a empezar.

¿Qué es un topo en travian?

Para los veteranos de travian esta pregunta puede carecer de sentido, pero las primeras veces que le hablas de los topos a los “noobs” puedes observar a través de la pantalla de tu ordenador cómo abren los ojos escandalizados, así pues este artículo se lo dedico a ellos, porque yo también lo fui...

El topo es ese personajillo de la alianza X que se mete en la alianza Y para tener acceso a información interna de dicha alianza que poder pasar a la suya, la X. Como ya se explicó en un número anterior, no todos ellos se comportan del mismo modo, ni sus movimientos ni su implicación con la alianza espiada es la misma siempre, varía según el topo y según la información que necesitan extraer; pero sin duda una de las cosas que más influye es el foro de la alianza topeada, pues la misión de algunos sólo es ver el foro de su contrincante para luego contar lo que allí pone, puesto que algunos usan el foro como pilar principal de la alianza y escriben públicamente todos los movimientos militares y diplomáticos que van a realizar. PRIMER ERROR...

Si buscáis por la red encontraréis los casos de mucha gente que da consejos sobre cómo se encuentra un topo. No descartaré que alguno de esos consejos funcione, pero ya os digo que la mayoría son tan fraudulentos como que mi padre es el butanero y no el que me dio el apellido en el registro...

Pero no será hoy cuando os explique las fórmulas para encontrar topos, tendría que suplicarle media revista a los jefes y me pondrían malos ojos... además tampoco quiero que acabéis usando mi artículo para conciliar el sueño en esas noches de insomnio que has-

ta ahora pasabais frente al PC...

Por eso quiero comunicaros que hoy voy a romper esa tradición, jamás antes puesta por escrito, de acordarse de la familia al completo de los topos (sobre todo cuando no conseguimos localizarlos entre nuestras filas, ¿a que j... fastidia?) para cederle la palabra a uno de los implicados, porque nadie nunca les dio la oportunidad de explicarse y exponer sus motivos. Quizás no sean tan malos tipos... ¿no creéis?

Reportero: ¡Buenas noches! Por motivos obvios debemos ocultar tu nombre, pero dinos, ¿cómo quieres que te llamemos durante esta entrevista?

Invitado: Sir Espía, jejeje

R: Aunque resulta obvia tu respuesta, dime: ¿topo o espía?

Sir Espía: Me gusta que me llamen espía ya que topo suena mal y además soy mucho más experto que un topo que sólo ingresa y tiene mucha menos experiencia. En cambio espía quiere decir muchas cosas al mismo tiempo...

R: Para ti sé que hay mucha diferencia entre ambas, pero para la mayoría es lo mismo. Así pues explícales, ¿cuál es la diferencia entre



topo y espía más exactamente?

Sir Espía: Yo pienso que puede sonar igual pero, para mí, que me llamen espía es un mundo de posibilidades; para mí topo quiere decir una persona que sólo está en una alianza porque le pidieron que sacara información, pero espía quiere decir que trabaja las 24 horas del día, alguien que se esfuerza en aquel trabajo...

R: ¿Hace cuánto juegas a travian?

Sir Espía: Desde agosto del 2008, pero creo que he aprendido rápido y me emociona saber que hay personas que confían en mí como rey de una alianza mientras que yo las entreno como espías...

R: Y en ese tiempo, ¿cuántos servidores has jugado?

Sir Espía: He jugado en los chilenos: el Server3, Speed3x, Classic6 y el Server7, en el net he jugado: éste (Speed) y el net1. Actualmente sólo estoy en éste, en total son 6 mis servidores jugados...

R: Cuéntame, ¿En qué servidor comenzaste tus andanzas como topo?

Sir Espía: Empecé en diciembre del 2008, en el Server3 chileno cuando estaba en guerra con una alianza me di cuenta de que se nece-

sitaban personas así...

R: Toda historia tiene siempre un principio. En tu caso, ¿qué te decidió a tomar los caminos oscuros del espionaje?

Sir Espía: Jejeje, qué buena pregunta. Para mí esto no es oscuro ya que yo creo que más allá de espiar los planes y estrategias del enemigo sirve para salvar nuestro pueblo. Me decidí por una alianza enemiga, cuyo nombre no daré, que atacaba siempre a mi alianza cuando yo era el rey y no quise permitir eso. Por aquello me decidí a invadir los planes de mi enemigo, en eso me di cuenta de que los servidores se terminaban, jejeje, y

antes de ir a infiltrarme terminó el servidor, jejeje, pero quise seguir y aquí estoy trabajando para quien quiera.

R: ¿Qué es más divertido, tú que has estado en ambos bandos, ser legal o ser espía?

Sir Espía: Para mí 100% espía ya que entro en algo más que eso, llegar a persuadir la confianza del enemigo para mí es "super" perfecto eso...

R: Pero dime, ¿cómo te sientes al ser odiado por medio mundo? No debe ser fácil...



Sir Espía: No, nunca me he sentido odiado y por lo que tengo entendido según todas las personas que he hablado, nunca me han odiado, ya que cuando termino un trabajo lo termino bien, sin ser descubierto, y creo que la mayoría de guerras las puedo parar...

R: Pero Sir, todos "odiamos" los topos que arruinan nuestros planes... seguro que habrás escuchado alguna vez quejas e insultos hacia tu persona sin saber los que lo decían que tú eras el topo...

Sir Espía: Claro que los odian, pero tener a un espía del lado de la alianza es muy bueno y al infiltrarse nadie se da cuenta de mi presencia así que para mí no pasa nada, jejeje...

R: Así, por curiosidad, ¿en cuántas alianzas has llegado a topear simultáneamente?

Sir Espía: Yo he espiado en 7 alianzas, pero al mismo tiempo como tú dices nunca. Hago un trabajo, lo termino y hago otro, es que los pedidos para espiar son escasos en estos tiempos.

R: ¿Te han pillado alguna vez?

Sir Espía: Nunca me han pillado ni creo que me pillen, ya que cada paso lo doy cuidadosamente.

R: Desde la intimidación y el calor de esta conversación, ¿qué artimañas sueles usar en tu espionaje?

Sir Espía: Uuu, esa pregunta es un poco privada para mis espionajes, pero a pedido de esta conversación la diré: mi artimaña es compor-

tarme como quien soy, ser sincero y nada más, me refiero con sincero a tratar de ser lo más posible de confianza de nuestro amigo al que estoy espiando.

R: Llega el turno de confesar los pecados... A la hora de hacer tus "trabajitos": ¿has tenido alguna vez que pasar por encima de la ley? ¿Multicuenta por ejemplo?

Sir Espía: Jejeje, qué pregunta más complicada, ¿la verdad? Sí, una sola vez, pero era por motivos que el rey me pidió. Me dijo: "todos deberéis entrar en tal cuenta y hacerla crecer", eso quería decir que tenía dos cuentas, osea, era una cuenta suya, no creada por mí, pero todos teníamos que ingresar para poder hacerla crecer. Si yo no lo hacía, él me iba a sacar, pero necesariamente tenía que estar en esa alianza ya que la vida de otra alianza y la mía estaban en juego, así que tuve que pasar por encima de nuestras benditas leyes. ¡Ah! Y también un día me pidió que le enviara 1000 de cada materia y sólo producía como 100/200 m/h así que sí, hubieron días en los que no respeté las leyes...

R: ¿Serías capaz, así de imprevisto, de darnos un consejillo rápido y básico de qué hacer para que no nos pillen?

Sir Espía: Claro, cómo no, el mejor consejo que yo os puedo dar es: com pórtense como si fueran uno más de ellos, no disimulen, sed quienes sois, y todo saldrá bien.

R: Tomo nota... Por cierto, alguien me ha dicho que tienes una especie de academia de espionaje... cuéntame más...

Sir Espía: Saliendo del tema de la entrevista, ¿quién te ha contado amigo? Tú sí que eres un buen reportero jejeje... Sí, tengo un tipo de academia, enseñé todos los planes que utilizo yo en las alianzas que estoy intento enseñar el espionaje, ya que servirá mucho a las alianzas en las que estén luego ellos.

R: Gracias, es mi faena. Pero expláyate un poquito más... dime, ¿cómo surgió tu idea de crear una academia de espionaje y cómo contacta la gente contigo? ¿Cómo saben quién eres y lo que haces?

Sir Espía: La idea de surgir ésta fue tan simple como querer que mis compañeros de alianza me ayudaran en mis investigaciones. Después se me ocurrió la idea de hacer una abierta para todo público, así que ya saben, para los que necesiten mi apoyo en alianzas pueden contactar conmigo, puedo trabajar espiando alianzas o jugadores, no pido nada a cambio ya que para mí es una afición. El msn para contactar conmigo es: rmts2@hotmail.com Sólo escríbeme un correo, sea el servidor que sea, estaré ahí para ayudarte en tu alianza...

R: La apuntaré por si acaso... Al principio hemos dicho que no podíamos dar tu nombre por cuestiones de confidencialidad, pero dime, ¿puedes citarme nombres de alianzas en servidores terminados que hayan sucumbido ante

tus artimañas?

Sir Espía: Sólo me acuerdo de 4 ya que las otras dos eran puros signos: [Tiump], Vacas, .T.T., y Principados.

R: En la página 12 del Nº4 de Travian Magazine se exponían los tipos de topos, ¿con cuál de ellos te identificas tú más?

Sir Espía: Creo que con ninguna de aquellas, quizás me identifico más con el Caballo de Troya sólo porque es más experimentado, como el espía, pero creo que tengo mi propia estrategia que la llamo "La Amistad". Le acabo de colocar el nombre, jejeje...

R: Todos buscamos a los topos en nuestras respectivas alianzas, algunas veces los cazamos y otras jamás intuimos quiénes son. Dime, ¿en qué servidor y cuáles son las medidas más duras que has tenido que esquivar como espía para no ser descubierto?

Sir Espía: Creo que la más dura fue la del Clásico chileno, ya que los líderes eran muy desconfiados y muy preguntones en todo sentido y me costó un poco entrar, pero entré. Ésa fue la alianza .T.T., que no sé si todavía existirá ya que tenían problemas con varias alianzas. Tuve que tomar la medida de ponerme fuerte ante lo que decía el líder enemigo de la que me infiltré y apoyarlo en sus planes de dominación...

R: Y para terminar... No es un secreto que la gente odia a los topos, pero demasiadas batallas, guerras y servidores se han ganado gracias al uso de estos espías y por este motivo te quiero brindar la oportunidad de que, aquí y ahora, escribas una breve parrafada en defensa de la cuarta raza de Travian, los topos.

Sir Espía: Los grandes mundos de Travian no serían nada sin los espías, nosotros servimos en muchas cosas y creo que es propicio que estemos en ellos. Duras batallas y guerras han sido ganadas sólo por un jugador: el espía. Creo que en esta "raza" jugamos los mejores y más experimentados en el sentido de debilitar al enemigo, debemos seguir con esta lucha, nosotros somos mucho más que el mejor jugador, somos mejores que la mejor alianza y algún día seremos los jugadores más respetados ya que damos la vida, damos nuestra propia aldea, por favorecer a nuestro aliado... Nunca caigáis en el campo de batalla, seguid siempre con el cuento de que "eres quien eres" (pero no quien ellos creen) siempre y llegarás a estar en la cima de los mejores...

R: Pues muchas gracias por recibirme en tu madriguera a estas horas, que tengas buena "cosecha" esta noche y, no sé, ¿algo que quieras añadir a esta entrevista?

Sir Espía: Gracias, nada más que agregar y que los espías "VIVAN", jejeje, muchas gracias por la entrevista, saludos ¡chao!

R: ¡A ti por atendernos!

No sé qué pensareis después de leer todo esto; seguro que algunos seguiréis opinando que los topos son muchas cosas poco bonitas, otros quizás vean que después de todo hay un segundo Travian que no conocen pero que tiene pinta de ser divertido y otros sólo habrán sacado de esto un mail donde pedir ayuda... cada loco a su tema... Pero ahora llega mi turno de hacer una llamada a ese primer grupo que he nombrado: los que siguen odiando los topos y todo lo que ello representa; esa gente que apuesta por un juego limpio sin espionajes y basado sólo en tropas y ataques, aquellos que no se creen aquella mítica frase de telenovela de que "en el amor y en la guerra todo vale":

•Tú que me lees y te gustaría rebatir las palabras de Sir Espía.

•Tú que querrías que se oyesen tus por qué acerca del no uso de los topos.

•Tú que estás dispuesto a convencer al mundo del por qué debería estar prohibido el topeo.

Manda un email a revista@travian.net poniendo en el "Asunto" la palabra TOPOS y exponiendo por qué debo elegirte a ti y no a otro para defender la postura Anti-topos. Demuéstrame que tú y sólo tú podrás defender como es debido esa otra postura con ideas claras, concisas y, por favor, maduras, y serán tus palabras las que se leerán en el próximo número de la revista por miles de personas.

¡Hasta el próximo número! ■

Nuria Moya



Travianero especial

Había una vez.....

A sí podría empezar este relato si no fuera porque los lugares, los hechos y los protagonistas son reales.

No se conocían.

El anuncio que ella escribía desde Coruña solicitaba un piso compartido en Valencia.

El anuncio que él escribía desde Valencia ofrecía dos habitaciones gratis para ver al Papa.

Durante todo un mes de búsqueda ella no logró encontrar un sitio donde llegar a Valencia; ya tenía el billete de avión y un trabajo seguro, pero no donde llegar.

El no entendía el "negocio" que estaban haciendo algunas personas con la visita del Papa a Valencia, los alquileres de habitaciones y casas eran extremadamente desorbitantes y expresó su desacuerdo poniendo su anuncio en Internet.

Cuando faltaba menos de una semana de la fecha de su viaje, esta chica argentina, que venía para trabajar y ayudar a su familia, leyó aquel anuncio donde se ofrecían dos habitaciones gratis y sintió que el destino guiaba sus pasos.

Se escribieron.



El día 5 de Julio ella llegaba al aeropuerto de Valencia y él fue a buscarla al mejor estilo "Don Quijote" pues también es castellano-manchego. Cuenta Manuel que enseguida quedó prendado de su preciosa cabellera negra y estilizada figura, cual Dulcinea. Ella iba a lo que iba, a trabajar y nada más.

Quince días. Luego de eso él salía de vacaciones con sus dos hijos. Pero durante esas dos semanas pasearon mucho por Valencia y hablaron mucho más. Manuel le contó que estaba divorciado y ella le contó que era la mayor de 8 hermanos y quería trabajar para ayudar a su familia en Argentina.

Manuel confió en el buen corazón de Paula, y le ofreció que siguiera viviendo en su casa, y habilitaron una habitación donde sus hijos jugaban con los ordenadores, de esta manera podría ahorrarse el alquiler y ayudar más a su familia. A cambio a ella le tocó plancharle las camisas.

Durante dos años fueron alimentando una amistad única que el destino y la providencia los llevó hasta el altar.

Pero unos meses antes del "sí, quiero" Manuel y

Paula ya se habían embarcado en otra aventura, pero ésta de índole solidaria.

Un domingo, como casi todos, Manuel hizo una paella para sus hijos. Disfruta muchísimo cada vez que puede tenerlos en casa, pero a última hora le avisaron que no podrían venir, les había surgido un imprevisto.

¿Qué hacer entonces con tanta paella?

Pero, principalmente, pensaba Paula ¿qué hago yo para animar a Manuel que no podía disimu-

lar su tristeza por no tener a sus hijos en casa comiendo la paellita tan esperada y que siempre la prepara con tanta ilusión para ellos?

Entonces, ella le recordó de aquella intención que tenían en mente hacía ya unos meses pero que entre una y otra cosa no lo concluían. Manuel siempre decía que quería hacer una "paella grande" y compartirla con los chicos que viven en los edificios abandonados, con los que viven en la calle y se buscan la vida como mejor pueden o les dejan. Así fue que ese día bajaron al río con su paella en un taper y se la entregaron a 3 muchachos que todavía no habían comido.

Fue tal el impacto que esto produjo en

Manuel que tomó la firme resolución de hacerlo cada sábado. Bien, no?... la resolución estaba tomada, pero...¿qué cocinar?... paella era un poco caro para la situación económica de esta pareja. Entonces pensaron en una comida que a sus hijos les encanta: los macarrones, ricos, sencillos de hacer, económicos...¡decidido! eso fue lo que hicieron el siguiente sábado.

Como no sabían con certeza a dónde ir, solo prepararon 1kg de pasta con carne picada y tomate frito, y con las bandejas que Paula reciclaba del supermercado, salieron a la calle. Antes de salir Paula vio en la bancada de la cocina unas mandarinas y las llevó también.

Ese sábado comieron 10. Lo primero que preguntaron era si no tenía cerdo y al asegurarse que no, se acercaron tímidamente y ellos mismos racionaban lo que les servimos para dejar para los otros..."poco-poco" decían, "hay más chicos allá" y señalaban a los que estaban trabajando (aparcando coches).





De momento tienen la ayuda de varias empresas que les suministran las bandejas de plástico, los vasos, el tomate frito y el sazón de spaghetti. Ellos siguen comprando la carne, los tenedores, el pan y alguna cosa más. El aceite lo compran unas veces y otras se los llevan las personas que colaboran con ellos los sábados.

Lo más cercano en esta historia pasa por un día que estuvieron de compras en un gran centro comercial donde se percataron de una gran oferta en prendas de abrigo, tipo plumas. Viendo los días de frío que estaban haciendo en Valencia, decidieron aprovechar el dinero que tenían de algunas colaboraciones de amigos y compraron 12 chaquetones.

Al principio no sabían a dónde dirigirse, pero el hecho de verlos trabajando fue un claro indicio de que ellos sí sabrían recibir un buen plato de pasta calentito. Al sábado siguiente ya hicieron 2kg de pasta, ya compraron unos platitos y tenedores desechables, la carne, el tomate, el pan y las mandarinas que tanto les gustaron.

Pero ahí no terminó la cosa, al día siguiente compraron otros 12.

Pero..... ¡¡¡Ahí no terminó la cosa noooooo!!!, Manuel pidió ayuda a sus compañeros de trabajo y en un par de días consiguió el dinero suficiente para comprar..... 32 chaquetones más.

Aquella tarde-noche fue una fiesta para los chavales de la calle. Uno de ellos dijo: "Este es el mejor regalo que nos podían hacer este año".

Y así continúan, dando de comer todos los sábados, algún domingo traen a su casa a comer

paella a tres o cuatro y animándonos a todos sus amigos y conocidos a hacer algo parecido, que por muy poco o pequeño que nos parezca, esa "estrella de mar" nos lo agradecerá.

Os invito a visitar su blog <http://elmacarronsolidario.blogspot.com>

Y colorín colorado esta realidad no se ha acabado. Podéis encontrar a Paula y Manuel todos los sábados repartiendo comida y cariño.

Historia de la estrella de mar

Había una vez un viejo pescador que descansaba a orillas del mar bajo una pequeña sombra. Mientras distendía su mirada hacia un extremo y otro de la playa divisó a lo lejos una persona, y como era lo único que cambiaba su paisaje habitual prestó especial atención en ella.

En la medida que esta persona se acercaba notó que era una mujer joven que recogía las estrellas de mar que se hallaban en la orilla y las devolvía al mar. Asombrado y confuso el pescador pensó que era absurdo lo que hacía, y tanto se inquietó que decidió acercarse a dialogar con la joven y convencerla de algún modo que su tarea no tenía sentido y creyó que su experiencia de pescador le serviría de respaldo para el consejo que quería dar.

-¿porqué haces eso?

-La marea está baja

ya deja muchas estrellas lejos del agua, el sol está muy fuerte, las va a secar y se morirán.

-Es usted una joven muy ingenua-le dijo el pescador respetuosamente- permítame decirle que existen miles de kilómetros de costa y centenares de miles de estrellas de mar que quedan varadas en la arena y entre las rocas. Discúlpeme si le digo que lo que usted hace no tiene mucho sentido...

La joven miró al pescador con sorpresa e inmediatamente se inclinó y recogió una estrella en su mano, se la mostró al pescador y mientras cuidadosamente la arrojaba de nuevo al mar le dijo con naturalidad y sencillez...

-para ésta, sí tiene sentido... ■



Net1: Un sector moviliza el Net

En un principio y a grandes rasgos, parece que dos bloques copaban las mayores opciones para llevarse el servidor. Por una parte **Korowai & TROTTERS** + coaliciones y por la otra **K.U.N.E & Beetles**, pero una guerra parece haber inclinado y mucho la balanza:

El sector Suroeste (-/-) se alzó en armas, por una parte **Enûmae & Elite** y por la otra **D&C**. En un principio las dos primeras tenían las de ganar y coordinaban bien sus ataques y defensas. **D&C** perdió capitales y ofensivas a mansalva, pero el apoyo público de **Beetles**, a favor de **Elite** hizo que **24x7, Gaia, Tx7** decidieran apoyar a **D&C** y la guerra dio un giro de 180 grados provocando la desaparición de **Elite** y **Enûmae**.

Además la publicación de su ayuda por parte de **Beetles** y el claro posicionamiento hacia una guerra sectorial, le ha hecho perder el apoyo de **K.U.N.E** por lo que a priori **Korowai, 24x7, GAIA, Tx7, Trotters** ... se ven con vínculos más fuertes y revitalizados. Veremos si **K.U.N.E** no se replantea su postura y accede a ayudar a **Beetles** ante la posibilidad de la ardua batalla que se les avecina dando lugar a una bonita guerra, o por el contrario veremos caer a otra grande frente a ese consorcio de alianzas bien organizadas y mentalizadas para luchar en bloque.

En el recuerdo quedarán esos valientes luchadores ex **Clan DBS** de otro servidor que vendieron bien cara su piel, pero no se su-

perieron anticipar los acontecimientos y pagaron su osadía.

Net2: Con los artefactos en juego

Desde el principio han ido las cosas aceleradas en el net2. A los pocos meses, ya se estaban creando coaliciones, y con ello, los primeros conflictos. Iban uniéndose alianzas con el paso del tiempo, que hoy en día, aún siguen unidas, llegando a crearse bloques o en su defecto embajadas rotas por problemas directivos.

Actualmente hay dos bloques en disputa y a nivel multisectorial, por una parte **Doctors & Gusa & Hass & Priorato & Salu** y por el otro **CDV & PSI & Furia & Acuna & Hades & Ins & Zas**. En repartimiento de artefactos la cosa está muy igualada veremos si el repartimiento de piedras también va por la igualdad o alguno de los dos bandos se desmarca, aunque teniendo en cuenta que estamos sobre el meridiano más o menos del servidor, esta lucha se prevee ardua y larga.

Hemos de agradecer la total colaboración de los dos bloques con la revista representada por el reportero, esperamos seguir viendo esos descensos de población y seguir narrando tan tremenda batalla.

Net3: Camarero!!!... Otra de bipolaridad!!!

La bipolaridad parece dominar en los .net, y el net3 no es una salvedad. Tras la llega-

da de los artefactos y la próxima salida de natares, los movimientos diplomáticos han provocado la existencia de dos bloques muy marcados con amplio poder y muestras de organización suficientes para poder llegar a buen puerto.

La lucha por el server enfrenta a las embajadas de **WMDK, WW, CAOS, DISTURB, EVOLUT, MEJILLONES y MARDUK** contra las embajadas de **ACME, RANLEW, SEDA, DOOM, OSCUROS y CNT**.

Pero no sólo de diplomacia vive el sector. Las guerras intersectoriales son una constante entre **RANLEW Y WMDK**, que tiene visos de durar lo que resta de servidor, dejando un resquicio de esperanza a los que esperan un debilitamiento de alguna facción para tomar mayor protagonismo.

La inesperada salida de **NYU** y **BORG**, que pertenecían a este segundo bloque, ¿abrirá la tercera opción a la lucha por las Maravillas? ¿o sólo es una estrategia? Sea de una u otra manera, el net3 parece de lo más interesante, y de seguro, muchas más sorpresas nos traerá en el futuro.

Net4: Una estrella caída

Parece que las primeras víctimas del servi-

dor ya han aparecido, la alianza **PROSS** se ha descalificado del estrellado al no poder lidiar con la enrevesada política del Net4.

Los otros tres bloques siguen en su intento por alzarse como la mejor alianza del .net, con las restricciones que tienen para ello. La alianza **PROSS** intentará hacerse también con la victoria, tal como han anunciado, pero sin este tipo de limitaciones por lo que no se descartan nuevas coaliciones y pactos en el servidor que se creían cerrados.

Por otro lado las maravillas, tal como hemos explicado en el artículo dedicado a este servidor en nuestras páginas de *Travian Magazine*, han hecho su aparición, por lo que se preveen bonitas batallas a partir de ahora. Desde *Travian Magazine* esperamos que por fin, este servidor, deje ver la gran calidad como guerreros de estos jugadores que hasta ahora prácticamente sólo se han lucido como políticos.

Net5: De locos

El net5 ahora mismo pasa por un estado pre-artefactos, las alianzas poco a poco intentan desvincularse de guerras como los ex **Party** y ex **E.N** con nuevas siglas y en comunión casi con todo su mismo sector, o **Fomorian**, que va teniendo rencillas con alianzas suel-

Su publicidad click aquí



tas pero con poca chicha.

Por Nor-este (+/+) **Smile** parece llevar la batuta de ese sector, el bloque **abecedario** va perdiendo pistón y parece no haber otro rival con suficiente poder para tutear a los seguidores de *Lord Smile*. El único sector que parece algo dividido es, como no, el suroeste (-/-) donde **Marcianos** y **novatos** se las daban muy felices repartiendo a diestro y siniestro contra **Klan** y **LHP**, pero les están creciendo los enanos, y nunca mejor dicho, y poco a poco a la lucha se van uniendo otras alianzas como **Titans**. Veremos si los desgastes no pasarán factura ante los artefactos.

Este net va por el mismo camino que el pasado, con macro bloques, y personalmente no queremos dejarnos en el tintero este caso, que por suerte no se corresponde a la situación actual, que expondremos gráficamente:



La unión de tantas embajadas les daba una estabilidad casi total en ese sector, por suerte antes del cierre de este post **Enbidia** y **Suns** decidieron cancelar su pacto y pasaron otra vez a la batalla, dejando sólo a **Fo-morian** como la alianza con más calma, eso sí, de forma aparente. Por no tener información de **Enbidia** y no poder constatar la pasada por **Suns** no relatamos las alegaciones por el cese de la PNA pero agradecemos la colaboración y más siendo a última hora.

Net6: Server nuevo, vida nueva

En los últimos días de noviembre, se inició este nuevo servidor, siendo ya el tercer s6. La verdad, creemos que se presenta muy interesante, con muchos jugadores de mucho nivel y alianzas muy prometedoras que ahora serán presentadas. Este servidor, como muchos sabréis, no es como los demás. El Net6 se caracteriza por mantener la versión 2.5 de Travian (de ahí el sobrenombre de "Classic"), mientras que el resto están actualmente en la 3.5 con vísperas de cambio hacia el 3.6. Bueno, y sin más dilación pasamos a presentaros el panorama de este nuevo mundo, que todavía está un poco desorganizado y por ello quizás la escasez de información por parte de algunas alianzas.

Empezando por el Sector +/+ podemos encontrarnos con las alianzas **Solitos** y **Company**, formando un primer grupo. Como apunte personal diremos que aunque es curiosa la contradicción en sus nombres, ambas lleven parte de razón (pocos pero unidos según hemos visto). En el mismo sector,

podemos encontrar la alianza **DARK** y la alianza **Ninfa**. Estos últimos parece ser que han empezado a ver las primeras piedras de **Solitos** y **Company**, habrá que ver como se desarrollan los sucesos y si estas escaramuzas pasan a mayores.

En el Sector +/- podemos encontrar a **HoT**, un pequeño grupo de fichas que parecen hacerlo bastante bien, estando usualmente entre los más agresivos y más atracadores. También podemos encontrar a **C.S.F**, una alianza compuesta por tres embajadas, y que al parecer ha tenido sus roces con **HoT** debido a "discrepancias". Luego podemos ver algunas embajadas de la alianza **NAT**, cuyo núcleo está en el Sector -/-, y la alianza **Akuna**, que recientemente a comenzado a despuntar.

Después tenemos el Sector -/-, donde podemos encontrar a las alianzas **Unity**, **Nat** y **CheGya**, las cuales ya han tenido sus encuentros según parece... Tres alianzas poderosas, un solo sector... ¿la guerra está servida? Recordemos que quien golpea primero, golpea dos veces.

Dentro del Sector -/+ podemos encontrar a la alianza **Vendetta**, otra de las "punteras" en el servidor, a **Trolls**, y **RS**, una alianza que surgió de la fusión de **HoT** y **R&R&R**, y que acompaña a **HoT** (sector +/-). Parece ser que algunos pronosticaban conflicto entre esta última y **Vendetta**, pero finalmente no se ha llegado a nada por el momento.

Por último, nos pareció curioso ver una alianza estructurada en torno al centro. Nos



Nos referimos a **A.F.** que aunque sean chiquitos entre los grandes, parecen saber defenderse bastante bien en una zona tan dura como puede ser esa, debido a la cercanía respecto a todos los sectores... pero chico, ¿quién dijo miedo?

Concluyendo ya, vemos un servidor que promete mucha diversión, ¡esperemos que no defraude!

Mucha suerte a las alianzas participantes, a las mentadas y a las que no lo fueron.

Net7: Servidor de pruebas

El net7, como en su día lo fue el terminado y finiquitado net9, es el servidor de las pruebas ya que es el primer .net con toda la versión 3.6 y eso ha hecho dispararse la entrada de jugadores. Todos ya hemos probado las limitaciones de la plaza de reuniones, que parecía ser la parte mas conflictiva del nuevo modelo y poco a poco iremos viendo las virtudes o defectos de este mismo para alabarlos, como al final ha sido el 3.5 o criticarlo.

Consideramos que hablar hoy por hoy de alianzas o movimientos es algo pronto y los mayores descensos de población van más de la mano del Señor Juez que de catapultas enemigas.

Esperamos en breve poder reportar grandes guerras o buenas estrategias, así que estaremos a la espera de esos IGMs en la cuenta de reportero.

NetX: Server Nuevo, Viejas Rencillas

Creo que dos palabras pueden definir perfectamente este, como los anteriores Speed: Guerra y Bloques.

El Sur-Oeste (-/-) es el que está más controlado, el bloque **Estresantes** con **Hell** a la cabeza, parece haber impuesto su supremacía y espera ver los movimientos de los demás sectores, con calma sabedor, que ante los artefactos parece ser el que mejor está situado.

Por Nor-Este (+/+) el bloque **I (inmortals)**, después de enfrentarse a **LPN** y de estampar bastantes tropas por ambas partes, decidieron pactar una coalición augurándoles una buena posición y en breve un claro dominio de sector.

En Sur-Este (+/-) está el asunto calentito con miembros de los dos anteriores bloques citados enfrentados. **tms, tr y sd** del bloque **Estresantes** parecen tener conflictos con **MB**; veremos si eso traslada la guerra desde

otros sectores

Y para terminar está el sector Nor-oeste (+/-) que a priori parece algo más bélico. **Drows**, perteneciente al bloque **Estresantes** está en guerra declarada contra el bloque **Celda** situando a los jugadores de ambos bandos entre los tops tanto ofensivos como defensivos. Citar que en ese mismo sector **Estresantes** también tienen más adeptos como son **wod, !!gs!!** y **sm**.

Resumiendo, **Estresantes** está en tres sectores pero domina claramente uno, **I** está en dos pero con el mismo resultado que el bloque anterior y **Celda** intenta ponerse a la altura de los otros dos grandes bloques aunque de momento no lo está consiguiendo. Veremos si la lucha es cosa de dos o si **Celda** conseguirá colarse en la puja final por las maravillas. ■





Hola, os envió una foto para la revista, somos Saemon y LaPija del servidor Net1, empezamos a jugar en el anterior Net5, nos gusto y aquí seguimos jeje, cuando acabe el Net1 empezaremos juntos de nuevo en otro servidor ya con algo más de experiencia en Travian.

Saemon y LaPija Net1



Esta foto es en los carnavales de Badajoz, camino al botellón ^^.
En la foto estamos wadih y mi piratas a secas, los dos en el s5.net.
Sí, somos vacas, nos cuesta mucho dejar de serlo.
saludos

Wadih y Piratas a secas / s5.net



Hola!
Antes que nada, quiero felicitarlos por la calidad de la revista: es excelente y me brinda una amena lectura y buenos consejos, reglas y sugerencias para jugar Travian cada vez mejor. Es muy interesante y entretenida.
Hace menos de un año que he comenzado en este mundo travianero, y me hago cada vez más fanática. Actualmente juego en el s3.cl (Tia Mirta), en el s5.net (Hechicera) y en el s1.cl (también Hechicera).
Les aclaro que soy una señora mayor... ya pasado el medio siglo. Pero he encontrado en Travian un mundo distinto en el que me siento muy a gusto, tanto por el desafío intelectual que el juego implica como por las buenas relaciones que permite entablar con gente de tantos y tan diversos países, edades, formas de ser... es realmente maravilloso.
Bueno... no le doy más charla (además debo ir a traspasar cereal).
Les adjunto una foto en que estoy con un par de sobrinitos, y me gustaría mucho que apareciera en la revista. Si bien no tiene nada relativo al Travian en la imagen (no tengo cámara actualmente), es por esa foto que me conocen todos los compañeros del s3 y algunos de los otros servidores. Además, a Travian ya lo llevo en el corazón, y eso no puedo mostrarlo en una foto.
Hasta pronto... y muchas gracias por todo lo que vuelcan en esa hermosa revista.

Mirta Enríquez G. Net5

Soy tan fanático de Travian, que en mi espectáculo de actuación, tenía que repetir algunas frases raras, y entre ellas de mi labios salía... TRAVI TRAVI..

Victor Rabanal Sosa





Hola soy Luis Ángel de Nicaragua, llevo 6 meses jugando en Travian, actualmente juego 4 servidores en el .net y siempre reviso los 4 cuatro en cuanto me levanto y antes de dormir.

Luis Valecillo



No todas las calzadas llevan a Roma

Inigoruiz s2.net



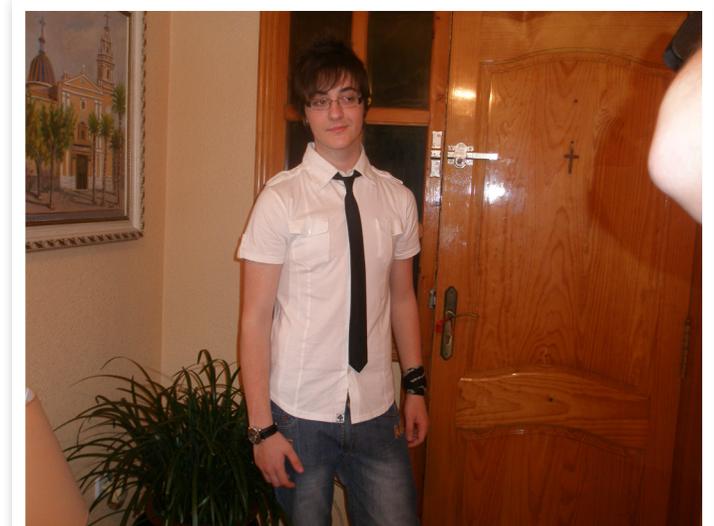
Bueno amigos de Travian, esta foto me la tomé después de haber participado en un campeonato de Skate y haber logrado el triunfo. Obviamente, después de haber jugado un par de horas a Travian y es que el Travian y el Skate son mis fuentes de entretenimiento preferidos.

ToNiO DaRkZtaR



Hola soy Sergi en el speed de España, Kokoro25, esta es la primera vez que mando una foto y espero que no sea la última.

Kokoro25 NetX



Poesía del novato

SOY UN GALO DE ALDEANOVA
QUE HACE POCO HA COMENZADO
EN UNA PEQUEÑA ALDEA
CON UNOS CUANTOS SOLDADOS

EL PRINCIPIO HA SIDO DURO
MUCHAS VECES ASEDIADO
POR LOS PUEBLOS LUCHADORES
DE LOS QUE ESTABA RODEADO

POR EL DÍA, LOS ROMANOS
POR LA NOCHE, LOS GERMANOS
CON SUS CRUELES BATALLONES
SIEMPRE ESTABAN ATACANDO

RESISTIENDO LOS ASEDIOS
DE ESOS PUEBLOS LUCHADORES
MI ALDEA VA CRECIENDO
GRACIAS A MIS CONSTUCTORES

AL TESÓN DE LOS MINEROS,
AL SUDOR DE MIS GRANJEROS,
A LOS RUDOS LEÑADORES
Y TAMBIÉN A MIS BARREROS

EN EL CENTRO DE LA ALDEA
HAY BASTANTE MOVIMIENTO
MUCHA GENTE TRABAJANDO
PREPARANDO LOS CIMIENTOS

LEVANTANDO EDIFICIOS
CONSTUYENDO EMPALIZADAS
PROTEGIENDO ESTA ALDEA
PARA CUANDO SEA ATACADA

COMO BIEN DICE MI NOMBRE
AHORA MISMO SOY NOVATO
PERO OS PUEDO ASEGURAR
QUE ALGÚN DÍA SERÉ UN JABATO

Y SALDRÉ A LA CONQUISTA
DE ESOS QUE ME HAN ATACADO
DESTRUYENDO SUS ALDEAS
POR EL MAL QUE ME HAN CAUSADO

Y CON ESTO ME DESPIDO,
NO SIN ANTES RECORDARTE
QUE SI VES EN UN MENSAJE,
QUE UN NOVATO TE ATACA,
NO LO DUDES NI UN INSTANTE
MONTATE EN TUS CABALLOS,
Y SAL CORRIENDO POR PATAS.

Novato de Aldeanova



Acertijo

A las tres primeras personas que envíen el resultado de este acertijo al email de la revista, revista@travian.net, recibirán 150 oros en su cuenta.

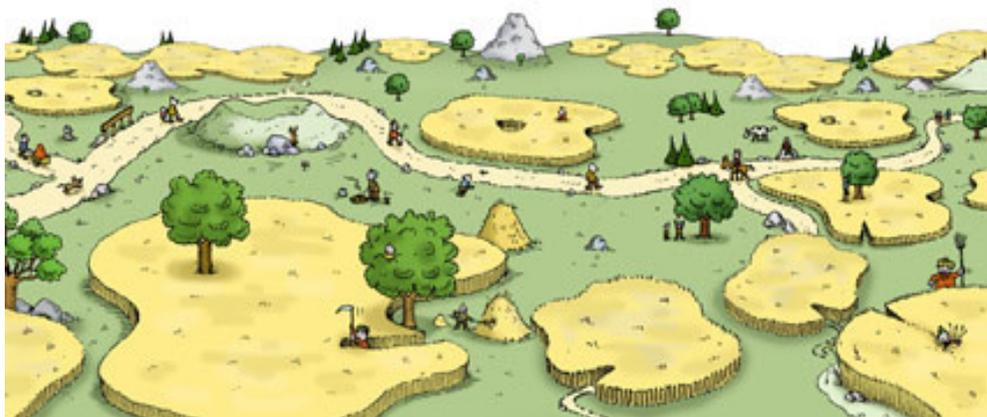
Una habitación con una bombilla, una sola bombilla.

Fuera de la habitación hay tres interruptores, como sabrías que interruptor enciende la luz teniendo en cuenta que la puerta está cerrada y solo se puede abrir una vez.

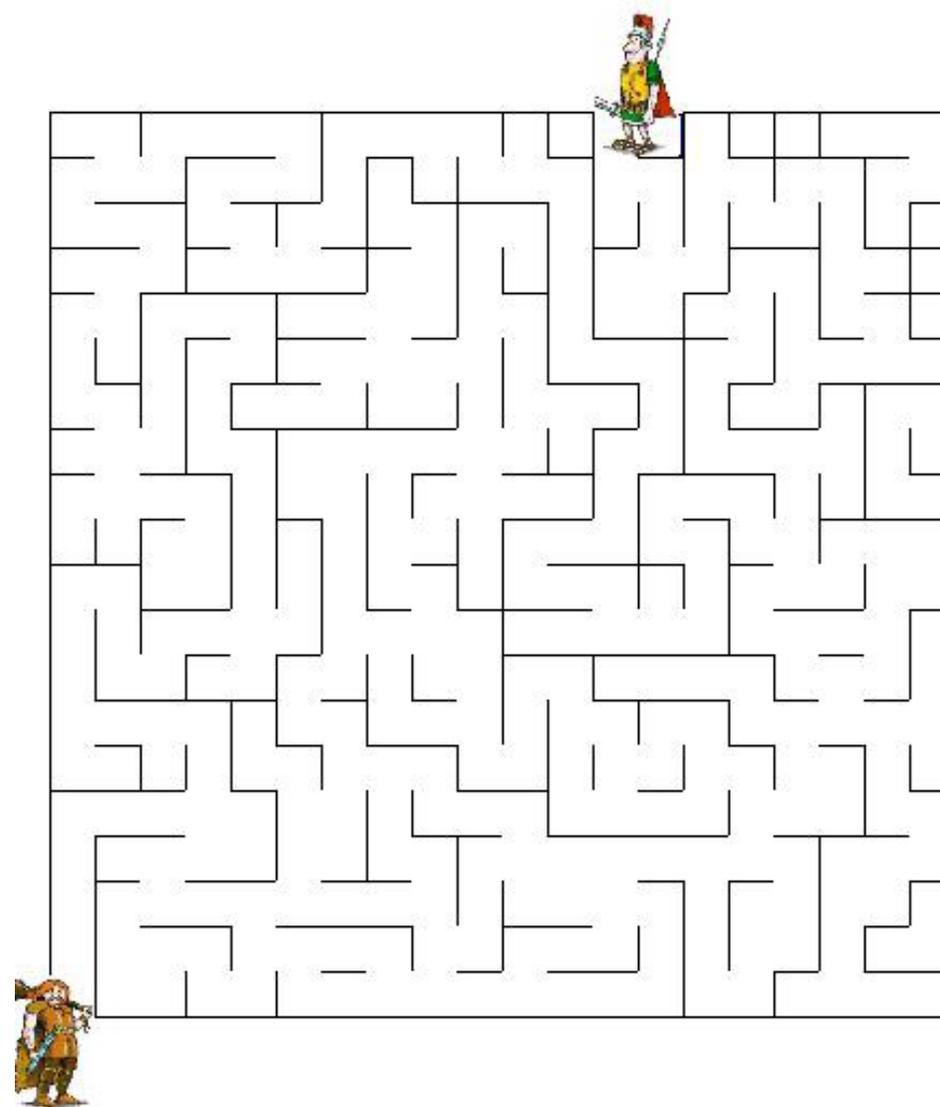
Completa la frase

Completa con: CONSUMEN, VALOR, SUPERIOR, MATERIAS, PARTE, ALDEA, CASILLAS, SEGUNDO, PRODUCCIÓN

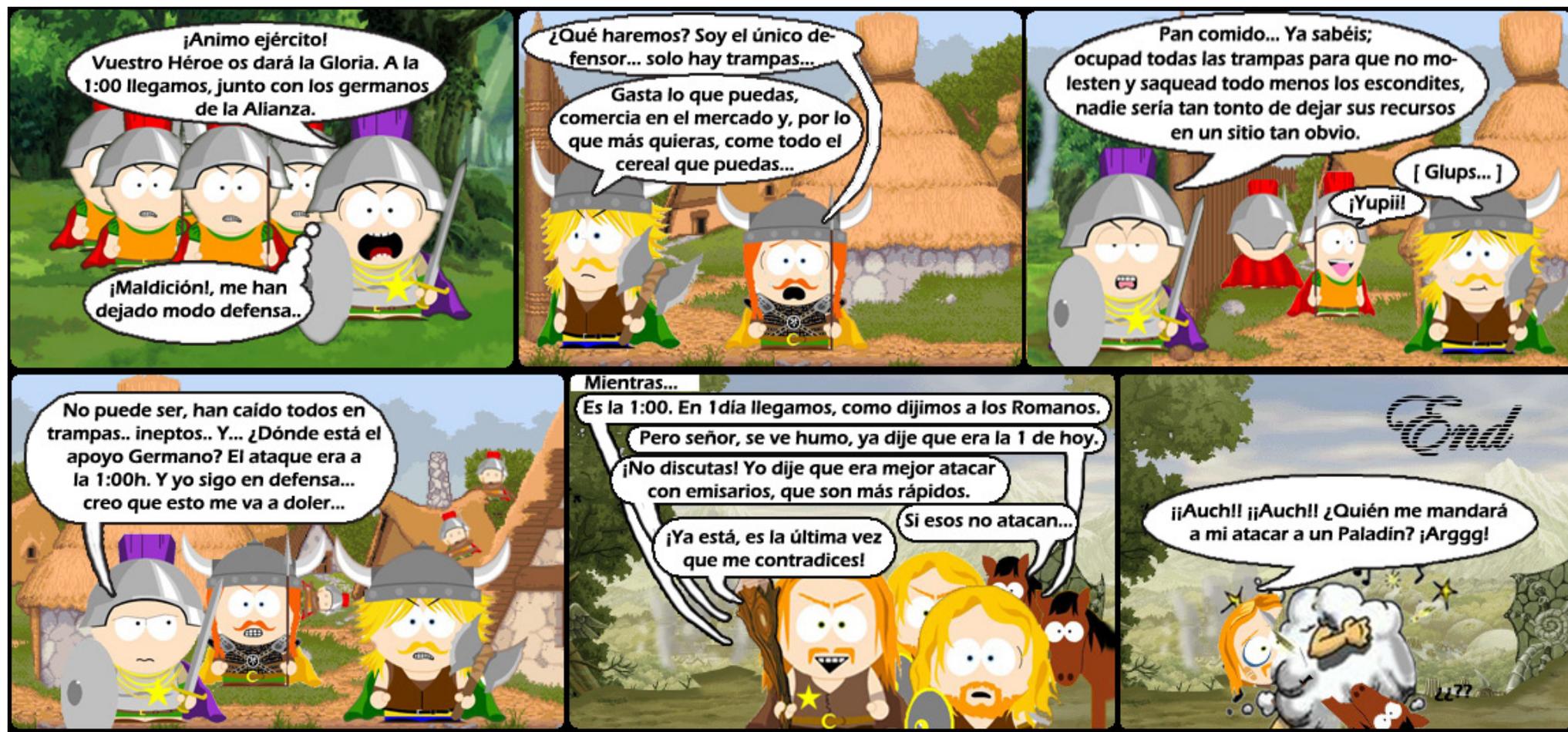
Las _____ de _____ primas y edificios _____ cereales automáticamente. El primer _____ que ves en la _____ de la pantalla refleja la _____ neta de cereales por hora de tu _____, y el _____, el consumo bruto.



Laberinto



Tira cómica ganadora



Su publicidad click aquí

Travian
Magazine
La Revista Oficial

Al César lo que es del César, y a los germanos...su cerveza

Buenas tardes, soy Manny.

Es posible que muchos de vosotros no me conozcáis, pero desde hace un tiempo estoy interesado en los secretos que encierra el maravilloso mundo de Travian. Me dedico a los reportajes de investigación, y el último que realicé fue sobre unos sucesos que encontré en las guerras de las galias.

Tuve la suerte de ver ante mí una cruenta batalla entre los pueblos galos y unos invitados bávaros que llegaron a sus territorios. La verdad es que estos últimos aunque inferiores parecían tener el secreto de una fuerza sobrehumana pues mataban a los pobres druidas como si fuesen moscas.

Aquel espectáculo me pareció increíble y me dirigí al cabecilla germano para proponerle que me dejase vivir con ellos. Mi intención era simplemente la de investigar su cultura, a cambio podría ofrecer mis servicios en todo aquello que me pidiesen siempre y cuando no fuese en el arte de la espada pues yo no estaba hecho para eso. El jefe germano al final accedió a admitirme entre ellos a cambio de que

yo, como ilustrado enseñase a sus jóvenes muchachos en la academia. De este modo todas las mañana acudía a dar clase mientras que por las tardes me dedicaba a fondo en mi investigación.

La verdad es que no descubrí nada especial, había conocido la cultura gala y la romana con anterioridad y parecía que todos los arquitectos fueron enseñados por el mismo maestro, vamos que es que ni las banderitas que izaban en la residencia eran distintas. Todo parecía un calco de las demás aldeas que había visitado, tan sólo un par de diferencias, la estructura que rodeaba la aldea era diferente, habían conseguido inventar un material sin utilizar hierro que al parecer parecía muy resistente, estuve toda la tarde

dándole cabezazos y oye, ni una grieta, lo más que conseguí fue una bonita jaqueca.

No obstante, aquello no podía explicar la fuerza enorme que habían mostrado los guerreros en el campo de batalla, a que la lucha fue lejos de allí.

Así que me vino a la cabeza una idea, quizás las armas y armaduras de los guerreros estaban hechas de ese material, así que durante los siguientes días acudí a los cuarteles para informarme, fue allí dónde descubrí la otra diferencia respecto a las otras razas, y es que en cada una de ellas el modo de formar a sus soldados es diferente.

Al día siguiente tuve una agradable charla con el jefe del cuartel quien me

explicó las cuatro secciones que tenía en su departamento. Una de ellas consistía en la formación de lo que él denominaba emisarios,

cuando a un niño se le veía con cualidades físicas suficientes para tener una gran rapidez y agilidad se le intentaba guiar por el rol del emisario. Básicamente les enseñaban a moverse por los bosques rápida y sigilosamente, debían poder adentrarse en territorio enemigo sin que este los descubriese. La verdad es que a mi todo aquello me parecía más bien una campaña de publicidad, no creo que eligiesen a los más ágiles para ese trabajo sino más



bien a los más tontos, yo tengo claro que si me dice "oye, tienes que ir a donde están todos los soldados enemigos y tienes que decirme lo que tienen en sus aldeas, eso si, no te damos ninguna arma porque no la necesitas". Si, si...estos se creen que a base de chillidos podré vencer a todos, no me jugaría yo el tipo así.

La verdad es que me parecía que el trabajo que se hacía en esos cuarteles era más bien malo, sus soldados de élite, cargados de hachas. parecían más o menos fuertes aunque nada comparado con lo que había visto en otros sitios. Pero lo que ya era el colmo era su segunda tropa de élite en el ataque, las porras. Para que os hagáis una idea, un día llamaban a un montón de gente que se quisiera dedicar al arte de la lucha, les llevaban al bosque y les mandaban coger a cada uno una ramita del suelo y les decía que ese sería su arma. No digo yo que eso se eficaz con las gallinas del corral pero con el enemigo... me imagino yo siendo un general romano,

montado en mi caballo y viendo a estos señores en frente, me costaría aguantar la risa. Y la verdad es que el tiempo no tardó en darme la razón, un día una expedición de porras cansada de viajar decidió dormir en un oasis cercano a su aldea con tan mala suerte que llegaron cuatro jinetes galos de esos que corren como los rayos y pim pam, mataron a todos.

La visita al cuartel no fue muy fructífera así que al día siguiente me encaminé hacia el establo. No veas qué diferencia, allí si que me quedé enamorado de esa forma de tratar a sus caballos. Domaban a dos tipos de caballos. Unos eran como mulos de carga, o eso me parecía a mi, les veía salir todo el rato de la aldea y volvían con sus alforjas llenas de materiales. Los germanos son un poco chulos, y por no querer llamarles "burros" decidieron llamarles con algo más glamuroso, les llamaban "paladines".

Pero sin duda alguna, su gran potencial era sus teutones, no veas que porte

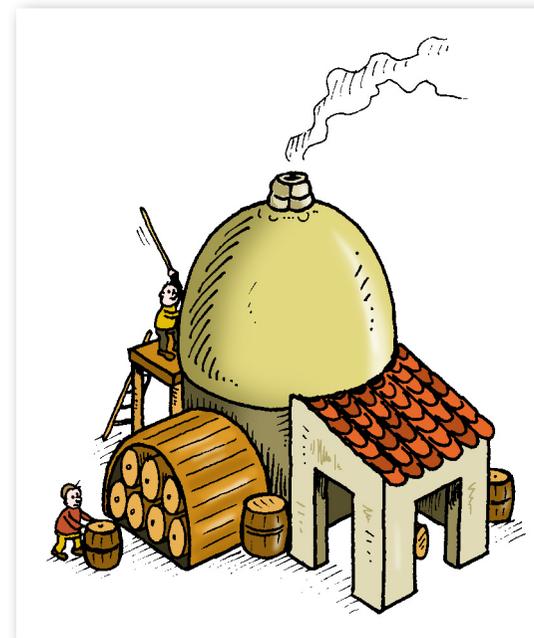
tenían aquellos caballos, y es que les cuidaban a las mil maravillas, para que os hagáis una idea, una vez vino el mismísimo Julio César a la aldea y pidió explícitamente que quería habitar en una cuadra teutona. La verdad es que con esos cuidados entendía porqué en la batalla se portaban tan bien pero no saciaba mi curiosidad por la batalla que había visto. Al día siguiente acudí al taller, allí fabricaban sus armas de asedio pero al verdad es que no vi nada especial y a los pocos minutos de estar ahí decidí marcharme.

Me encontraba en un callejón sin salida no sabía cómo continuar mi investigación hasta que un día, el embajador me dio una noticia. Mis servicios como educador habían sido requeridos en la gran capital germana, así que hasta allí me

dirigí. Era una ciudad preciosa, no muy diferente a la anterior pero se respiraba en el aire una vitalidad increíble.

El gran cabecilla germano me había citado en un local del centro, cuando llegué allí leí el cartel de la entrada: "Cervecería". Era algo nuevo para mi, no había visto ninguna anteriormente. Cuando entré allí tenía al comité de bienvenida formado

por el cabecilla, un par de colonos y un agricultor del pueblo. La charla duró un par de horas en la que me pusieron un montonazo de salchichas para comer, me hubiese puesto las botas, lo que pasa que nos pusieron todas en una gran fuente en el centro para que cada uno nos sirviésemos de ahí, pero el cacique se las cogía de tres en tres. No veáis cómo comía el buen señor, después de ver aquello ya entendía



Su publicidad click aquí



porqué estaba tan gordo.

Al final de la velada pasaron una ronda de cervezas, no es que me haga mucha gracia probar el alcohol pero no podía hacerles el feo. A la vez que pasaba esto uno de los colonos me ofreció echar un concurso de pulsos, ganaría el mejor de 9 pulsos. Era un esmirriado y seguro de mis posibilidades acepté su reto. Empezamos y...mecachis con el esmirriado, me dejó el brazo destrozado, de una sentada para abajo, no pude ofrecer resistencia, segundo asalto...lo mismo, tercero...aún peor, con un dolor en el brazo increíble. Aquello era demasiado para mi, le ofrecí una tregua temporal que como si de Navidades se tratase nos dedicásemos simplemente a brindar en ese momento con las cervezas que nos habían servido. Él se negó a terminar el reto pero si que me dio un pequeño descanso, acto que le agradecí. Así que durante los siguientes cinco minutos mi gaznate estuvo disfrutando de aquel brebaje, muy suave y de buen sabor. Vi que mi rival en el pulso no bebía nada, le ofrecí un poco pero se negó "No bebo, como no ataco pues no me hace efecto".

Aquellas palabras me descolocaron, no sabía a qué se refería pero bueno,

tras un par de tragos continué con los pulsos. Cuarto pulso...increíble, esta vez pude con él, quinto...igual, así con todos hasta el noveno. No podía crérmelo, lo que no pude hacer en un inicio lo estaba consiguiendo en ese mismo momento. Entonces lo entendí, tenía ante mi el secreto que encerraba esa fuerza extra que mostraban los soldados en el campo de batalla, la cerveza era su ambrosía. Ya tenía el material sobre el que investigar.

Los siguientes días estuve leyendo sobre la cerveza, no entendía cómo aquella bebida les podía dar tanta fuerza, los efectos del alcohol sólo perjudican al cuerpo ¿de dónde se sacaba esa función extra? Esperé a la siguiente batalla en la que los soldados bebiesen un montón de cerveza. Allí descubrí su gran secreto, en aquella fiesta había un montón de mujeres galas, los soldados desinhibidos decidieron ligar con ellas pasando por alto el hecho de que estas estuviesen casadas. No sé que pasaba allí, el caso es que las mujeres galas acababan enamorados de esos mozos y al llegar a su casa echaban veneno en la comida de sus maridos con la intención de que estos muriesen y ellas quedasen solteras. Así durante la batalla los maridos se encontraban más débiles

y morían más fácilmente a manos de sus enemigos. Así quedaba explicado el motivo que pese a que los germanos se mostraban más fuertes, sus catapulteros no atinaban ni una y la mayoría de las veces destruían escondites.

Tras este estudio sólo quedó una duda sin resolver ¿entonces por qué gané en los pulsos al colono? Años después me lo encontré por la calle y me explicó que el gran cabecilla le había pedido al oído que se dejase ganar para así ser buen anfitrión.

Estos son los resultados de mi investigación, la extraordinaria fuerza bávara se debía a su facilidad para ligar bajo los efectos del alcohol. Sólo dejo como reflexión que un servicio de citas quizás les resultase más rentable ya que igualmente ligarían con las mujeres pero a la vez podrían destruir edificios de interés. ■



Atentamente
Manny





Primer premio dotado con 600 oros por parte de Travian y 2.000 créditos por parte de Foro Activo es para: Ikea:

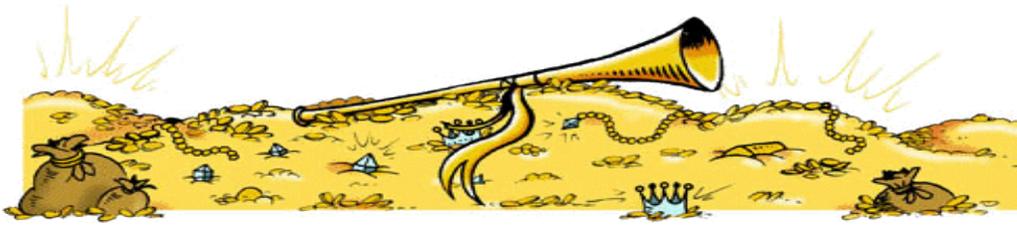


Segundo premio dotado con 300 oros de Travian plus por parte de Travian y 1.000 créditos por parte de Foro Activo es para: Santa Inquisición:



Tercer premio dotado de 150 oros de Travian plus por parte de Travian y 500 créditos por parte de Foro Activo es para: Priorato:





150 OROS:

- *Foro de Priorato (Foroactivo)*
- *Ruesga (debate)*
- *anakinanakin (debate)*
- *Estirao (debate)*
- *Thorn (debate)*
- *manuel25 (debate)*
- *Edward Teach (debate)*
- *VampiiRet (debate)*
- *Galoco (debate)*
- *ThePassenger (debate)*
- *Alex-ander (debate)*
- *Garrac (debate)*
- *Flecha (fin de server)*
- *Saemon y LaPija (fotos)*
- *Hechicera (fotos)*
- *Wadih y piratas a secas (fotos)*
- *Victor Rabanal Sosa (fotos)*
- *Luis Valecillo (fotos)*
- *Tonio Darktzar (fotos)*
- *inigoruiz (fotos)*
- *kokoro25 (fotos)*

300 OROS:

- *Foro de Santa inquisición (Foroactivo)*
- *Borja Lorente Escobar (Kerith) (artículo de historia)*

600 OROS por la tira cómica

- *yaragad*

600:

- *Foro de Ikea (Foroactivo)*
- *Novato (relato ganador)*
- *Alfonso Reina, Fito (travianero especial)*
- *Paula (Travianero especial)*
- *Manuel (Travianero especial)*



SE BUSCA

¿Quieres formar parte de *Travian Magazine*?



Redactores - Correctores

Escribe a revista@travian.net

Travian
Magazine
La Revista Oficial