Travian Magazine

La Revista Oficial

Nº X

Este mes…

Revelamos el final del server de servers donde jugaron todos los mejores por eso os traemos todos los datos del final del "Estrella".

Este número...

Reportes del Estrella
Fin del Estrella
Maravillas en el Estrella
Pandora y la traición

El Tablón
Cartas al director, Concursos abiertos...

El Juego
Resultados, Debates, Reportes de batallas...

Historia
Hatsetup, la única mujer faraona que tuvo Egipto

Turismo
Urederra, paraje idílico

Literatura, Medio Ambiente, Actualidad

Travianeros
Concursos, Noticias de los Servidores, Fotos...

Travian Magazine Nº X

Mayo/2010

Editorial

Parece que fue ayer cuando me uní a un proyecto para una revista travianera, era algo nuevo y lleno de lagunas pero tendríamos la ayuda inestimable de una editorial y muchas ganas y empeño. Como todo lo que al final vale la pena nuestros inicios fueron durillos y llenos de altibajos tanto de implicación como de personal. Entre muy poquitos conseguíamos sacar puntualmente la revista y vimos como paso a paso el número de jugadores que leían nuestro trabajo aumentaba y que mucha gente nos escribía dándonos ánimos y alentándonos a seguir y a mejorar. Fuimos los pioneros y detrás nuestro se sumaron otros proyectos de otros lugares travianeros y ya no fuimos la única pero sí la pionera.

Debo decir que llegar al año significa que llevo 365 días dando caña a un grupo de gente que hace esto de forma altruista y que sigue haciéndolo por el fantástico grupo que era, es y será siempre el Staff de Travian Magazine. Por el camino algunos amigos nos han dejado, sus vidas reclamaban más tiempo y nuestros caminos tuvieron que separarse pero sé que intentan sacar tiempo para poderse leer la revista y criticar todo lo que pueden y más, saben que de las críticas vienen las mejoras y sin mejoras dejaríamos de ser competitivos.

Dar las gracias a todos los que nos envían contenidos como relatos, fotos, artículos, tiras cómicas … no sabéis lo complicado que nos resulta a veces dar un ganador, cada vez lo hacéis mejor y nos cuesta más y más.

Abreviando, que no quiero tirarme otro año aquí intentando resumir el aniversario de esta revista, Travian Magazine lleva un año siendo la revista echa por jugadores de Travian para jugadores de Travian y esperamos seguir así mucho tiempo más y celebrar muchísimos más aniversarios y a vuestro lado, evidentemente.

Travian Magazine

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 Martíneke 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.

Sumario

003 El Tablón
- Cartas al Director.
- Concursos abiertos (nuevo concurso de chistes travianeros).
- Fe de erratas.

009 El Juego
- Estrategia militar real
- Resultados, Debates
- Reportes de batallas “Estrellas“
- Despedida del “Estrellas”

024 Historia
- Hatsetup, la única mujer faraona que tuvo Egipto

027 Turismo
- Urederra, paraje idílico

029 Literatura
- El nombre de la rosa

030 Actualidad
- Terremoto en Chile

033 Medio ambiente
- Trucos para el ahorro en casa

034 Travianeros
- Concursos
- Noticias de los servers
- Fotos
- Mix aniversario
- Tira cómica ganadora
- Humor
- Pasatiempos

Cartas al Director

Buenas tardes,

en primer lugar felicitaros por la revista la cual sigo desde el número 1, por otro lado, creo que sería conveniente abrir un post en el FGT en el cual los jugadores puedan de una forma clara y escueta, realizar sugerencias para los servidores. En este sentido por ejemplo me gustaría aportar la posibilidad de que dentro de una alianza los ataques realizados o recibidos hacia dicha alianza, sólo aparezcan en el caso de que los líderes lo estimen oportuno o que de los ataques a cada aldea sólo sean visibles los que el dueño de la cuenta crea convenientes y esto lo digo porque una de las principales bajadas de moral que se puede recibir en un servidor, es que después de llevar meses luchando por/para la alianza, te des cuenta de que existen los más que conocidos "topos" que pueden echar a perder todo el tiempo invertido, así como el oro según el caso. A lo largo de los 4 años que llevo en Travian he visto cómo grandes compañeros cerraban cuentas por este motivo, perdiendo así el interés por unos servidores que muchos seguimos por tener algún tipo de amistad. Salen nuevas normas para evitar las trampas, como el uso de varias cuentas(multihunter), el control sobre pushing o muchas otras... pero el tema de los "topos" también se debería intentar controlar y la medida que comento pienso que puede ser una de ellas.

Javitho

Travian Magazine:

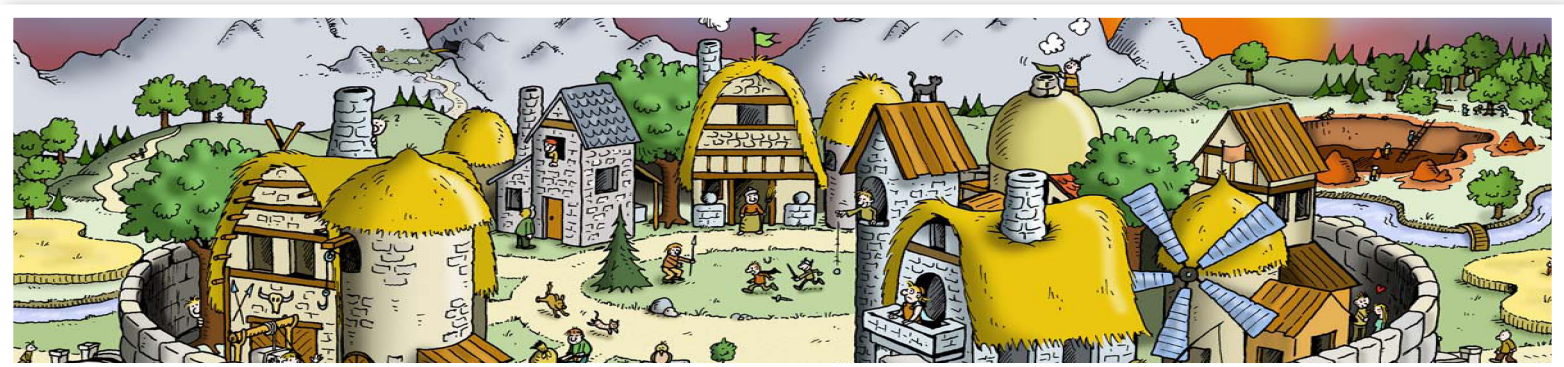
Hola Javitho los topos forman parte del juego y aunque nos pueda dar mucha rabia y siempre que se utilicen sin trampas ni malas artes, son importantes. En este juego no sólo se juega con estrategia militar y eso lo sabemos todos, las diplomacias y prever los movimientos de tus contendientes juegan también un papel muy importante y para tal fin los topos son vitales. No olvidemos que un buen topo es un jugador que no entra a jugar con sus amigos y que su labor es estar con el enemigo pasando desapercibido, sin ser descubierto y además leyendo igms donde se le pone verde o intentando cribar la información que le llega para ver qué mensaje es el que está preparado para descubrirlo.

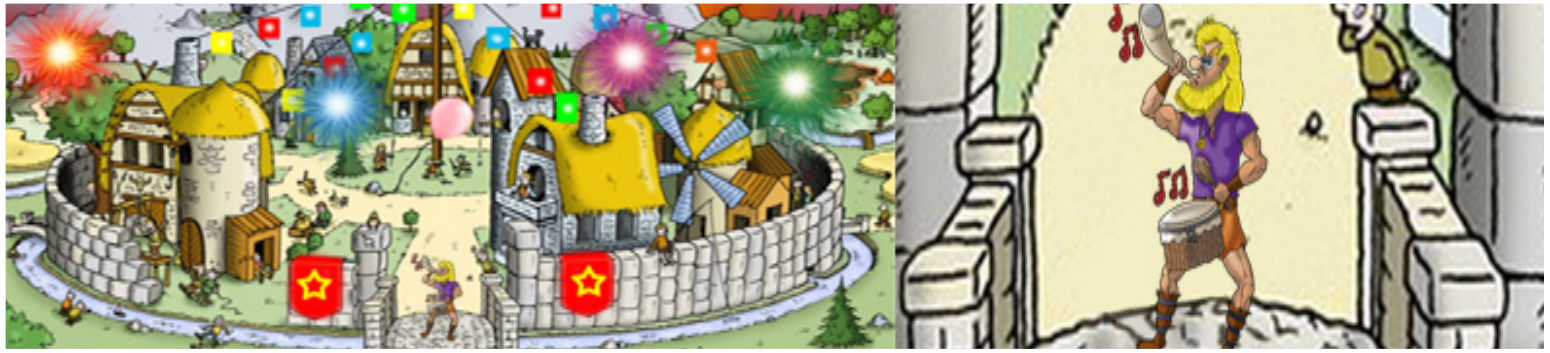
El topeo es una parte oscura de este juego pero no olvidemos que el granjeo o hasta el papel de los jueces es siempre criticado y poco aceptado, así que la solución a esto que sería ¿quitar jueces, granjeos y topos? Me imagino la respuesta de más de uno.

Hola,

escribo para dar a entender un tema, que creo yo que es de interés.

Mi tema es: ¿Se debería encarecer un poco los costes de las tropas germanas? Sé que el tema puede ser un rotundo no, pero en vistas de que este juego cada día coge más adeptos, muchos de los cuales son novatos y les cuesta al principio captar un poco la sintonía Travian, resulta que de ellos un alto porcentaje deja las cuentas por el hecho de que un germano les está robando cada X tiempo y no les da para crecer o simplemente disfrutar un poco con su cuenta y que cuando le cogen un poco el "rollo" y empieza a hacer escondites a diestro y siniestro, sin saberlo se han convertido en vacas y se encuentran su aldea llena de árboles que más adelante tendrán que ir derribando poco a poco para poder crear otros edificios en la aldea. ¿Por qué pasa esto? Podría ser porque los jugadores expertos se cogen la raza germanos y comienzan a hacer tropas y más tropas y a ordeñar a jugador en su 7x7, luego en su 21x21, sin importar si son novatos o son expertos, si son activos o son inactivos. Cada uno es libre de actuar de la manera que quiera.





Otra causa podría ser que no saben aún de qué va el juego y tienen que meterse rápidamente en una alianza y que alguien les explique lo que tienen que hacer, pero claro, ya han perdido mucho tiempo y son las vacas de una alianza entera, de varios jugadores o de uno solo.

Otra causa también podría ser que muchos jugadores novatos, eligen romanos cuyas tropas cuestan mucho sacar al principio, cuando un germano tiene 20 porras un romano no ha llegado a los 10 legionarios. Sé que quizás sea mucho pedir encarecer los precios de los soldados germanos para así ver una lucha casi igual, o abaratar las tropas de los romanos, no pido mucho pero sí un poco para que sea todo al fin y al cabo más divertido y entretenido.

Un cordial saludo
DaRkStOrM servidor 7.

Travian Magazine:

Hola DaRkStOrm me ha encantado que saques este tema. Los germanos son bastante buenos al principio por lo que tú dices, las porras se sacan rápido pero también se pierden igual de rápido.

Se podría encarecer las porras pero también hacer lo propio con los Equites Legati o con los Rayos de Teutates ya que tanto romanos como galos, si llegan a poder sacar esas tropas cazan ofensivas germanas y recuperan el tiempo perdido a su costa. No olvidemos que los Luchadores de Porra no defienden, por lo contrario Falanges y Legionarios sí, por lo que el juego busca dar una armonía entre las tres razas. No olvides que siempre la raza romana suele multiplicar por dos el número de jugadores que la utiliza y si no me crees mira en estadísticas del servidor al que estés jugando y lo comprobarás por ti mismo.

Buenas,

la verdad tengo varias ideas para la revista, quería saber como participar, si se precisa un formato en particular, etc.

Jugué varios servidores y lo dejé hace un año. Acabo de reincorporarme al vicio. Entre las ideas que tengo están:

Reportes de batallas intentando buscar relación con el juego. Hacer un boletín de los equipos usados por cada pueblo, con esquemas, ventajas y desventajas, forma de uso y demás características. Sección alianzas: consejos sobre la organización, objetivos, discusiones, líder único, consejo, ¿democracia? etc... con opción a aportes y distintos enfoques de los lectores. Una sección con las mejores sugerencias e innovaciones para Travian, por ejemplo.. misiones para realizar a lo largo del juego, artefactos para los héroes que puedan encontrar cuando realizan ataques a oasis o otras ciudades, los cuales permitan equiparlos y mejorar sus atributos.

Una sección donde se publiquen los mejores logotipos y firmas personalizadas y tal vez premiarlos.... también los mejores perfiles de las alianzas...

Bueno, ideas no faltan, obviamente su desarrollo consumirá vuestro tiempo y esfuerzo, estoy a la espera.

¡Saludos! Juan

Travian Magazine:

Juan, muchas de las ideas que nos has escrito ya las tenemos en la revista, sólo estamos viendo dónde o cómo llevarlo a cabo, pero agradezco tu interés y quiero hacerlo extensivo a todos los que colaboráis con

nosotros. Todas vuestras ideas se estudian y se revisan para enfocarlas o ubicarlas dentro de la estructura de la revista. No todas tienen cabida pero sí todas se miran con lupa. Muchas gracias por colaborar.

Hola,

mi nombre es WILMER PLAZA SANCHEZ, vivo en Colombia y soy fanático de Travian desde hace aproximadamente 4 años, dentro de los cuales he aprendido inmensidad de cosas gracias a poder interactuar con múltiples personas tanto de mi país como de otros.

He invitado a más de 500 amigos de toda Colombia a unirse a este maravilloso juego y hoy día me agradecen por haberles enseñado esta gran aventura.

Al principio no creía que el juego pudiera gustarme pero uno se va dejando atrapar de su magia y las estrategias que los buenos jugadores implementan para jugarlo; veo con mucha tristeza que ya no puedo comprar oro desde mi país y me gustaría volver a hacerlo pues es de gran ayuda.

Mil gracias por permitirnos entrar en este mundo mágico que cada día avanza y emociona a cada uno de los travianeros...

cordialmente,

WILMER PLAZA SÁNCHEZ

Travian Magazine:

Wilmer por desgracia en esto nosotros poco te podemos ayudar, bueno sí, publicando tu texto para que los responsables de esa área de Travian puedan ver que la cuestión es de mayor magnitud de la que ellos podrían esperar. Hablas de 500 fichas y esperemos que eso sea peso suficiente para que solventen vuestro problema y que esta revista haya servido para algo. Mucha suerte compañero.

Hola,

Soy Pájaro natural de Villapájaro allá por el Server 6 en el -/-. Mi email va dirigido a las Instituciones establecidas del juego a nivel mundial haciendo un par de preguntas al aire.

Yo como usuario de este juego, me encanta meterme en el personaje y mirar con detalle las razas del juego, para buscar la eficiencia defensiva y pedir a mis compañeros de alianza tropas de defensa para complementarlas con las mías y así defender mejor. Mi pregunta es ¿donde están los Celtas? ¿y los Íberos? ¿y todos esos pueblos que pasaron por nuestra tierra mucho antes de convertirse a los romanos? ¿Tartesos...?

Simplemente hago un poco de reflexión sobre el juego he intento ver qué cosas me gustaría ver más allá de un ataque y una defensa, qué bonito sería atribuirle un pedazo de historia a este juego y hacerlo a la vez más educativo, más curioso y misterioso. Además de su gran poder cultural e histórico que puede tener el juego en sí por cada región que hay en el mundo.

La verdad que sería precioso ver que se pueden jugar a las batallitas y a las conquistas del mundo entre religiones y culturas sin tener que salir herida ninguna persona, sólo amistosamente en este juego, recordándonos esas tardes de infancia de lectura de libros de guerras de espadas, magos y druidas.

Travian Magazine:

Pájaro este juego fue creado en Alemania y la parte de programación se sigue haciendo en ese país. Piensa que Travian está implantado en un sinfín de países con distintas culturas, religiones e historias. Para evitar posibles discrepancias el juego es el mismo en todas partes, traducido a cada lengua, pero mismas razas y mismos desarrollos lo único que cambia es la administración que cada país tiene la suya.

A quien corresponda...

Unos cuantos Travians han pasado desde aquel primero, donde buenos jugadores me enseñaron los truquillos para sobrevivir y jugar con honor, honestidad y dedicación…

Al punto de volverse un vicio en mi vida… Hasta el punto de discutir con mi pareja por dedicarle tanto tiempo al mismo.

Soy argentina y sin embargo prefiero

el Travian net, ya que en él encontré amigos leales, compañeros de horas interminables planificando y planeando estrategias –las cuales por lo general no funcionan ja, ja, ja- pero ganando amigos, lejanos, pero grandes amigos. Esto último llegó al extremo de estar jugando en una cuenta una española, un mejicano y una argentina, esa última yo… (Por eso si encontráis la redacción un poco distintas son por mis modismos regionales ;) sepan disculpar)

Después de esta breve introducción me explayo en los dos temas que quiero comentarles:

1º Empezar por darlas gracias su juego es muy hermoso y genera buenos amigos cordialidad y para quien lo desea buenos valores a nivel humano.

Da la oportunidad de vivir en forma ficticia los conceptos de honor, lealtad, sacrificio por un amigo o aliado y muchos otros que para no parecer una lame botas lo dejo ahí ja, ja, ja ya se entiende el concepto. Valores que son difíciles de vivir hoy en día en nuestra sociedad, ya que los límites muchas veces son muy grises y no marcan bien la línea que no debemos cruzar.

2º Apelando a su equidad hago un pedido de rever el cambio hecho con la obtención del oro, antes se conseguía oro:

• comprándolo cosa imposible para un sudamericano por el cambio muy diferente

• invitando gente, esta última antes era a los 75 habitantes, hoy es a la segunda aldea, la cual es muy difícil de lograr para un nuevo jugador… un novato.

Todos sabemos que sin oro no se gana el server, sólo los que ponen su cuota logran llegar a la cima, cosa que no veo mal ya que con eso se costean los gastos…

Pero para los que jugamos sin poder pagar, la diferencia se hace abismal…

La obtención de unas migajas de oro cada tanto, fortalecía nuestro espíritu, renovaba nuestro esfuerzo y era más equitativo.

Travian net me encanta y no me gusta la brecha que se está formando entre el que tiene y el que no.

No soy quien para recordar que sin la gran mayoría de los que no puede pagar, este juego sería uno más y no "EL GRAN JUEGO" que es hoy en día… perdón por esto ;) Pero lo siento como parte de mí por eso me atrevo a mandar estas líneas…

Espero ansiosamente un análisis al respecto y si es posible una contestación.

Tal vez llevarlo a 100 habitantes no sé ustedes verán.

Me despido cordialmente,

Jimena Micaela (vikajim) net8

Travian Magazine:

Estoy contigo y mas de una vez he pensado ¿y si Travian crease un servidor sólo para novatos?, sin catapultas y con límite de tiempo o de población para no tener que sobrecargar los límites de cuadrantes (no acabar fundando en 800/950). Con tu texto esta idea nos ha vuelto a la cabeza y creemos oportuno replantearlo hasta como tema de debate. Muchas gracias Jimena por tu escrito ■

Concursos Abiertos

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.

CONCURSO CHISTES (150 oros)

Comenzamos este mes con un nuevo concurso, para participar debes enviarnos tus chistes con Travian como tema a nuestro correo **revista@travian.net** los ganadores obtendreis **150 oros** y su publicación. ■

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 compañias.

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.

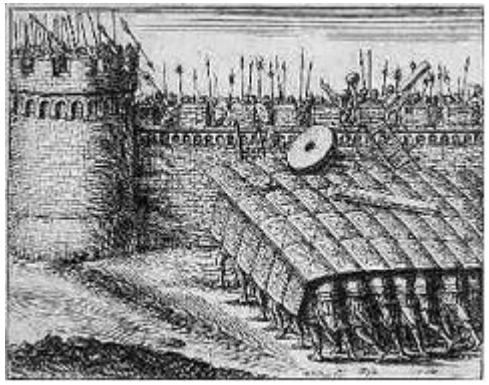
Nuestro lema: **Un mejor servicio a un mejor precio**.

¿Estrategia militar real?

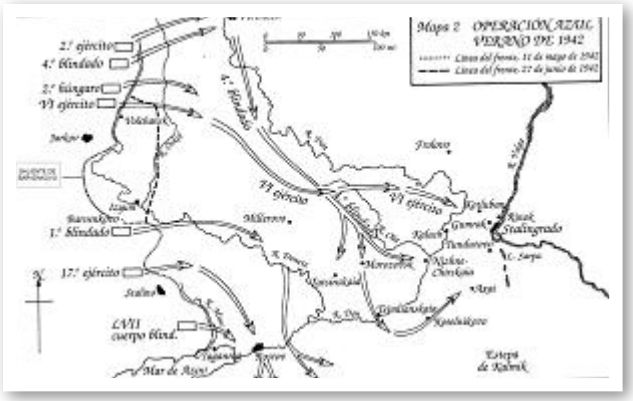
El presente artículo representa un análisis de estrategias militares, en este caso no en la red como estamos acostumbrados en Travian, sino en la vida real.

Una de las primeras cosas que te enseñan en el ejército es la necesidad de la celeridad de adaptación al marco político-geográfico, para poder usar correctamente la estrategia, la táctica y la tecnología para el combate, y ahí reside el problema del capital. Analicemos algunos ejemplos:

Los romanos, ¿quién no ha oído hablar de los romanos y su formación Testudo? Simplemente consistía en la formación de una coraza uniendo los escudos para poder cubrirse de los proyectiles enemigos, otros muchos ejércitos que no usaban esa formación no conseguían llegar a una simple muralla debido a la lluvia de flechas que les lanzaban cuando se acercaban. Los romanos se adaptaron y consiguieron ponerse por delante de las demás naciones.



Pongamos un ejemplo algo más cercano. Los alemanes en la segunda guerra mundial utilizaban una táctica militar de asalto, La Bliztkrieg, consistía en atacar una zona de líneas defensivas con una gran masa de de bombarderos para debilitar a los defensores y acto seguido lanzaban un ataque de infantería escoltada por carros de combate (los temidos panzers) apoyados por artillería, que rompían las líneas enemigas, y así los enemigos completamente desabastecidos se rendían para no ser arrasados. Pero con el paso del tiempo los rusos se adaptaron a ella y la vencieron en Stalingrado deteniendo a toda costa el avance enemigo para evitar movimientos rápidos, y presionar luego los flancos formados al estirar sus líneas, detener y rodear, así consiguieron exterminar a todo un ejército germano.



En las guerras de hace más de 40 años se enfrentaban un ejército delante de otro y obtenía la victoria quien tenía las mejores fuerzas, en la primera y segunda guerra mundial toda la gente podría decir que eso cambio y que ya no ocurría eso, pero permitidme que lo ponga en duda, que es lo que se hacía sino avanzar un carro de combate contra otro y ver cual era más poderoso y destruía al otro. Que más da si es un carro de combate contra otro o son soldados con espadas. Es lo mismo.

Hoy en día las cosas han cambiado mucho, ya no hay poderosos ejércitos enfrentándose unos contra otros en un campo de batalla, sino que se dan las guerras de guerrillas, los atentados a las fuerzas militares y civiles. Todas esas cosas que estamos acostumbrados a ver en la televisión.

Intentando no entrar en el tema político diré que no existen las misiones de paz, es un simple eufemismo para no decir al pueblo que sus soldados están luchando contra terroristas en un país extranjero, esto se debe a que hoy en día existen diversos factores fuera de lo que sería la guerra en sí pero que influyen mucho en su desarrollo, hay poderes que ni la mayor maquinaria bélica puede apaliar, el principal factor es la opinión social sobre un conflicto, si se crea un conflicto desobedeciendo a la población, y a su opinión, se crean fracasos como Vietnam o Irak.

Es la geopolítica y otros muchos factores lo que dificultan una guerra mucho más que hace simplemente 40 años.

Ahora bien una vez aclarados todos estos aspectos entremos en lo que nos gusta más a todos, que es la estrategia y táctica militar como tal.

Como decía hoy en día el tipo de guerra que hay es la de guerrillas, y el mayor apoyo que tienen hoy en día todas las tropas en este tipo de conflictos (además de mayor poder económico) son los aviones y sobre todo los helicópteros, hoy en día nadie podría imaginarse una guerra sin apoyo aéreo.

Esto nos lleva a otro punto a tener en cuenta, que la eficacia y sofisticación de la maquinaria bélica avanzada no es suficiente para luchar contra un pueblo que verdaderamente no quiere rendirse, me explico, un RPG ruso que tiene un coste de tan solo unos 500 euros es capaz de derribar un helicóptero Black Hawk de 9 millones de euros, y créanme que caen bastantes. Del mismo modo es capaz de hacer explotar un vehículo de transporte de tropas ligero por los aires. Esto da que pensar que a veces las mejores armas no aseguran una victoria facil.

Cada vez que un convoy es atacado en una misión lo primero que se hace es pedir apoyo aéreo, y después se sale a combatir.

Pongamos ahora algunos ejemplos de combates con los que se encuentran las tropas desplegadas en otros países hoy en día:

- *Un convoy viaja por una carretera de montaña en Afganistán, en una de sus rutas diarias para llevar alimentos a la población, en esa carretera a la derecha hay un barranco, y a la izquierda una cresta escarpada, suponemos que el convoy lo forman un vehículo Lince en cabeza, un camión de transporte de materiales y otro vehículo Lince en la cola.*

De repente en su camino sin haber visto nada explota una bomba que inmoviliza al primer vehículo Lince del convoy (No hay bajas debido a que es un Lince, si fuera un antiguo BMR tendríamos que llorarle a dos soldados muertos, el conductor y el copiloto), en ese momento no hay huida, lo primero que se hace es bajar de los vehículos (para que no te ataquen con un RPG) y asegurar la zona, cosa que se pone difícil debido a que además de la bomba nos atacan rebeldes desde la cresta, el único escondite se encuentra detrás del vehículo blindado, cosa que como he dicho es peligrosa por el uso de RPGs. En ese momento se llama al mando de misión y se pide apoyo aéreo, el cual decidirá si se envían aviones o helicópteros. Se suelen enviar aviones cuando existe una gran masa de rebeldes porque se bombardea la cresta, y si son pocos se mandan helicópteros que disparan sus ametralladoras contra el grupo de rebeldes para abatirlos.

Hasta que llega un helicóptero pueden pasar unos 15 minutos, tiempo que tienes que estar respondiendo al fuego enemigo para que no se te echen encima.

Una vez abatido cualquier enemigo se esperan a los refuerzos de tierra que vendrán en la ayuda de los emboscados.

En el transcurso de esta misión hemos perdido un compañero, que cayó cuando intentábamos asegurar la zona.

- Una patrulla formada por dos vehículos Lince se dispone a patrullar una zona de una ciudad para mantener su seguridad, en el transcurso se van encontrando con escombros, basura, todo tipo de desperdicios, nada parecido a las ciudades que todos conocemos, el suelo no está asfaltado, es de tierra, todo esto esconde un terrible peligro, y es que es imposible identificar un artefacto explosivo entre tanta inmundicia, además puede estar enterrado.

El convoy se acerca ajeno al peligro que corre, y el artefacto explota, el vehículo queda destrozado al instante, ya que este explosivo no buscaba inmovilizar el vehículo, sino destruirlo, el segundo vehículo se para, he intenta hacer fuego contra el blanco, pero no hay nadie, todos parecen civiles, nadie tiene armas, todos están atónitos ante tal explosión y ante la duda no puedes disparar, ves a alguien que tiene un móvil en la mano te diriges hacia el corriendo para que no pueda detonar una segunda carga, pero era un simple civil contándole a su mujer que pasaba, el enemigo queda impune, nada se puede hacer, esto es un juego de guerra sucia, se esconden entre la multitud esperando a ver si algún soldado pierde los nervios a causa de la tensión y dispara para poder sacarlo en todas las noticias del mundo.

Pero lo único cierto aquí es que hemos perdido de 4 a 6 compañeros. El apoyo llega, pero nada vale, la persona que lo ha hecho ya está muy lejos de allí.

- Una patrulla a pie, formada por un pelotón de soldados, un cabo, un sargento y un teniente. Se les asigna vigilar un mercado en el que todos los días se reúnen cientos de personas para cubrir sus necesidades básicas. Como podemos imaginarnos esto se hace dentro de la ciudad, varios edificios de aspecto destartalado rodean ese mercado.

De repente se escucha un tiro, cae el teniente, (un francotirador les ha visto y a identificado al militar de mayor rango, este dispara desde una de las cientos de ventanas que rodean el mercado), se hace imposible la búsqueda del enemigo, pero a la vez desde el propio suelo a través de la multitud nos atacan con AK-47 y cae otro soldado y nosotros no podemos responder al fuego porque hay civiles corriendo asustados entre ellos, por fin el mando nos contesta que mandan refuerzos, estos ven al francotirador y lo eliminan. Han muerto unos 20 civiles por fuego enemigo, pero siempre intentarán hacer creer que fuimos nosotros para dar una mala imagen de nuestra estancia allí.

Además sin poder remediarlo y sin darnos apenas cuenta de que ha pasado han muerto otros dos amigos.

Nunca se sabe si en una de esas ventanas alguien está esperando a que pases para atacarte.

Ahora bien, ¿cuál sería la táctica de guerra a emprender su hubiera una guerra a gran escala?

Lo primero que intentarían conseguir ambas potencias es destruir toda la fuerza aérea y antiaérea del enemigo, para ello habría combates de cazas en el aire, bombardeos a aeropuertos para destruir los aviones en tierra, infiltración de comandos especiales para inutilizar estaciones de radar, de misiles antiaéreos... bombardeos con tecnología stealth a bases de misiles...

Esa tecnología stealth consiste en evitar las ondas del radar, lo que hace un radar para detectar un avión es enviar unas señales al aire que al llegar a un avión rebotan y las vuelve a recoger el radar y así se sabe donde está el avión. Pues lo que hace esta tecnología es construir los aviones con una forma y unos materiales que evitan que esas ondas reboten.

Una vez destruida la fuerza aérea empezarían los desembarcos anfibios, ataques terrestres y demás. Esto iría acompañado de paracaidistas que caerían detrás de las líneas enemigas para cortar suministros y entorpecer al enemigo.

Si se decidiera que la fuerza enemiga terrestre es muy numerosa se utilizarían bombas atómicas de menor poder destructivo que las estándar, para volatilizar los carros de combate enemigos, piezas de artillería, ect. Los cuales todavía no habrían salido de sus bases.

Una vez ahí todo dependería de la infantería apoyados por carros de combate, artillería, helicópteros...

Y si no hay ningún percance todo acabaría ahí, no se bombardearían ciudades, ni presas, nada que pueda llevar a masacres de civiles inocentes, las guerras modernas son guerras rápidas, que intentan minimizar los daños colaterales e intentan no acabar con las infraestructuras demasiado para que se puedan recuperar rápidamente al finalizar el conflicto.

Bibliografía de de las fotos:

lh6.ggpht.com

ejercito.es

manual.americasarmy.com

magazinedigital.com

3.bp.blogspot.com

img190.imageshack.us

lizdas.it

¿Qué te parecen las nuevas normas de Travian?

Como sabéis se os propuso a debate las nuevas normas de Travian y este a sido el resultado de vuestras aportaciones:Grande,

krou&rar, Net7

Primero agradecer la interacción que provocáis con vuestros jugadores, dejando expresar nuestras opiniones.

Sobre el pushing y conquistas, estoy a favor de la implantación del control automático, se evitarán muchos malentendidos por desconocimiento de la norma principalmente, a la vez que da una gran variedad táctica para las alianzas a la hora de socorrer a jugadores, ampliación de embajadas rápidamente, formación de núcleos fuertes, y más aplicaciones que muchos deducirán mejor que yo.

Solo encuentro una contra, y es el aprovechamiento que podría dar por parte de altos cargos (en alianzas pequeñas normalmente) de jugadores nuevos que desconocen Travian y podrían ser engañados haciendo crecer a su/s líder/es gratuitamente, pero esto ya sería responsabilidad de cada uno, hasta donde puede llegar su conciencia y la forma de aprender de estos nuevos jugadores, aunque pienso que no estaría de menos avisarles de estas posibles consecuencias, 14 horas de producción son muchas materias según para que sean destinadas.

Creo que se debería poder seguir sancionando en caso de abuso sin motivo real (bien sea para embajada, colonos…) por el mismo motivo que antes se sancionaba el pushing.

Saludos a todos travianeros.

Chuck Norris , Net7

Como todas las ideas, tiene argumentos beneficiosos y otros no tanto, es decir:

A favor:

- La alianza estará mucho más unificada y controlada, debido a que se verán más fácilmente las bolas amarillas y rojas.

En contra:

- Los costes para subir la embajada a un grado muy alto serán muy altos.

- El líder de la alianza tendrá que ser muy activo, ya que, controlar a 300 miembros es bastante difícil, igual que tener una buena organización.

Yo opino que estaría bien que el líder de la alianza pueda ver el estado de las bolas de otras embajadas coaliadas con esta.

Alex-ander , NetX

En cuanto a las nuevas normas de Travian, estoy muy a gusto; ya que es necesaria la renovación y creación de nuevas normas, para poder mantener buenas relaciones entre los distintos jugadores, cuestión que es muy difícil debido a las diferentes culturas de los participantes del juego. Además de mantener relaciones armoniosas entre los jugadores, es necesario evitar conductas inapropiadas o irregularidades en las diferentes cuentas, tomando en cuenta que se trata de hacer un juego justo, en el cual todos tengan las mismas posibilidades de crecer en el servidor.

La implementación del "Nuevo sistema de control de pushing", me parece uno de los mejores cambios en el juego; ya que anteriormente era necesario estar obteniendo cálculos sobre cual era tu producción por hora en todas tus aldeas; cuestión que era un poco frustrante, si querías ayudar a un pequeño amigo. Ahora ya no vas a tener que estar pensando en si te has pasado en el envío de recursos, viviendo con el temor de que el juez pueda sancionarte…

Por último felicitar al Equipo de Travian, encargado de revisar, editar e implementar las Normas y Reglas del Juego; ya que es un duro trabajo, porque estas deben estar siendo renovadas constantemente para poder mantener un orden y un juego justo.

Att. Alexander Coreas

Debate:

Rom, Net7

Realizare el debate por los diferentes bloques de normas:

1.Respecto a la cuenta, realmente hay poco que decir, ya que todos sabemos que hay muchísima gente que no hace realmente caso a estas normas y que muchos son cazados pero que otros no lo son; y respecto a la norma que dice que el propietario es responsable de todo lo que pase en su cuenta es comprensible, así que solo nos queda ser muy cuidadosos a la hora de elegir un representante ya que éste puede arruinaros la cuenta haciendo un acto ilegal en un momento.

2. Respecto al cambio de recursos, encontramos un montón de cosas que discutir, por ejemplo, no veo bien que el apoyo con recursos a tropas defensivas solo pueda ser mantenida con cereal, ya que, no sería raro que quisiera mandarle recursos para ampliar el granero sin la necesidad de tener que tener cuidado con por si me piden recursos para la embajada que ambos no pasen el mínimo. Pero desde otro punto de vista podemos evitar que esos numerosos tramposos con multicuenta que no paran de mandarse recursos a su aldea no lo hagan (o si lo hacen con una gran limitación).

3. Respecto al comportamiento, creo que esto es perfecto ya que a todos creo que nos hartan esos maleducados que solo saben responder a un ataque tuyo con un comentario fuera de tono, olvidando por completo que se trata de un juego.

4. Y por ultimo nuestros queridos Multihunters, los guardianes del bien y de la estabilidad, solo decir que el poder razonar con ellos es muy buen método, ya que en otros aspectos nuestra sanción es nuestra sanción y nos fastidiamos, pero en cambio aquí si intentamos hablar y razonar con ellos el motivo de nuestra sanción podemos conseguir que esta sea más leve (mucha suerte tienes que tener para que te la quite por completo, claro).

En general unas normas que considero muy claras excepto en el intercambio de recursos y el mantenimiento de tropas defensivas.

Un saludo!!

Galoco, Net7

Para aquellos a los que nos gusta leer las normas para luego poder cumplirlas y no llevarte ningún sobresalto en el juego como un bloqueo, estas nuevas normas facilitan mucho la labor. Estas normas son más claras y más concisas que las anteriores, pero siguen teniendo cosas que no son aplicables o reales. Por ejemplo, en lo referente a las defensas, como bien extraen en la revista de las normas "mandar defensas sin ataques es motivo de bloqueo de una cuenta" y yo me pregunto, si mi alianza quiere entrar en una guerra intersectorial por sorpresa, ¿no es lo más normal defender a los jugadores que estén en la frontera con ese sector incluso antes de que empiecen los ataques?, para así poder estampar todos los ataques que haga la otra alianza en respuesta. Incluso voy más allá, si quieres blindar una aldea ofensiva que has metido en otro sector para poder atacar en toda la zona esa sin tener que esperar días a que te vuelvan las tropas, ya que si los ataques te llegan en 3 horas y el refuerzo más cercano en 14 horas cualquier refuerzo sería ilegal, pues nunca puedes saber que llegarán ataques después de que llegue tu refuerzo.

Espero que en este tema los jueces tengan flexibilidad, pues les va a hacer falta para aplicar esta ley sin perjudicar a aquellos que en ningún momento han querido hacer trampas, y que solo querían usar una buena estrategia.

Tallo, Netx

Pues yo mejoraría ciertos aspectos, como el de 1x1000, pueden decir que se evitan multicuentas, si, pero si eres "multi" envías desde la grande 2000, y desde la nueva 1, que eso no le cuesta a nadie. Pero, ¿y con las ayudas? Hay muchos ejemplos, como mi hermano que está sacando colonos, le ayudo, le envío materias. Pero, luego me dice que me tiene que enviar él antes. En este caso es coordinable, porque somos hermanos y nos lo podemos decir perfectamente. Pero en el caso de las embajadas es el colmo, a ver, hay que enviar 5000 de cada materia a "xxx", eres un romano, necesitas bastantes comerciantes, tengo el mercado al 1... Y me dice que me tiene que enviar materias antes él, pues un poco lioso lo veo yo...

Bueno, no me gustan, veo muchos aspectos que cambiar.

Hermesj, Net6

Las nuevas normas establecidas para el juego en Travian, ejercen un efectivo mecanismo de control que asegura un desempeño de juego más justo. La equidad en las transacciones comerciales, fija límites que jamás han debido ser traspasados. Ya no existirá la tentación de enviarse recursos de la cuenta del representado, ni aún en caso de necesidad urgente. En los mayores grados de conectividad podían obtenerse ventajas injustas, y beneficios rápidos imposibles de lograr por otras vías; no sólo la adquisición ventajosa de recursos, sino también de información. Ahora, con la implementación de éste nuevo sistema, la paciencia, la honestidad, las estrategias, el comercio "externo", y la resistencia, retoman su posición como valores fundamentales para la supervivencia en Travian.

Breaker, NetX

Hace ya unos cuantos años que juego a Travian y he visto muchas cosas, pero entre estas cosas lo que destaca es la gente que cree saber el secreto de Travian. Como todos sabrán, no hay crecimiento ni tropas sin recursos, y como la gente cree que las normas están para saltarse, se hacen más cuentas, el juez lo ve y lo sanciona. Con las nuevas normas de Pushing, dicho jugador con multicuenta (CT3) no podrá mandarse todo lo que quiera, ya que como bien pone en el foro no se puede enviar nada al jugador más grande, el jugador más grande debe enviar primero. Para los CT1, que pueden ser compañeros de alianza, se pueden enviar dos horas de producción a un jugador más grande, o tres horas a un jugador más pequeño (1 semana de antelación para las dos). En cuanto a lo de las conquistas, los CT1 y CT2 pueden conquistar una aldea siempre y cuando no haya habido conexión activa entre estos dos durante 14 días ni un pacto de coalición como por ejemplo ser de la misma alianza durante dos días. Los CT3 no pueden atacar ni conquistar ninguna aldea de jugadores que tengan CT3 con ellos. Para mi estos cambios han sido muy acertados, con ellos, Travian mejora y crece. Se marca un antes y un después en este juego ya que hay muchas sanciones por Pushing. Asimismo, estas reglas aconsejan a los jugadores tener una sola cuenta ya que hacérsela seria casi inútil y totalmente perjudicial. Sobre todo no olviden que las normas están para aplicarlas, si juegas limpio salemos todos ganando.

Saludos

Edward Teach, NetX

Mi opinión es la siguiente, poco a poco este fantástico juego va mejorando sin olvidar su carácter primitivo, estas nuevas normas permitirán una forma más fácil de jugar. Mi único "pero…" sería que al igual que han salido estas nuevas normas sobre el pushing, las sanciones en caso de multicuenta deberían ser mucho más severas.

Igualmente las sanciones por hackeo de cuenta, que cada día se ponen más de moda y lo único que consiguen es destruir el espíritu de compañerismo y caballerosidad que tienen la mayoría de jugadores de Travian; supongo que será cosa de tiempo que las nuevas normas se afiancen y surjan otras nuevas.

Gracias por todo.
Un saludo

Trampix

El crecimiento de pushing hace evidente la aplicación de nuevas normas en contra de este, pero alguna de ellas puede desfavorecer las tácticas dentro de una alianza.

Con esto me refiero, por ejemplo, a aldeas que repentinamente son saqueadas, y la alianza tiene difícil su protección (por los motivos que sean). Esta aldea debería poder salvar su producción enviándola a sus compañeros de alianza de la forma más rápida posible, y que fuera devuelta en un período máximo de tiempo.

Podríamos decir, que esto viene a réplica de la nueva norma de pushing, de la cual estoy totalmente a favor pero con matices.

Tampoco estoy a favor de la norma:

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

Ya que en algunas determinadas circunstancias, por ejemplo, preparando una ofensiva, los jugadores que recientemente se quedaron sin tropas por recibir ataques en caso de guerra, estos podrían ayudar a montar la respuesta de alguna forma, y solo podrían de esa.

Eomund, Net1

En líneas generales me parecen buenas, la parte de "trampas" no ha sufrido variaciones importantes, creo que están claras como claras lo estaban anteriormente.

La parte que más me ha gustado es la referida al envío de recursos entre jugadores. Antes me parecía casi una regla del juego contra la solidaridad. Uno tenía que estar contando que era lo que mandaba, ¡y ojo no te equivoques!, que si ayudas demasiado te castigan.

Ahora es mucho más sencillo, como creo que debió de ser desde el principio: El propio juego te limita. No hace falta que calcules lo que puede o no mandar, si te pasas, pues no puedes y ya está (así es como yo lo entiendo). Ahorras quebraderos de cabeza. Los que tengan "cuentas secundarias" ya no pueden mandar recursos tan alegremente, y sobre todo, se cometen menos faltas dentro del juego. Lo veo

como una característica más, como que sólo puedes tener 20 comerciantes o sólo se puede aumentar a partir de 10 una de tus aldeas.

Personalmente casi es una queja a la administración ¿Por qué han tardado tanto en hacer automático algo que debería de haberlo sido desde el principio? ¿Cuánta gente habrá sido castigada por el delito de sentirse solidario con sus compañeros de alianza y no tener una calculadora a mano?

Yo conocí alguno. Así que me alegro mucho de esta actualización que creo que es más una "automatización".

Saludos a todos.

Xion, Net6

Desde mi punto de vista existen estas ventajas:

Creo que el aplicar el pushing para que sea el sistema quien regule estas normas, impidiendo acciones ilícitas del usuario es algo genial, en primer lugar porque es mejor detener a los tramposos antes que hagan la trampa y no después de haberla hecho, y también porque evita que por ignorancia se infraccionen las reglas, pues si a la hora de hacer alguna acción adviertes que algo te detiene con un mensaje de "no tienes permitido", te da entender los límites hasta donde puedes llegar.

Por otra parte con el asunto de envío de materias, con la posibilidad de enviar recursos correspondientes a varias semanas de antelación, esto según en que clasificación este tu interacción, evitará lo tedioso que es estar enviando materias primas una hora al día.

Y lo que más me gusto, aunque no sé si lo entendí bien, es con el uso de redes UMT, ya que yo tendría muchos problemas, porque es el tipo de servicio que tengo, y es la UMT el colmo del compartimiento de IP, debido a eso no puedo ni hacer descargas con gestores que solo permiten una descarga a la vez desde tu IP ya que muchas de los pc que tienen este servicio son vista con una misma IP, por lo que yo tendría líos constantes con las reglas de travian. Según entendí los pc que usen redes UMT tienen una consideración diferenciada, aunque no debería decirlo yo, pero también puede abrir una puerta para los tramposos que se pueden aprovechar de esta excepción, aunque no podría hacer mucho porque siempre estaría contenido bajo una de las clasificaciones de interacción, desde mi punto de vista está bien claro hasta que punto se puede llegar sin pasarse.

Como observación y según leí los comentarios de los usuarios. Hay algunos tópicos del anuncio muy difíciles de comprender, más aun cuando el público al que va dirigido tiene una rango de edades muy amplio.

Gracias por dedicar un tiempito a leer lo que nos tardamos horas en escribir.

Saludos.

Los Pitufos, Net8

De momento deseo agradecer a el equipo de travian net por brindar concursos para cualquier tipo de persona que juega en travian porque no todos pueden comprar oros.

Respecto a las nuevas normas de travian:

El primer bloque denominado "Cuenta" está muy bien definido, es simple y sencillo. El saber que todo jugador solo puede poseer una sola cuenta por mundo es igual para todos, por lo cual no deberían dudar en denunciar a un jugador que sepan que tiene más de una cuenta.

Otra cosa importante aquí son los titulares de las cuentas, que tienen que saber que si algún compañero hace algo ilegal serán sancionados todo el equipo no solamente el responsable por este hecho ilegal.

Pasando al segundo bloque "Interacciones" será más nivelado entre jugadores que ya no podrán hacer pushing. Mucha gente quebrantaba la regla "1.1" y así sacaba provecho de la situación. A veces se los descubría y otras no. Por lo tanto al ser automático el controlador de pushing no podrá quebrantar la ley "2.1".

También está bien claro la parte del parking o refuerzo de aldeas. Ya que la mayoría de los jugadores con negativo en las treguas usan el parking ya que no mueren las tropas por consumo de cereal y así producen cereal hasta el término de la tregua.

Con Respecto al otro bloque "comportamiento" me parece muy buena la idea de poner a "el mediador" porque así se puede tratar más rápido los problemas con insultos que son los más frecuentes entre otros.

Y por último el bloque "Reglamentos Administrativos" de mi humilde opinión los castigos deberían ser más severos así lo pensarían 2 veces antes de volver a cometer la misma infracción.

Nada más que decir eso fue todo lo que pienso sobre las nuevas normas espero que le sirva a alguien.

Aizen, Net5

Las nuevas normas que traen consigo el control automático del pushing y de las conquistas me parece que están pensadas para facilitar el trabajo de los jueces ya que no tendrán que leer más denuncias. Sin embargo no están pensadas para amenizar el juego de los travianeros. Más bien todo lo contrario ya que con estas normas me imagino que vendrán sanciones por fallos mínimos como por ejemplo enviar un 10% más de cereal de lo permitido a una aldea defendida. Además, para cumplirlas habrá que leerlas, entenderlas y recordarlas y si poca gente leía y recordaba las anteriores normas que eran más concretas, éstas muchísimo menos ya que son mucho más específicas y complicadas de recordar.:

ArEnYi

La aclaración más acertada que se ha hecho es la que hace referencia al "parking" ya que he leído interminables preguntas y quejas en el foro al respecto. Bajo mi punto de vista la norma es muy buena, ya que estacionar tropas en la aldea de otro es equivalente a transferir recursos a la aldea objetivo, lo que debería tener como excepción esta regla es que debería poder estacionarse tropas en aldeas que no son de uno, siempre y cuando el cereal que consumen no supere al máximo de recursos que se permite enviar (sería una hora de producción sin contar el consumo de cereal de las tropas).

También creo que en la sección 3.2 debería incluirse una restricción explicita sobre la discriminación tanto de discapacidades físicas como mentales.

Con respecto al nuevo sistema automático que comienza a implementarse, opino que es el avance que estoy esperando desde que comencé a jugar a Travian. Desde aquí van mis felicitaciones a todo el staff por dicha mejora. Se van a evitar muchos dolores de cabeza (Tanto de los jugadores como de los administradores).

José Luis Saravia , Netx, 5, 6, 7, 8

Bueno, pues las nuevas normas han sido redactadas de una manera más simple en lenguaje, sin tantas trabas de léxico como las leyes que se utilizan en la vida real.

Por lo demás no han cambiado mucho con excepción del pushing y el parking, que antes no estaban muy claras en los reglamentos, lo cual causará que todos le demos una nueva y buena lectura interpretativa a las normas.

//

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

Aprovechando que en el net4 recién empezado se ha decidido anular la nueva norma de limite de envíos de tropas por grado de plaza de reuniones, Travian Magazine quiere saber que os parece esa limitación:

- **Os parece bien ya que limitamos a esos jugadores agrupados en una misma cuenta que su misión es atracar, atracar y atracar o que limita a los jugadores que podrían estar usando bots.**

- **Os parece mal ya que limita cualquier acción ya sea punible o no y este juego se basa en poder atracar y subir lo antes posible para limitar enemigos en la zona.**

Esperamos vuestras opiniones.

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 net4 (Estrella) y nuestro reportero se puso en contacto con todas las alianzas estrellas finalistas del servidor, KAOS (Ganadores), LKC y SAR, aquí os traemos sis despedidas.

Despedida Kaos:

GANADORES

Desde el bloque **KAOS**, queremos despedirnos del servidor estrella aportando un escrito de lo que ha significado para nuestro grupo en cuanto a juego se refiere, este encuentro entre tan grandes alianzas.

No ha sido una andadura para nada sencilla, una parte del bloque se vio inmersa en una guerra sectorial que duró un tiempo precioso para el desarrollo ideal del bloque, pero lejos de servir de excusa de cara al final del juego, fue una motivación más para demostrar que merecían el apelativo de alianzas estrella.

Luego, nos metimos de lleno en una guerra con el cuadrante vecino dominado por **PROSS**. Tal calidad de alianzas y por ende de bloques, no podía merecer una guerra pequeña. El envite fue duro, perdimos a compañeros, los jugadores fronterizos olvidaron el arte del casiterismo y tendían a las recalificaciones, el desgaste, como es de esperar, fue notable.

Finalmente, con las maravillas el enemigo ya tenía distintos rostros, una lucha sin igual en el sprint final.

Alegría y éxtasis por los primeros impactos "poco" dañinos. Sufrimiento en la aldea del artefacto por una defensa de 1,3 millones de negativo que aguantó tiritando el envite. Alicaídos por el poco daño en la respuesta a la maravilla que nos acechaba y por el duro golpe en la segunda oleada en nuestra maravilla. De nuevo sonrisas ante la caída de la maravilla que nos perseguía. Pérdida agridulce del plano con unas defensas de 1,5 millones en negativo. Angustia por el retraso y sorpresa al ver caer un grado la maravilla cuando enfilaba el último nivel a pocas horas vista. Y finalmente felicidad al culminar el trabajo tan laborioso al llevar la maravilla con un negativo récord (en un momento puntual del servidor) de 9,5 millones en negativo a nivel 100.

Mucha tensión, mucho sentimiento ante el futuro que nos iba deparando día tras día el devenir del server. Así es como hemos vivido esta última etapa que alegremente hemos culminado con éxito.

Despedida del Estrellas

Siempre hemos procurado respetar y jamás menospreciar el rival, pues en un juego de guerra, así como la fortuna es variable también puede llegar a ser dudosa. Ante tal nivel de jugadores, se llega a pensar que la mínima variación en el juego hubiera llevado a un final totalmente distinto. Hay que sincerarse cuando se afirma que el trabajo lleva al éxito, pero que las causalidades forman parte de él y la estrategia y diplomacia más los acontecimientos, nos han llevado a la cumbre de la fama.

Un bloque no sería nada sin la coordinación de sus integrantes, he ahí la gran importancia y responsabilidad de sus líderes, tanto los que piensan los movimientos adecuados, como sus diplomáticos, como los que dedican su tiempo a proteger sus compañeros defendiendo, como los que se dan a tareas menos vistosas pero no menos importantes.

Tampoco se puede olvidar el gran esfuerzo de los jugadores que han sacrificado su tiempo para sacar adelante sus macros, sean de menos o más cantidad, del sufrimiento de conservarse intactos para su momento de gloria, de todo lo que acarrea a todos los niveles el sacrificio de no guerrear, para estampar de golpe.

Y menos aún, dejar de lado a todos los compañeros, la gran mayoría de ellos, que acataban las órdenes, sin dudar tan siquiera, sin rechistar, con una fe ciega en sus líderes, orgullosos de ellos. El vivir en la "ignorancia" de ciertas decisiones por razones de seguridad. Por su trabajo constante en ayudas defensivas tanto como su participación ofensiva en los rounds al enemigo, por su implicación, por su prestación a ayudar del modo que fuera posible, por su aporte en los comentarios, dudas, ideas, preocupaciones, afán de mejora, etc, etc.

También queremos agradecer el espíritu honrado y respetuoso de nuestros contrincantes en el juego. De su buen entender que esto es un pasatiempo, un entretenimiento el cual a pesar de que todos aspiran a ganar, sólo unos pocos pueden conseguirlo, pero que básicamente lo que importa es que nos lo hayamos pasado todos bien y que para otra ocasión seamos capaces de mejorar en cualquier aspecto.

No somos claramente foreros, pues pensamos que las guerras se libran en el juego y no en la dialéctica. De hecho, sabemos que ahí la guerra la tenemos de antemano perdida.

Agradecer, a cada uno de los jugadores de este servidor, rivales o compañeros, su participación por dar ese plus de calidad que quizás otros servidores no tengan, porque sin ellos, el valor de esa victoria no sería el mismo.

Gracias a todos aquellos que nos habéis felicitado por la victoria, un placer haber compartido horas de ocio con vosotros.

Un abrazo kaótico.

BLOQUE KAOS (**HxBxS - nHw - Sethyan - Survivor**)

Despedida LKC

LegendS en el Server Estrella

Algo más de un año hace que los Caballeros Legendarios convocaron a sus mejores hombres para la batalla final.

Despedida del Estrellas

Dijo un gran líder militar la que siempre fue nuestra máxima: "Uno es tan grande como el enemigo que escoge para luchar y uno es tan pequeño como grande el miedo que se tenga; elige un enemigo grande y esto te obligará a crecer para poder enfrentarlo. Achica tu miedo porque si él crece, tú te harás pequeño."

Tras la dura victoria del S7, no exenta de grandes batallas y hermosas gestas, nos fueron anunciadas las grandes alianzas del Server Estrella y no nos hizo falta más, sin dudarlo un solo instante los Caballeros Legendarios se reunieron de nuevo bajo el mando de DarkSun y Orgun1 para optar la supremacía absoluta, el máximo poder, la victoria mayor y una vez más, convertirse en Leyenda.

LegendS llegó al Server Estrella como alianza cargada de iniciativas, ideas, compromisos e intenciones, con múltiples objetivos a obtener, algunos más alcanzables que otros, pero siempre con la vista fija en el horizonte más lejano, la gloria, la maravilla a grado 100.

Duros fueron los inicios, **Retmost** acosaba con insistencia a los Caballeros Legendarios pero aquello no nos impidió ser los primeros en fundar las segundas aldeas y a pesar de que persistían sin responder a la diplomacia, sin descanso, sin tregua, sin paz… supimos prevalecer y mantener el crecimiento.

Los atracos y saqueos constantes a que los sometimos fueron mermando la capacidad de crecimiento de dicha alianza hasta que aparecieron las catapultas y una aciaga noche los mas atrevidos probaron el sabor de las piedras Legendarias. No les gustó, nos declararon la guerra, no hubo pesar en **LegendS** que rápidamente se convirtió en una fiesta en que todos celebrábamos sentir una vez más el fragor de la batalla en nuestros corazones.

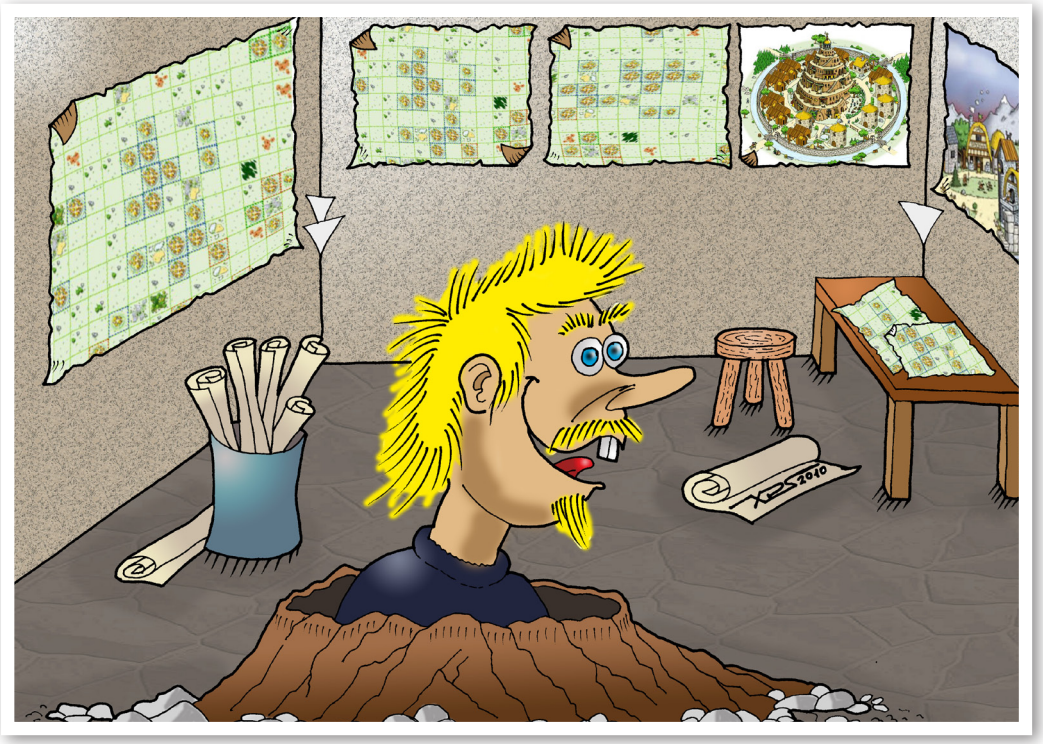
Lenta pero inexorablemente avanzamos en aquel frente conscientes de que las defensas de Sar y Unknows estaban en Retmost, no nos importó, nada podía detenernos… todos lo sabíamos que era cuestión de constancia, determinación y tiempo y no podíamos dejar que se levantara nadie de aquello, no cesaron de caer piedras sobre Retmost hasta que quedaron a cero.

En aquel entonces se forjó la coalición con los **Jinetes de Rohan** y **rdn**, una unión realizada bajo la premisa de la equidad y el mutuo beneficio bajo la estructura de gobierno de **LegendS**, unión que lamentablemente llegó a su fin con **Rohan** cuando sus resultados no fueron los esperados y surgieron los malentendidos, persistiendo con rdn.

Fue entonces cuando un puñado de valientes capitaneados por un viejo amigo se unieron a **LegendS**, eran **-D.P.M.** y fueron pocos los llamados pero todos y cada uno de ellos respondieron como auténticos Caballeros Legendarios de pleno derecho, capitaneando grupos, aportando en interior y ayudando en todo cuando era requerido.

Conforme los acontecimientos diplomáticos y las guerras sacudían el server, del primer al último confín fuimos posicionándonos como aspirantes a la victoria. El tiempo jugaba a nuestro favor y el server al completo se había dado cuenta de que **LegendS** no había venido a contemplarlo en la distancia. Estábamos aquí para formar parte de la historia y escribirla de nuestro puño y letra.

A las fuerzas de **LegendS** y rdn se incorporaron ya por aquel entonces nuestros compañeros de **Clan Arg**, grandes del primero al último, en una actuación y disposición ejemplar uniéndose a **LegendS** integrándose en



Despedida del Estrellas

nuestra estructura como uno más, aportando sangre fresca al consejo de dirección y la alianza entera. Esto dio lugar al bloque final **LkC**, **Legendary kingdom Clan**, que dirigido por **LegendS**, seguido por **Clan Arg** y acompañado de rdn marcaría un antes y un después en el servidor y el resto de alianzas.

La llegada de los artefactos confirmó nuestra buena forma, capturamos el mayor número de ellos en el menor tiempo y el uso que se hizo de los mismos con detallados sistemas de aprovechamiento de sus beneficios, optimización de cuentas a este objeto y la gran movilidad que les dimos, nos permitió alcanzar otro hito: el de ser la formación con mayor número de macros de cara al final, llegando casi a duplicar a cualquiera de los demás bloques y superarlos en número y tamaño de los ejércitos.

En adelante, una semana después de los artefactos, se iniciaría la que fue la más larga y encarnizada lucha de las mantenidas hasta ese momento… la guerra con **SAR**, que perduraría hasta el fin de los tiempos, durante muchos meses el intercambio de golpes fue duro e intenso, ambos contendientes teníamos clara la posición que ocupábamos y cuáles eran nuestros objetivos, ninguno se echó atrás. Los robos de artefactos, estampadas, las cazas de ofensivas,… eran nuestro pan de cada día.

Fue durante esta guerra con **SAR** cuando se anunció el bloque formado por **LegendS**, **Clan Arg** y **rdn**.

Round tras round las ofensivas no dejaban de volar aldeas, de aquellas gestas salieron batallas como la librada por el artefacto de dureza; tantas y tantas ocasiones hubo de mostrar reportes… los informadores se contaban por decenas y pocos movimientos de **SAR** pasaban inadvertidos por nuestros topos, que siempre nos mantuvieron informados llegando a sacrificar sus propias cuentas en el proceso.

Llegados a ese punto y ante la variación de la normativa del server que definía los bloques, **LkC** prosiguió su camino en solitario en pos del objetivo final sin renunciar con ello a la innovación ofensiva, área en que siempre hubo una especial inquietud por dar una vuelta de tuerca más a lo ya diseñado.

Con la llegada de las Natare comenzó la carrera final. En aquel día destacamos por la iniciativa de dejar varias de las maravillas de **SAR** a cero habitantes o muy tocadas, destruyendo de ese modo a nuestro más directo rival, la infraestructura inicial de las mismas, con el retraso que ello implica al verse obligados a comenzar en clara inferioridad de condiciones.

Armados con el artefacto único de Dureza x5 la maravilla parecía inexpugnable, el terraplén aguantaba todos los embates y las macros rivales perecían sin realizar mella alguna, el nivel defensivo ascendía a grandes pasos conforme

Despedida del Estrellas

las grandes ofensivas alcanzaban sus objetivos en el resto de maravillas.

Unos días antes de la victoria de Kaos, cuando **LkC** casi acariciaba la posibilidad de la victoria, a apenas unos pocos minutos de poner en cola el grado 100… la maravilla de **LkC** recibió el mayor varapalo posible: el artefacto de Dureza x5 nos fue arrebatado por la mano de los tres bloques rivales en una acción en que murieron cerca de 2.5 millones de valerosas defensas **LkC**, insuficientes en todo caso.

Perdimos toda posibilidad, quedándonos tan solo el placer de felicitar a los rivales y la labor de anotar la lección aprendida.

Pero en **LkC** estamos felices de haber tenido la oportunidad de participar en el server, del reencuentro con los antiguos compañeros, la convivencia de las grandes alianzas, el espectáculo aportado, de haber desarrollado nuevas estrategias, implementado mejoras tanto en el juego como fuera de él, gestionado los artefactos con diligencia, marcado en la mayoría de ocasiones la pauta diplomática y haber sido el rival al que abatir para el resto de nuestros compañeros de server.

Pero sobre todo, estamos felices de haber hecho nuevos y grandes amigos.

Dijo Thomas Fuller: "Si no tienes enemigos es señal que la fortuna te ha olvidado."

En ningún momento la fortuna se olvidó de **LegendS** - **LkC**

Salve a los vencedores, honor a los participantes.

Despedida SAR

Cuando el segundo servidor 4.net terminó, la cúpula de **SAR** se había dado a sí misma el consentimiento de tomar un largo descanso de estar jugando a Travian por separado haciendo cosas diferentes, cosas de gente muy friki, que al fin y al cabo es lo que somos y a mucha honra.

Poco después del término del servidor ya teníamos el gusanillo metido en el cuerpo de echarnos de menos los unos a los otros y el rumor de meses atrás de un servidor para grandes alianzas del .net era cada vez más fuerte.

Aceptamos encantados la invitación, con largas charlas en el Team Speak sobre cómo organizar el servidor, los rumores que había de que alianzas enteras de 1.000 jugadores y embajadas completas sólo para hacer durante meses defensas para ciertas alianzas muy fuertes y muy bien organizadas.

SAR en cambio es lo que ha sido siempre, 300 personas más o menos, 300 amigos, 300 hermanos, topos incluidos y eso nos gusta, que haya sido así también este servidor Estrella.

Y comenzó el servidor. Y empezaron los palos en diferentes sectores casi desde el minuto uno. Nosotros fuimos a nuestro ritmo, con las 165 cuentas iniciales que inscribimos. Los comienzos siempre son duros y los rencores de otros servidores siempre se mueven de etapa en etapa y el Estrella no iba a ser una excepción. Al poco tiempo formalizamos una COA con **Select**, excelentes luchadores durante todo el servidor y **Vanir-Fhormorian** optó por la otra vía diplomática que tiene Travian, la de las catas y le dimos gusto al cuerpo. Nos

Despedida del Estrellas

duraron 2 semanas. La maquina de **SAR** estaba engrasada y era implacable, como lo ha sido siempre. Lo inquietante de este juego es que uno casi nunca sabe qué hacer ante las rendiciones y cometimos la única infracción que hemos cometido en todo el servidor respecto de las normas: aceptar a los vencidos de **Vanir-Fhormorian** en nuestras filas, Sambenito que se nos colgó por pasarnos durante unos días de más de 400 cuentas y a partir de ahí fuimos centro de las iras y acusaciones de jugadores que en ningún momento han hecho honor a las grandes alianzas a las que representan.

El sector en cualquier caso estaba dominado y

sólo quedaba esperar a que los palos comenzaran a 20 horas.

Declaramos la guerra a **PROSS** por los ataques que recibíamos desde su sector y como no nos gusta tener guerras sin declarar nos fuimos al "quesito" alianza-opciones-diplomacia y nos pusimos a hacer lo que más nos gusta: quitarle trabajo a Asthinus siempre es un placer, más dando palos a la alta burguesía de Travian.

Y si no llega a ser porque suplicaron vergonzosamente a **LKC** que se saltara el PNA (y las normas del servidor) para atacarnos a traición, **PROSS** hubiera hecho lo mismo que hizo en su día **Vanir-Fhormorian.** Hincar lar rodilla ante la mejor alianza de la historia de Travian. Pero es muy difícil vencer cuando te triplican en número, eso sí, los tramposos siempre hemos sido nosotros.

¿Qué decir ya pues de **LKC**? El simple acto de su ataque a traición sin respetar los pactos firmados les describe a la perfección en su trayectoria durante este servidor. Una magnífica colección de jugadores dirigidos por un atajo de tramposos. Nunca una alianza tan buena fue peor gestionada. Y al final, también hincaron la rodilla ante **SAR**, como sólo **SAR** sabe hacer, porque a pesar de leer tanto y tantas veces nuestro foro, no aprendieron nunca que "cuando uno es el mejor, la victoria sólo es un detalle". Y una vez más, **SAR** hizo lo que mejor sabe hacer. Machacar a sus enemigos.

Queremos en esta despedida felicitar desde el corazón a ese gran bloque y grandes líderes que son los **KAOS**. Sois más que justos vencedores del servidor Estrella del .net. Habéis demostrado que se puede ganar a Travian jugando con inteligencia, elegancia y sin hacer trampas. Bravo por vosotros. Os merecéis el triunfo, enhorabuena. Queremos la revancha .

Y qué decir de **SAR**.

SAR es la casa de todos. El hogar donde las bajas no existen, sólo hay ausencias, de más o menos tiempo, pero siempre con su sitio bien caliente, esperando todos la vuelta al lugar donde queremos estar.

Nadie que haya sido **SAR** deja nunca de ser **SAR**.

Y muchos enemigos quieren ser **SAR**. Y tienen las puertas abiertas de par en par, porque esto es un juego, un hermoso juego donde se conoce gente maravillosa y te diviertes sufriendo con ellos a tu lado.

Agradecer a Lunático su mando firme durante tantísimo tiempo.

A Nuunky su magnífica constancia. Te queremos Mami.

A Murdock su ojo crítico, su buen hacer, su cariño y su sonrisa. Fuiste una baja irremplazable.

A Asthinus su "enga, a divertirse", sus copas por los madriles, su diplomacia y su carácter, su increíble forma de hacer las cosas. Gracias crack.

A los Legios, el mejor compañero de viaje que uno puede desear.

A Neófito su increíble tesón. **SAR** sin ti este servidor hubiera durado 12 minutos. Y TODOS LO SABEMOS.

A Troncha el hacerse cargo de todo lo que quedaba a medio hacer. Y hacerlo tan bien como si no existieran las ausencias.

A Ninakoru agradecerle que cediera amablemente su capital a los enemigos para que otras aldeas secundarias menos importantes no sufrieran. Eres gay perdido, y por eso te queremos tanto, por cierto, ¿Tu héroe tiene hambre?

Al soldado desconocido al que se le quedaron 45.000 catas romanas de la MISMA CUENTA en casa, porque sin sus neuronas en cuadrícula la estrategia de **SAR** no existiría.

A Kewias por currarte las ofensivas de ese modo y estar siempre de buen humor.

Despedida del Estrellas

A Dalamar Oscuro por tirar de carro cuando ya pocos podían tirar de él.

A Bizancio por su perfección a la hora de mantener negativos y su constante apoyo.

A Etpowned por sus LOL.

A Sir légolas y Danae por querenos tal y como somos. Eric ya es un **SAR** más.

A Ivo, por molestar.

A Nienna por conseguir que algunos dejáramos de trolear en el FGT.

A Lukss por cuidar nuestras casas por las largas noches.

A los fronterizos, como Oblongo, Cesarión, Huntercc, Psionic, Corditronas, Daisu, Aleborli, Alphox, Indy, Crisagon, Dark Belial, Ilovecasitas, Kunan, piojo, topalbody, Zorra, fuisteis nuestra primera línea de defensa, lo que habéis sufrido en este servidor por vuestras cuentas y por **SAR** merece una medalla al mérito. SOIS LEYENDAS.

A Bellotas, porque aprender de alguien como tú es siempre una pasada. Eres genial, no cambies nunca.

A Kinbiss y a Protos, por sus macros y su sentido del humor.

A Malkovich y a sus "Inactivos". Sois mejor gente que jugadores, así imaginaros lo buenísima gente que son.

A Blame por ser de Gibraltar.

A Zurea por reñirnos siempre y por decir nuestros nombres de una manera tan especial.

A todos y cada uno de los buenos amigos que hemos hecho.

Que no suene esto a despedida, volveremos, con las pilas cargadas, las catapultas llenas de piedras, las cabezas llenas de IGMs para echarnos las risas, el corazón lleno de orgullo por haber sido miembro del clan de los últimos Mohicanos, guerreros mestizos sin patria con bandera hecha jirones.

Esto no es una despedida. A los que se han quedado en el camino, los recogeremos de regreso porque en **SAR** nadie queda atrás.

Esto no es una despedida. A los que no van a volver los llevamos muy adentro y sus nombres serán escritos sobre el corazón de nuestros enemigos muertos en honor a la Diosa de la Guerra Anound Round.

Esto no es una despedida. Esto es un descanso entre las mil guerras que vamos a afrontar. Las de Travian y las de verdad y miraremos al destino con la sonrisa en la boca y el corazón henchido de gloria, porque aunque nos vamos, volveremos a nuestra casa, volveremos al hogar, volveremos a luchar porque...

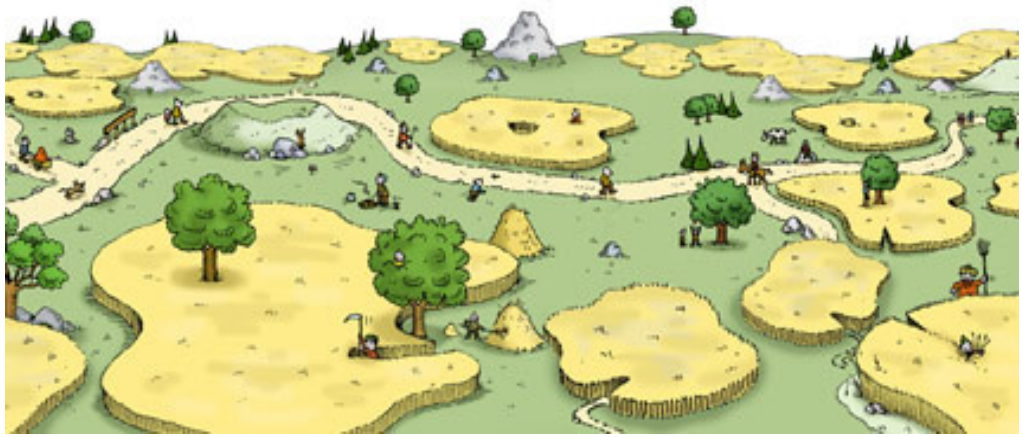
¡ESTO ES **SAR**. SIEMPRE **SAR**!

Macros Estrellas

Os dejamos los mejores reportes que nos ha dejado el servidor “estrellas”. El hecho de permitir parking en este servidor ha dado sus frutos, las ofensivas son para quitarse el sombrero. Muchas felicidades a todos:

Asunto:	**[03] LKC ataca a WW K@oz**
Enviado:	el día hoy a las 00:53:04 horas

Agresor	elaiti de aldea [03] LKC									
Tropas	117731	0	100000	0	0	71103	4000	17355	2	0
Pérdidas	117731	0	100000	0	0	71103	4000	17355	2	0
Info	Terraplén averiado de grado **19** a grado **17**									
Info	Maravilla averiado de grado **96** a grado **91**									
Info	No ha vuelto ninguna tropa									



Asunto:	****KAA BBUUMM** ataca a WW K@oz**
Enviado:	el día hoy a las 14:14:15 horas

Agresor	LoL Master de aldea **KAA BBUUMM**									
Tropas	0	0	105000	0	0	54400	3500	21282	0	0
Pérdidas	0	0	105000	0	0	54400	3500	21282	0	0
Info	Terraplén averiado de grado **12** a grado **9**									
Info	Maravilla averiado de grado **94** a grado **90**									
Info	No ha vuelto ninguna tropa									

Asunto:	**16-SaRaBi & AuRuM ataca a WW K@oz**
Enviado:	el día hoy a las 03:41:29 horas

Agresor	Sarabi de aldea 16-SaRaBi & AuRuM									
Tropas	81540	0	75235	0	0	44535	2505	11340	0	0
Pérdidas	81540	0	75235	0	0	44535	2505	11340	0	0
Info	Terraplén averiado de grado **19** a grado **18**									
Info	Maravilla averiado de grado **99** a grado **98**									
Info	No ha vuelto ninguna tropa									

Reportes Net4.3 "Estrellas"

Asunto:	Ofensiva Real ataca a *suerte*
Enviado:	el día ayer a las 23:55:00 horas

Agresor	Glorius YuYuMaN de aldea Ofensiva Real									
Tropas	5	50	132802	331	5	46730	5072	10433	2	0
Pérdidas	5	50	132802	331	5	46730	5072	10433	2	0
Info	Terraplén averiado de grado **16** a grado **13**									
Info	Maravilla averiado de grado **98** a grado **96**									
Info	No ha vuelto ninguna tropa									

Asunto:	*Va por ti,Albitaaa* ataca a WW K@oz
Enviado:	el día hoy a las 13:40:43 horas

Agresor	Raven_Crow de aldea *Va por ti,Albitaaa*									
Tropas	37620	0	100000	0	0	45955	0	11345	0	0
Pérdidas	37620	0	100000	0	0	45955	0	11345	0	0
Info	Maravilla averiado de grado **97** a grado **95**									
Info	No ha vuelto ninguna tropa									

Asunto:	SAR!CoNToDoLoGoRDo ataca a *suerte*
Enviado:	el día hoy a las 20:15:55 horas

Agresor	PROTOS de aldea SAR!CoNToDoLoGoRDo									
Tropas	0	123630	0	0	0	43183	2500	11744	0	0
Pérdidas	0	123630	0	0	0	43183	2500	11744	0	0
Info	Maravilla averiado de grado **95** a grado **93**									
Info	No ha vuelto ninguna tropa									

Defensor	kostron de aldea *suerte*								
Tropas	?	?	?	?	?	?	?	?	?

Reportes Net4.3 "Estrellas"

Asunto:	De Nuunky para Orgun ataca a *suerte*
Enviado:	el día hoy a las 20:24:01 horas

Agresor	gladiador de aldea De Nuunky para Orgun									
Tropas	0	0	78000	0	930	41175	1555	11835	3	0
Pérdidas	0	0	78000	0	930	41175	1555	11835	3	0
Info	Maravilla averiado de grado **93** a grado **91**									
Info	No ha vuelto ninguna tropa									

Defensor	kostron de aldea *suerte*								
Tropas	?	?	?	?	?	?	?	?	?

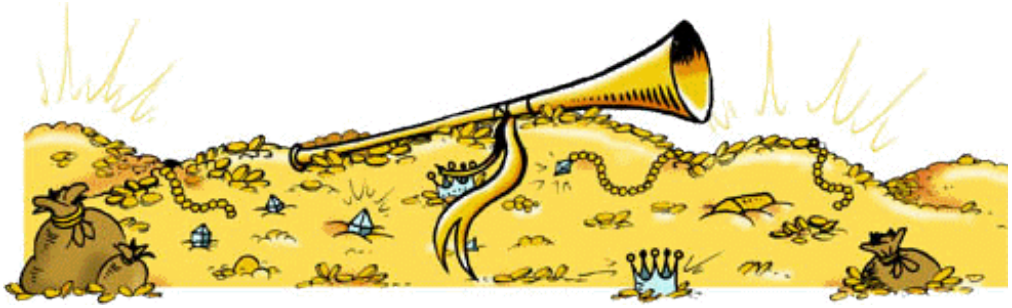
Asunto:	+CLINNEX PA EURICO ♋ ataca a *suerte*
Enviado:	el día hoy a las 18:01:23 horas

Agresor	Ninfagea de aldea +CLINNEX PA EURICO ♋									
Tropas	0	108397	0	0	0	38346	11667	4754	0	0
Pérdidas	0	108397	0	0	0	38346	11667	4754	0	0
Info	Terraplén **destruido**									
Info	Almacén grande averiado de grado **20** a grado **16**									
Info	No ha vuelto ninguna tropa									

Defensor	kostron de aldea *suerte*								

Asunto:	02-$ethyan no olvida ataca a *suerte*
Enviado:	el día hoy a las 13:07:00 horas

Agresor	waldrich de aldea 02-$ethyan no olvida									
Tropas	0	0	93461	0	100	37939	5537	12592	3	0
Pérdidas	0	0	93461	0	100	37939	5537	12592	3	0
Info	Terraplén no ha recibido daño.									
Info	Maravilla averiado de grado **90** a grado **89**									
Info	No ha vuelto ninguna tropa									



Asunto:	IcegatoR SexY BomB ataca a WW K@oz
Enviado:	el día hoy a las 04:30:01 horas

Agresor	IcegatoR de aldea IcegatoR SexY BomB									
Tropas	1	0	100400	0	0	33050	4900	16300	0	0
Pérdidas	1	0	100400	0	0	33050	4900	16300	0	0
Info	Terraplén averiado de grado **17** a grado **16**									
Info	Maravilla averiado de grado **91** a grado **89**									
Info	No ha vuelto ninguna tropa									

Hatshepsut: nieta, hija y esposa de faraones

En un mundo en el que sólo los hombres podían reinar, la inesperada y prematura muerte de su padre Tutmosis I convirtió a su favorita Hatshepsut en la más adecuada para sucederle en el trono. Además, sus hermanos y hermana habían fallecido tiempo atrás. Mientras la joven saboreaba ya el triunfo a pesar de la tristeza por la pérdida sufrida, se producía un enfrentamiento entre sus partidarios y los liderados por el astuto visir Ineni que opinaban que debía ser otro el sucesor: su hermanastro Tutmosis II.

–Jamás permitiré que ese hermanastro mío nacido de la segunda esposa de mi padre, ocupe el lugar que él quiso darme a mí. ¡¡Por todos los dioses, me nombró Heredera!! Soy la Esposa del Dios[1], la portadora de la sangre sagrada de la reina Ahmose-Nefertari y administradora de las posesiones del templo de Amón[2] en Tebas. ¡Eso me convierte en la más idónea para la sucesión del trono! ¿Acaso os habéis vuelto todos locos? ¿No es bastante obvio quién debe ocupar su puesto? –gritaba al malicioso Ineni.

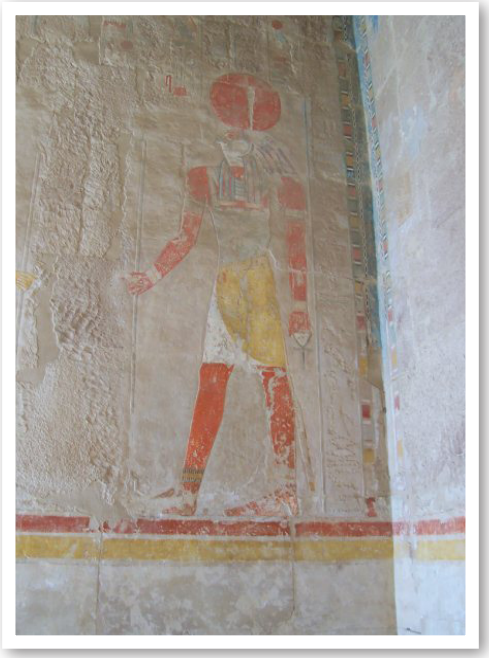
–Alteza, siento que opinéis así, pero si fuera como decís vuestro padre el faraón jamás habría permitido que ese hijo suyo llevara su mismo nombre. Él sentía devoción por vos pero sabía perfectamente que jamás una mujer podría ocupar el lugar que le corresponde a un hombre y por eso me he reunido con los sacerdotes y nobles y he acordado con ellos que sea Tutmosis II quien regente Egipto... –y tras una pausa deliberada añadió con malicia– y no estáis en disposición de impedírmelo.

[1] Ese título era el más alto grado de poder que una mujer de la época podía tener. La hacía portadora de la sangre sagrada de la reina Ahmose-Nefertari, y demostraba su origen real legitimando el acceso al trono de su linaje aún en el caso de que su descendencia fuese exclusivamente femenina, ya que pasaba de madres a hijas quienes a su vez serían escogidas por encima del resto de las mujeres para otorgar a sus futuros maridos el grandioso título de faraón.

[2] Dios del Sol

[3] También llamado "Gobernador de la casa de la hija real", dignidad que estaba reservada a los militares que habían combatido junto a Tutmosis I.

A pesar del amplio número fieles admiradores de su poder, de su fuerte carácter y de la mano firme conque se hacía respetar por todos, tiempo después se veía obligada a declinar en su empeño en favor de su hermanastro. Así fue que tuvo lugar la ceremonia de la doble coronación de Tutmosis II frente al pueblo de Egipto y por ende, el casamiento con la única persona que podía legitimar su sangre: Hatshepsut, quien pasaba así a un segundo plano como Gran Esposa Real hiriendo terriblemente su orgullo.



Sin embargo, lejos de que esto fuese un obstáculo para ejercer su poder sobre Egipto, mientras su débil y poco dispuesto esposo descuidaba la organización de su reinado dedicándose a otros menesteres más propios de un noble ocioso que de un faraón, Hatshepsut se iba rodeando de un círculo de amistades dentro de los muros palaciegos a los que iba atribuyendo cada vez más y más poder. Entre ellos se hallaban Hapuseneb, Sumo Sacerdote de Amón y tesorero real y Senenmut, quien a pesar de sus orígenes humildes había ido escalando puestos en su carrera militar hasta llamar la atención del faraón Tutmosis I quien lo había nombrado preceptor3 de su hija Hatshepsut, convirtiéndolo en noble. Además era una figura que infundía respeto y admiración por su notable poder oratorio no sólo en lo terrenal sino también en lo divino. Ambos se habían convertido con el tiempo en sus ojos y sus manos, tanto es así que hasta el propio Ineni veía peligrar su posición dentro de la corte. La reina consorte se estaba convirtiendo en alguien muy pernicioso para sus propios planes.

Y de eso era plenamente consciente Hatshepsut quien sorprendió una mañana a todos proclamando satisfecha que estaba embarazada, noticia que pronto quedaría enturbiada por otra más truculenta que empezaba a correr de boca en boca por palacio. Su atolondrado marido tras uno de sus devaneos entre las mujeres de su harem, había dejado en estado a una de sus concubinas de nombre Isis. La rivalidad conque miraba a Hatshepsut era mutua, pues aunque ambas tuvieran un varón ya podía despedirse de que su bebé tuviera una oportunidad de regentar el trono tal y como ella pretendía. En cambio si la reina daba a luz a una hija... Por eso Hatshepsut cuando sin-

Hatshepsut: nieta, hija y esposa de faraones

tió los primeros dolores del parto tras haber estado tomando todo tipo de esencias que favorecieran la masculinidad del bebé y tras largas horas rodeada de las matronas, solicitó de inmediato saber el sexo de la criatura nada más nacer.

–Por vuestra cara adivino que ha sido niña –dijo con tristeza.

–Sí, Alteza, lo es, es una niña, pero una niña preciosa que...

–¡¡Apartadla!! No quiero verla, dejadme sola...

–Hatshepsut no podía ni imaginar en ese momento que días más tarde la concubina de su esposo daría a luz a un niño precioso, que sería reconocido por él como Tutmosis III ante su mirada atónita haciendo realidad sus peores augurios. Por su parte la joven Isis, aún exhausta por el esfuerzo del parto, maquinaba ya cuál sería su siguiente paso consciente de lo que aquello significaba. Su plan era que su hijo fuera reconocido como el único sucesor legítimo.

Y lo consiguió, un buen día Tutmosis II anunciaba orgulloso que su hijo, Tutmosis III sería nombrado único heredero al trono. Al oírlo, una escandalizada Hatshepsut fue plenamente consciente de que su hija, a la que había llamado Neferura, quedaba condenada a vivir a la sombra de su hermanastro: dado que ella era la única persona cuyas venas también portaban la sangre del dios que legitimarían su acceso al trono, tarde o temprano tendría que casarla con él para que pudiera gobernar como faraón. A pesar de eso, crió a esa hija como si algún día tuviera que gobernar Egipto pues su propósito era el de crear una nueva estirpe de reinas-faraonas y terminar así con la vieja tradición egipcia.

Sin embargo, sus peores pesadillas se hicieron realidad cuando la repentina muerte de su esposo dejaba la regencia en manos de un Tutmosis III aún demasiado niño. La influencia del malévolo Ineni, había calado de nuevo convenciendo a la nobleza de que lo considerara el único y legítimo aspirante al trono y desestimando la candidatura de la princesa Neferura. Este fue un golpe muy duro para Hatshepsut, que veía que la historia volvía a repetirse ante sus anonadados ojos. Sin embargo esta vez estaba dispuesta a cambiarla y tenía los medios para ello.

Su fiel amigo Hapuseneb, Sumo Sacerdote de Amón, se citó un día con Hatshepsut y le explicó el plan que tenía en mente. Mientras se lo exponía notó cómo su rostro lleno normalmente de pequeñas arrugas de preocupación iba cambiando a otro talante. Tras recibir su aprobación, se dirigió sin más demora a donde se encontraba el visir Ineni:

–¿A qué viene esta intromisión? ¿Quiénes es

Hatshepsut: nieta, hija y esposa de faraones

esta gente? ¿Por qué están tocando mis cosas? –gritaba alarmado el anciano mientras intentaba poner orden sin lograrlo.

–Ineni, quedáis relegado del puesto de visir, cargo que asumiré yo mismo[4] por el poder que me ha sido otorgado. Recibirá una retribución por los servicios prestados y deberá abandonar los aposentos que le han sido asignados.

Si hubiera sido sólo los aposentos lo que perdía, quizá lo habría asumido con dignidad, pero sabía perfectamente que aquello significaba que había perdido todo su poder dentro de la corte y que jamás podría reponerse de la humillación recibida.

Tras esto, Hapuseneb hizo entrega a Hatshepsut, de un regalo de incalculable valor: el manifiesto de la teogamia, que la nombraba hija primogénita del dios Amón. En ese documento se decía que el dios Amón había compartido lecho con su madre y que del fruto de esa unión había nacido Hatshepsut con lo que su figura se trocaba en completamente sagrada.

A pesar de lo que pueda pensarse, aquello fue acogido por el pueblo egipcio como algo natural y aceptado. A partir de ese momento y con una increíble fuerza de carácter, se opuso a todos marcando un hito sin precedentes en la historia de Egipto al autoproclamarse faraón con el nombre de "Maat-Ka-Ra Hatshepsut"[5] y posponiendo de forma indefinida el matrimonio entre el heredero Tutmosis III y su propia hija. Tras esto, inició su gobierno como un rey masculino, asumiendo todos los atributos masculinos de su cargo (excepto el título de Toro poderoso) y ordenó hacerse representar a partir de entonces como un hombre, tocándose de barba postiza. Incluso encargó a Hapuseneb la construcción de su tumba en el Valle de los Reyes convirtiéndole en arquitecto real, además de todos los demás poderes que ya ostentaba. Pero su ambición parecía no tener límites y se propuso inaugurar una auténtica dinastía de reinas, nombrando Heredera a la princesa Neferura. Por desgracia ésta murió de forma tan repentina como su abuelo y los rumores acerca de que su muerte resultaba demasiado conveniente para el propio Tutmosis III, en seguida fueron acallados. Tras estos nuevos acontecimientos se sucedieron las muertes de Hapuseneb y del propio Senenmut para angustia de la reina. Fueran o no perpetradas por su sobrino-hijastro, lo cierto es que finalmente con todas sus perspectivas malogradas, con todo el sufrimiento padecido, viendo morir a sus seres queridos uno tras otro, abandonada por todos, ya nada retenía a la abatida Hatshepsut a este mundo y sus ansias de poder parecieron tocar a su fin. De modo que cansada y deprimida, optó por retirarse de la vida pública cediendo el cetro del poder al ambicioso Tutmosis III, quien finalmente ostentaría la doble corona a su muerte de fecha tan incierta a día de hoy, como lo es la de su nacimiento. ■

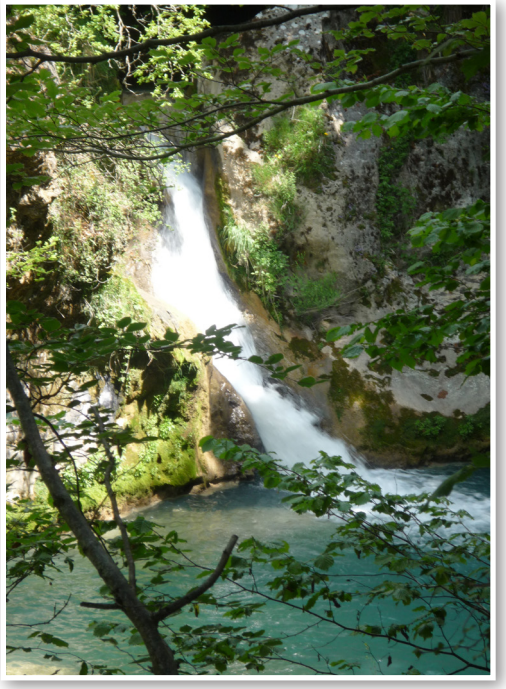
Ana M. Cañizar
Fotos cedidas por Fabiola

[4] Hapuseneb es el único caso conocido con ese doble título de Sumo Sacerdote de Amón y visir que le hacía ostentar a partir de entonces el máximo poder judicial, administrativo y religioso del Antiguo Egipto e

[5] nombre de su coronación que significa "El espíritu de Ra es justo". Como cualquier faraón tenía derecho a usar 5 nombres: el de Horus, el de Nebty, el de Horus de Oro y los dos principales, conocidos vulgarmente como nombre de nacimiento y nombre de coronación. El de nacimiento era Hatshepsut Jenemetamón,"La primera entre las damas nobles que abraza a Amón", nombre que usaría conjuntamente con el de coronación a partir de entonces.

UREDERRA (AGUA HERMOSA)

El murmullo del agua cristalina, la luz que se filtra entre las hojas de los árboles tiñendo de verde lima el paisaje y el aroma a naturaleza contribuyen a que este lugar, declarado reserva natural en 1987, sea uno de los enclaves más espectaculares de Navarra.



El Nacedero del Urederra, situado al norte de Estella, es un rincón de cuento de hadas escondido a los pies de las murallas de piedra caliza de la sierra de Urbasa, el símbolo de los bosques navarros y una auténtica maravilla de la naturaleza.

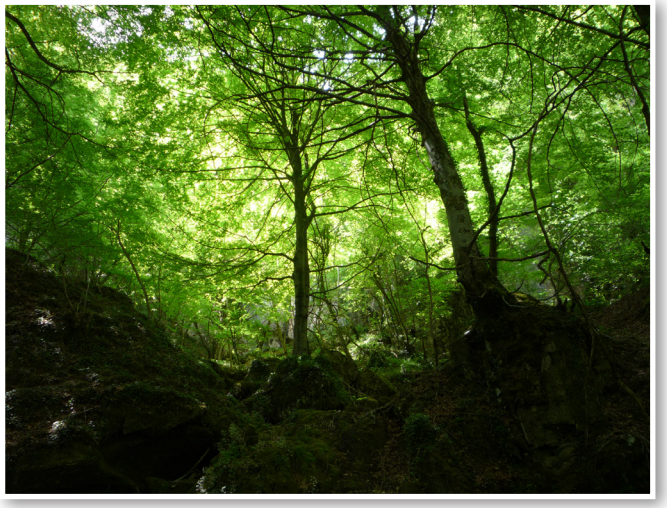
La primera surgencia se produce en un cortado a 700 metros de altitud en el reborde meridional del macizo, originando una impresionante caída de más de 100 metros que con el transcurso de millones de años ha modelado un anfiteatro rocoso de notable belleza. Tras ella se suceden otras cascadas y numerosas pozas de agua de color turquesa que se forman como consecuencia del fenómeno kárstico, por el que el agua se filtra a través de las grietas de las rocas surgiendo una y otra vez desde las entrañas de la tierra.

Un sendero de escasa dificultad y 5,3 kilómetros de longitud recorre el curso del río en sentido contrario finalizando en el bello nacedero. El recorrido, señalizado mediante balizas, se inicia en el aparcamiento situado a la entrada del pueblo de Baquedano.

Caminar por bosques de hayas, tilos, sauces, avellanos, tejos, robles y serbales en busca de la cascada del nacimiento del río es una experiencia repleta de sensaciones sorprendentes. Los enormes troncos de las hayas parecen esconder a los seres mágicos del bosque; es como si de repente fueran a aparecer entre las raíces de los árboles y la hojarasca del suelo duendes o elfos saltando de alegría dispuestos a gastar bromas a los excursionistas.

En el río, el agua forma preciosas pozas de color azul turquesa y pequeñas cascadas, que llenan de frescura el entorno. Al final del camino se encuentra el nacedero, el manantial por donde sale al exterior de la tierra el agua que circula por el subsuelo de la sierra de Urbasa para crear el río Urederra. En temporada de lluvias la cascada del nacimiento llega a tener una altura de 30 metros, pero la mejor época para visitar este bello rincón de Navarra es durante los meses de otoño, cuando los árboles se visten de amarillos, naranjas, rojos y encarnados.

El árbol más significativo en el paisaje del bosque es el haya. Destaca por el porte dominante y su elegante presencia, pero la competencia es muy fuerte y en otoño son tantos los árboles que juegan a ser pintores, tantas las hojas que se convierten en calidoscopios y tantos los rincones multicolores, que las hayas se funden con la masa forestal mezclando las formas en un alucinante escenario de árboles de colores, poblado de pájaros y simpáticos animalillos.



Cómo llegar

Desde Pamplona/Iruña por la N-111 hasta Estella/Lizarra; seguir dirección Vitoria/Gasteiz y tomar el desvío a Zudaire.

En Barindano, a 17 kilómetros de Estella/Lizarra, tomar a la derecha el desvío de Baquedano.

Para llegar al aparcamiento del nacedero atravesar la población y seguir unos 500 metros por pista de tierra hasta una explanada con varias encinas centenarias.

UREDERRA (AGUA HERMOSA)

Fuentes consultadas: folletos turísticos de la zona y la pagina web de turismo de Navara

Turismo de Navarra

El nombre de la rosa (Umberto Eco)

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.

Ambientada en el turbulento ambiente religioso del siglo XIV, la novela narra la investigación que realizan fray Guillermo de Baskerville (monje franciscano y antiguo inquisidor) y su pupilo Adso de Melk de una misteriosa serie de crímenes que suceden en una abadía de los Alpes italianos.

Todo comienza una hermosa mañana de finales de noviembre del año 1327 cuando Fray Guillermo de Baskerville y su inseparable discípulo (quien relata la historia), acuden a una abadía benedictina situada en el norte de la península italiana para intentar esclarecer la muerte del joven miniaturista Adelmo da Otranto.

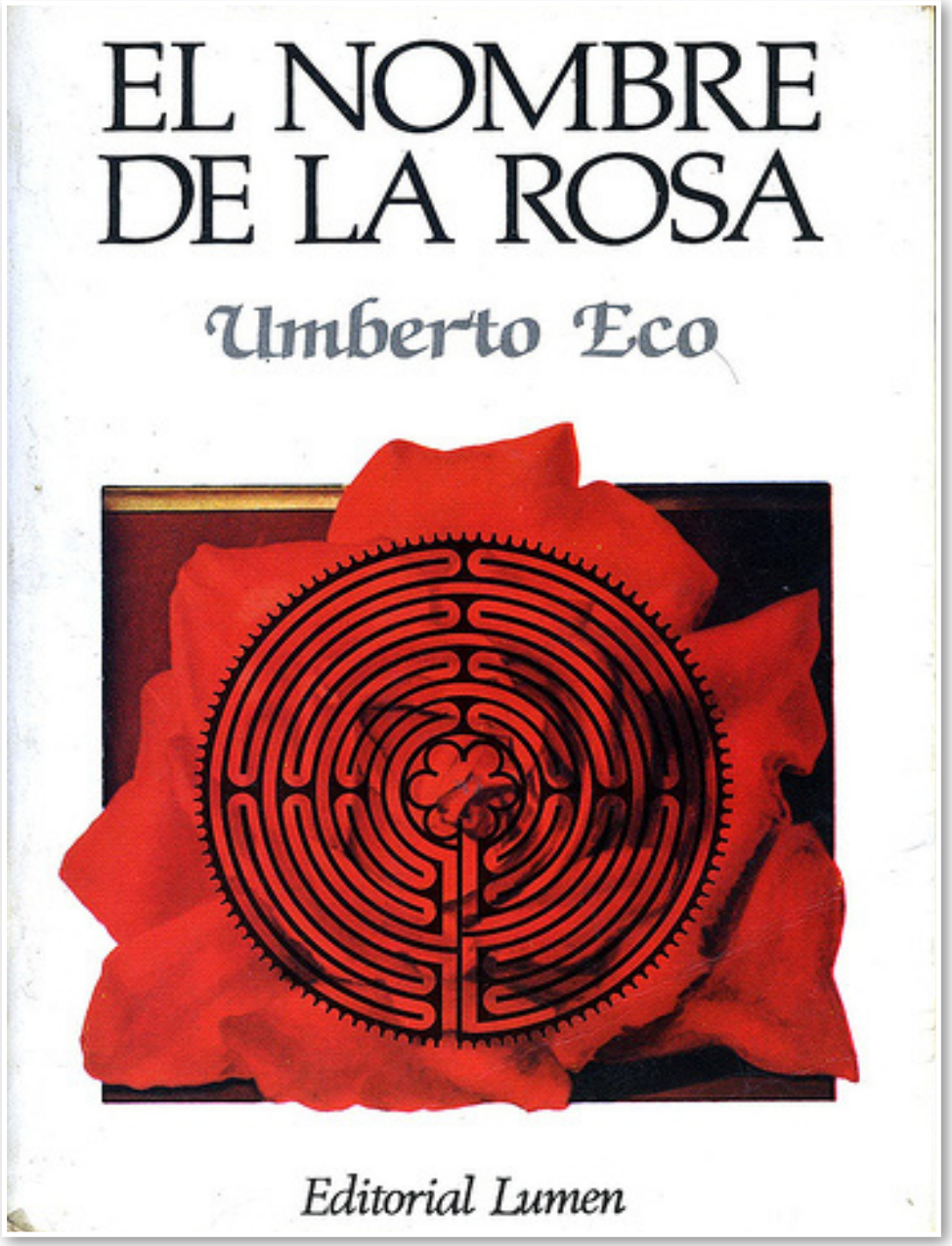
Durante su estancia en la abadía van desapareciendo misteriosamente más monjes, a quienes encuentran muertos al poco tiempo. Lentamente y gracias a la información aportada por algunos monjes, Guillermo va esclareciendo los hechos. El móvil de los crímenes parece estar en unos antiguos tratados sobre la licitud de la risa que se encuentran en la biblioteca del complejo, de la cual se dice que es la mayor del mundo cristiano.

¿Quién es el asesino?

¿Qué hicieron sus víctimas para morir asesinadas?

Nadie lo sabe.

El nombre de la rosa es una combinación de crónica medieval y novela policíaca con una reconstrucción sorprendente de la época, que no sólo se centra en la forma de vida de los monjes de una abadía benedictina, sino que también lo hace en la ideología y forma de pensar y sentir del siglo XIV. La teología y el misterio se funden, complementándose mutuamente. Una trama apasionante y llena de intrigas y misterios que no hace más que sorprender al lector en cada momento, incluso en el insospechado final. ■

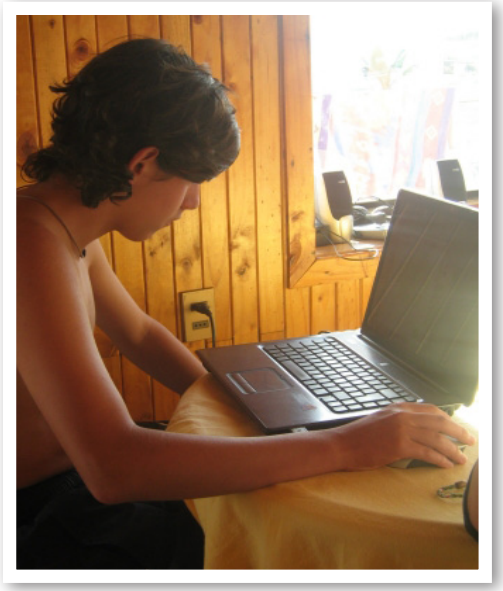


Terrible terremoto en Chile

El 27 de Febrero a todos se nos encogió el corazón cuando vimos o leímos la noticia del terremoto en Chile, poco a poco fuimos recopilando información como que El epicentro se ubicó en el Mar Chileno, frente a las localidades de Curanipe y Cobquecura, cerca de 150 kilómetros al noroeste de Concepción y a 63 kilómetros al suroeste de Cauquenes, y a 47,4 kilómetros de profundidad bajo la corteza terrestre. El sismo, tuvo una duración de cerca de 2 minutos 45 segundos, al menos en Santiago. Fue percibido en gran parte del Cono Sur con diversas intensidades, desde Ica en Perú por el norte hasta Buenos Aires y São Paulo por el oriente.

Las zonas más afectadas por el terremoto fueron las regiones chilenas de Valparaíso, Metropolitana de Santiago, O'Higgins, Maule, Biobío y La Araucanía, que acumulan más de 13 millones de habitantes, cerca del 80% de la población del país. En las regiones del Maule y el Biobío, el terremoto alcanzó una intensidad de IX en la escala de Mercalli, arrasando con gran parte de las ciudades como Constitución, Concepción, Cobquecura y el puerto de Talcahuano. En las regiones de La Araucanía, O'Higgins y Metropolitana, el sismo alcanzó una intensidad de VIII provocando importante destrucción en la capital, Santiago de Chile, en Rancagua y en las localidades rurales. Las víctimas fatales llegan a un total de 486 fallecidos. Cerca de 500 mil viviendas están con daño severo y se estiman un total de 2 millones de damnificados, en la peor tragedia natural vivida en Chile desde 1960.

Pero Travian Magazine es una revista de travianeros así que mejor os dejo con el relato de un compañero Chileno. Quien mejor que él para narrar lo acontecido:



Soy Bellotas, y mi nombre real es Lucas. Soy uno de los jugadores del Server 4, el llamado Estrella.

La carrera de las Maravillas está en un momento importante, cada uno de los jugadores concentran todo su esfuerzo y su tiempo en que las propias crezcan y las otras caigan, tratan de optimizar el consumo de recursos, esconden o lanzan las macros y esquivan los ataques por cientos que diariamente llegan a decenas y decenas de aldeas.

Hay capitales que en cuestión de segundos caen y vuelven a levantarse... Mientras tanto el mundo real sigue girando y hay cientos de sucesos que ocurren y no son ajenos a cada uno de nosotros.

Yo soy un jugador joven, de una alianza como tantas de un servidor de los muchos que hay en este mundillo virtual llamado Travian.

Pero además soy un estudiante de 15 años, que va al colegio, tiene padres y hermanos y vive en un país al sur del mundo cuyo nombre es Chile.

Hace algunos días, exactamente el 27 de febrero, mientras todos dormíamos, a las 03:34 hs. nos llegó un ataque como esos que llegan a las maravillas.

No vimos las espadas rojas, no hubo refuerzos posibles, no tuvimos tiempo de hacer nada, no tuvimos escapatoria... y este ataque no fue un juego.

Yo gozaba de mi última semana de vacaciones en un pequeño poblado costero al norte de mi país. Dormía plácido luego de una jornada de playa, iluminado sólo por una luna llena y con el único sonido de las olas rompiendo contra la arena.

Dicen que hubo un sonido trémolo, dicen que se sintió un suave movimiento en el pueblo, yo sólo dormía junto a mis primos.

Terrible terremoto en Chile

Desperté repentinamente por las voces de mi mamá, mi tía y mi abuela, la puerta del cuarto se abrió, alguien nos ordenó levantarnos, en algún momento escuché la palabra Maremoto, salimos de la casa casi desnudos, envueltos en frazadas o lo que hubiéramos encontrado entre la cama y la calle.

Apenas comenzaba a amanecer, y todos preguntábamos que pasaba. Empezamos a ver otras personas que al igual que nosotros se desplazaban hacia las zonas altas alejándose del mar.

Empezaba a amanecer y la luz apenas permitía ver el entorno. Al llegar a las zonas altas de los cerros recién nos dimos el tiempo para mirar hacia atrás.

El día anterior surfeaba con mi body en la playa, las olas que se encajonaban entre las islas Dama y Choros llegaban hasta la arena empujándome y sacudiéndome en un gozo único. Pero esta madrugada ese mar no estaba, sólo se veía un fondo rocoso expuesto. Las islas que hasta ayer se separaban del continente por más de un kilómetro de agua, hoy se unían a nosotros. El mar había desaparecido.

Por varias horas esperamos que el mar volviera, y el mar volvió, suavemente comenzó a llenarse ese vacío que había dejado. Tres veces lo hizo mientras el sol salía tras los Andes.

Recién a las 11 de la mañana se escucharon los primeros avisos anunciando que el peligro había pasado y podíamos volver a nuestras casas. Todos volvimos y nos agrupamos en torno a los automóviles que habían quedado abandonados a su suerte frente a las casas en el borde costero, las radios a todo volumen intentaban sintonizar alguna noticia, algo que nos aclarara la incertidumbre de lo que estábamos viviendo.

Las primeras noticias nos llegaban desde radioemisoras Argentinas, hablaban de terremoto en Chile, tsunami en la costa del Pacífico, muertos y heridos, decían que había sido en Concepción (localidad al sur de Chile) también en la capital, Santiago. Se dijo que había sido de 8.8 en la escala de Richter, que el sistema eléctrico había caído y las comunicaciones habían sido interrumpidas debido a cortes de la fibra óptica.

Todos con sus celulares en mano intentaban comunicarse con los suyos. Me acordé de mi papá, mis parientes y amigos que allí , al sur, habían quedado. No había forma de saber nada, las comunicaciones estaban colapsadas, millones de Chilenos queríamos saber más y no podíamos.

Alguien logró sintonizar una radio Chilena. Las noticias no eran buenas. Ya se había declarado zona de emergencia en 5 regiones del país, había muchos muertos, puentes y edificios caídos, pero lo peor había sido el maremoto que había barrido zonas balnearias de varias regiones donde muchos como nosotros disfrutaban de los últimos días de esta época estival. Se comenzaba a hablar de desaparecidos que el mar había tragado.

Entré a la casa a buscar mi celular, estaba muerto no había posibilidad alguna de conectarme con mi papá, mi primo sintonizaba la radio en su personal convidando a su hermana con uno de los auriculares. Mi mamá y mi abuela intentaban distraernos invitándonos a desayunar, mi tía comenzaba a programar el retorno a Santiago mientras en las radios aconsejaban no salir a las carreteras ya que había sectores que estaban muy deteriorados.

Fue la mañana más larga de mi corta vida, nadie hablaba con nadie, todos nos mirábamos incrédulos, sólo escuchábamos las noticias.

No fue hasta ocho horas después que regresó la energía, todos aprovechamos a recargar esos artefactos de los que tanto dependemos. No había tomacorrientes libres ni en la casa, ni en el pueblo. Computadores, celulares, Mp3 y Mp4 se recuperaban enchufados de a cinco o seis por toma.

Algún que otro teléfono empezó a sonar, comenzábamos a tener novedades de los nuestros. Mi mamá hablaba con alguien de Santiago al fin.

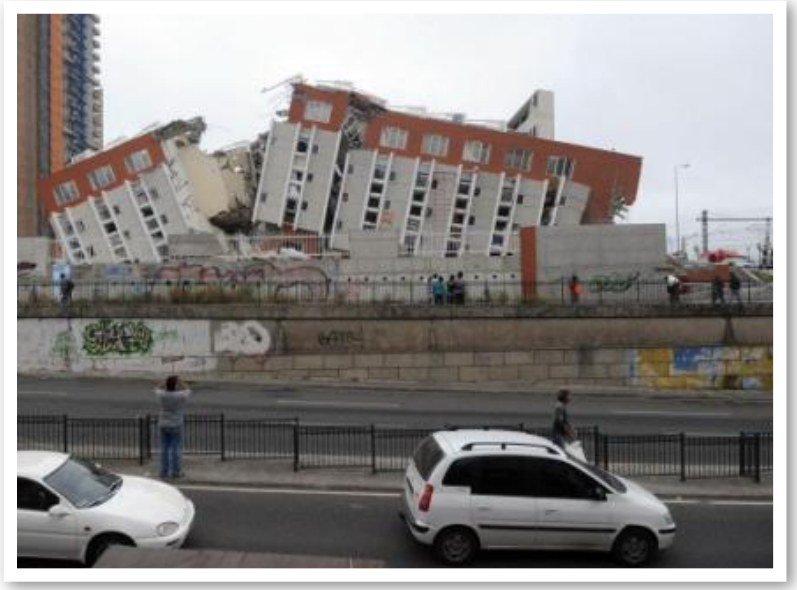
Preguntaba por todos y cada uno mientras los ojos se le llenaban de lágrimas, ninguno quería pensar en malas noticias. Tuve el impulso de arrebatarle el aparato de la mano para saber que pasaba, todos nos acercamos al aparato formando un solo cuerpo a su alrededor, intentando escuchar algo.

Se despidió y apenas cortó comenzó a contarnos todas las novedades. Hasta ahora estaban todos bien, mi papá estaba en la casa allá en la capital.

No nos importaba si desde ese día teníamos que dormir a la intemperie, no importaban los automóviles o los artefactos de la casa. Queríamos tener a los nuestros con nosotros todo lo demás era superficial.

Terrible terremoto en Chile

Dos días nos demoramos en volver, las estaciones de servicio y bombas tenían dificultades para vender combustible. Todo dependía de la energía eléctrica y había amplios sectores del país que aún no la recuperaban. Las carreteras con derrumbes, roturas y rodados. Desvíos de varios kilómetros en algunos casos. Un viaje de siete u ocho horas nos llevó casi diecinueve. Y la impresión de encontrarse con los destrozos, más y mayores, a medida que avanzábamos hacia el sur nos hacía bajar aún más la velocidad.



Llegábamos a Santiago. Una columna inmensa de humo negro nos anunciaba que en los límites de la ciudad, el barrio industrial ardía desde hacía dos días debido a la falta de presión de agua en toda la ciudad.

Allí nos separamos los vehículos, cada uno para su barrio. Ni nos despedimos más que con un saludo con la mano desde atrás de los parabrisas. Cada uno quería llegar a su casa.

Era martes 2 de Marzo, el día anterior habían terminado oficialmente las vacaciones, Santiago tenía que ser una caldera de gente que viene y va, los alumnos estarían ya con clases saturando aún más las calles y el transporte. Pero no, todo estaba muy silencioso y tranquilo, se veían a las personas en las esquinas en pequeños grupos hablando entre ellos, mirando a su alrededor. Otros con palas y carretillas barriendo y levantando escombros a lo largo de todo el camino.

Iglesias e históricos edificios que habían sido el orgullo de mi ciudad lucían perfiles propios de una post guerra.

Ya se hablaba de 800 muertos, cifra que distaba mucho de los 78 del día sábado.

Cuando llegamos a mi casa, esperábamos encontrarnos con mi padre y mi hermano mayor que ya sabíamos que había viajado de emergencia desde Argentina, pero no, mi papá estaba supervisando algunas obras de las que su empresa era responsable, y mi hermano dormía a pata suelta después de varios días de vigilia, decidimos no despertarlo hasta la mañana siguiente.

Hoy ya han pasado varios días, todos comenzamos a aceptar todos los sucesos con resignación. Ya nos vamos metiendo en la máquina de siempre y empezamos a levantarnos y caminar.

Va a pasar mucho tiempo para que todo esto quede atrás y volvamos a reconstruirnos.

Así que mientras en Travian las maravillas caen y se reconstruyen, aquí en Chile luego del cruento evento de destrucción y muerte, nos comenzamos a levantar, sólo es irrecuperable la gran cantidad de vidas perdidas.

Vivo en un país de naturaleza sísmica, nos hemos caído varias veces pero siempre volvimos a levantarnos, como con las Maravillas... queremos ganar este juego, el juego de la vida.

Y yo... estoy vivo!!! ■

¡¡¡FUERZA CHILE!!!

Terrible terremoto en Chile

Para que os hagáis una idea de la magnitud del seísmo Bellotas nos ha enviado dos fotos:

1-Una playa antes del terremoto:

2-Fotos de la misma playa después del terremoto:

Por eso en esa parte creían que habría un Maremoto y salieron despavoridos.

Trucos para el ahorro en casa

Un número más, Travian Magazine quiere poner su granito de arena en la conservación y mejora del medio ambiente. Este mes traemos 20 consejos más que nos ayudarán a tal fin. Si alguno de vosotros tenéis vuestros propios trucos, no dudéis en enviarlos, si salen publicados, podéis ganar 150 oros.

1. Apaga tu terma o calentador de agua cuando no la estés usando. (En el caso de hoteles o negocios, las termas solares son una excelente opción).
2. Apaga las luces cada vez que salgas de un cuarto en donde no quede nadie, aunque sea por un periodo corto de tiempo. Si utilizas bombillas ecológicas, has de saber que es mejor dejarlas encendidas que apagarlas y encenderlas antes de una hora porque la bombilla ecológica utiliza muy poca energía durante su uso pero mucha al encenderse.
3. Cuando cocines con el horno, trata de abrir la puerta la menor cantidad de veces posibles para que la temperatura del horno no baje y tengas que utilizarlo por más tiempo.
4. Mantén desconectados los aparatos eléctricos que no uses con frecuencia.
5. Lava tu ropa con agua fría o tibia en vez de usar agua caliente.
6. Apaga tu computadora cuando no estés usándola (¡¡no olvides apagar el monitor!!).
7. Planta árboles alrededor de tu casa, cuando sea posible. Estos brindan sombra y refrescan el ambiente.
8. Cuando vayas a pintar, compra solo la cantidad de pintura necesaria.
9. Copia/imprime en ambos lados de una hoja. Cuando sólo uses las hojas por una cara, ve guardándolas y haz cuadernos de notas con ellas por el lado bueno, esto ahorra muchísimo papel.
10. En el trabajo, acostumbra a los empleados a usar el email, envía tus notificaciones por ahí y así ahorrarás mucho papel a la larga.
11. Usa papel reciclado. El papel reciclado es más caro que el normal debido a la poca demanda que tiene, si todos utilizáramos el papel reciclado, las plantas de producción serían más rentables y serían más baratos que los nuevos.
12. Intenta evitar en lo posible el uso de vasos y cubiertos de plástico.
13. Recicla los cartuchos de impresoras.
14. Apaga las luces, ordenadores y demás accesorios de tu oficina si eres el último en retirarte. Comprobar que todo está apagado no cuesta nada y dejar algo encendido sí.
15. Trata de usar la energía solar cada vez que sea posible.
16. Ve al trabajo en bicicleta en vez de ir en coche cada vez que puedas (ayudas al medio ambiente y a tu salud!)
17. Para ahorrar agua, revisa tu sistema de tuberías para asegurarte que no haya fugas.
18. Lava platos y ropa por montones y no por partes.
19. Cierra el caño mientras te cepilla los dientes. Puedes usar un vaso con agua para enjuagarte. Para un lavado y enjuagado de dientes, es suficiente con la cantidad que cabe en un vaso de agua, pero si dejamos el grifo abierto, esta cantidad puede subir hasta los diez litros.
20. ¡Trata de reducir tu consumo de bolsas plásticas! Embolsa cuantos productos puedas en cada bolsa y lleva si puedes las bolsas desde casa para no necesitar más. ■

Travianero Especial: Mix Aniversario

El camino ha sido difícil, jalonado de altibajos, pero gracias al esfuerzo, empeño y perseverancia del equipo y al factor clave de este proyecto, **nuestros lectores**, hemos conseguido llegar hasta esta edición especial.

¡¡LA DÉCIMA!!

Para nosotros marca el punto de consolidación de la revista. Y qué mejor forma de celebrarlo que recordando a los travianeros especiales que compartieron con nosotros sus historias, a veces tristes, a veces amargas, a veces tiernas, a veces esperanzadoras pero, sin ninguna duna, siempre aleccionadoras.

Gracias al travianero anónimo que nos enseñó el lado oscuro del juego, la adicción compulsiva y destructiva, y el lado positivo, las relaciones personales, las sólidas amistades que se forman.

El juego engancha más porque sabes que hay gente detrás que confía en ti en cosas del juego y por eso a veces te sientes más responsable con el juego. Pero es sobretodo responsabilidad para con los colegas que has hecho en el juego y que una vez que este acaba ellos siguen estando. Es lo bonito de esta clase de juegos socializadores.

Gracias a Eva, la novia de un gran jugador de Travian, MaeseOcten, por darnos la oportunidad de contribuir en esos viajes solidarios que realiza, llevando un rayito de alegría a los más desfavorecidos.

TrM.- ¿Y qué es lo que haces cuando llegas allí?

Eva.- En primer lugar somos turistas, realizamos un tour por la zona visitando ciudades y monumentos, como hace un turista normal, pero al mismo tiempo, intentamos llevar el mayor número de cosas útiles para ellos posible, ya sea ropa o juguetes para los niños, o caramelos, o lo que sea que consigamos, y una vez allí lo repartimos entre la gente de la calle. Luego intentamos localizar alguna entidad local que se dedique a ayudar a esas personas y solemos realizar algún donativo, pero esto es a nivel personal, porque no soy una ONG y dinero no recaudo, esto es algo que hago absolutamente voluntaria y sin ningún tipo de ánimo de lucro, por favor, esto que quede bien claro porque hay gente con buena voluntad que a veces me envía dinero y no quiero que ocurra.

TrM.- ¿Crees que así se puede cambiar el mundo?

Eva.- Siendo sincera no, no lo creo. Pero eso no afecta para nada a mi convicción de que si puedo ayudar a dos personas, aunque sean sólo dos, para mí ya es motivo de alegría y sobre todo si a los que ayudo son niños o viejecitos, dos de las clases más olvidadas y más desfavorecidos.

Gracias a Carlos de Honduras, que nos contó en directo la comprometida situación política de su país y nos hizo descubrir otra faceta de Travian: la evasión momentánea de la dura realidad a través de nuestro juego.

Hace una semana en mi país sufrimos un brutal Golpe de estado que nos ha quitado todas las garantías ciudadanas y nos ha restringido el acceso a los medios de comunicación incluyendo el internet. El fluido eléctrico es intermitente y constantemente se desconfigura mi router y cada vez que se me daña la conexión salgo corriendo a repararlo, como una situación de vida o muerte, pensando que puede venir algún bonachón y saquear mis escasos recursos. Pero ni siquiera la mala conexión a internet me ha hecho flaquear en mi juego que tanto me relaja. Al jugar en Travian, me abstraigo de toda la problemática que me rodea, de las duras noticias de mi país y del estrés de la universidad. Cuando ataco la aldea de algún jugador que se dio la buena vida robándome mis recursos, siento que ataco todo lo que me enoja y con sus bajas se van mis penas y rencores que en ocasiones apresan mi pecho.

Cada quien vive una batalla en su corazón, pero hay que unirse a la alianza más fuerte para poder sobrellevarlas. Yo me uní a una gran alianza llamada Travian, y ha resultado el paréntesis de mi día que me libera de lo que no me gusta.

Gracias a Macarrón solidario, por compartir con nosotros la historia de la estrella de mar y su particular aventura solidaria y romántica.

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 ha¬bitual 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.

-¿Por qué haces eso?

-La marea está baja y 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...

GRACIAS a todos ellos por sus relatos, por compartir un pedacito de sus vidas con todos nosotros.

GRACIAS especialmente a vosotros queridos lectores por dejarnos llevar estos historias hasta vuestras casas y vuestros corazones.

GRACIAS!!!

Pandora y la traición (parte 1)

En Travian podemos encontrar personas increibles en muchos aspectos de la vida. El azar nos trajo a nuestro equipo un prodigio de la literatura y hemos querido hacerle un hueco en nuestra revista a su relato. Es su primera publicación y desde Travian Magazine esperamos y deseamos de corazón que no sea el último. Os presentamos la primera entrega de Pandora, una historia que nos acompañará a lo largo de varias revistas. Esperamos que os guste tanto como a nosotros.

La bella Pandora se hallaba sentada bordando uno de sus estupendos tapices cuando un golpe seco en la puerta la sacó de su labor.

–Adelante –dijo al tiempo que dejaba a un lado el bastidor con su última obra a medio hacer.

Un segundo después entraba en la amplia estancia un fornido guerrero lleno de barro y empapado por la incesante lluvia que había estado cayendo a lo largo de todo el día. Estaba casi sin aliento y hablaba atropelladamente:

–Mi señora,... había humo por todas partes,... los hombres caían como moscas, apenas pudimos... ¡¡ha sido un horror!! Los soldados no dejaban de...

Sus palabras fueron interrumpidas por un simple gesto de su blanca mano envuelta en uno de aquellos conocidos guantes de encaje que se pusieron de moda a raíz de usarlos ella, pues tal era la admiración que causaba. En realidad lo usaba para esconder una cicatriz muy fea que se hizo hacía años durante sus tiempos de guerrera, pero las gentiles del pueblo lo copiaron como símbolo de feminidad.

–Por favor, Walter, respire antes un poco. Está empapado por Dios bendito, acérquese al fuego. ¡¡Mildred!! –se dirigió a su dama de compañía– ve a la cocina a buscar un caldo bien caliente y tráigale algo de ropa seca. Tenga póngase esta manta por los hombros.

–Gracias, mi señora, es usted pura bondad.

–Siéntese cerca del fuego y cuénteme que nuevas me trae –le dijo mientras ella tomaba asiento en el contiguo. Un ruido sordo de hambre probablemente al imaginar el caldo que le esperaba en unos instantes resonó en el silencio de la estancia, sin embargo el muchacho pareció no percatarse de ello. Se hallaba con la mente perdida en el horror de la batalla como poniendo en orden sus pensamientos. De repente comenzó a hablar en voz baja:

–Mi señora, hicimos lo que nos ordenasteis. Mi escuadrón de doscientos batidores conmigo a la cabeza alcanzamos el objetivo que nos había sido asignado. Pero ya desde lo alto de la colina... –en ese momento el ama de compañía interrumpió acercándole la ropa seca que colocó en una mesilla cercana y le ofreció la sopa caliente. El muchacho casi se lo arranca de las manos, pues hacía al menos tres días que no consumía alimento alguno y se bebió o más bien engulló casi de un sorbo el hirviente caldo, cuya temperatura apenas le hizo cosquillas en el gaznate, pues tal era su hambre. Se quedó de nuevo en silencio, como si no recordara qué estaba haciendo antes de tomarse la sopa.

–Continúe por favor, –dijo la Reina Pandora, ávida por conocer todos los detalles de lo acaecido– me estaba relatando su informe.

–Mil disculpas –dijo él, saliendo de su ensoñación y retomando el hilo–. Como le decía desde lo alto de la colina de las Tres Cruces divisamos lo que parecía una ciudad desolada. No se oía ningún sonido. Aquello me hizo dudar, algo no iba bien, pero... Dios bendito,... debí darme cuenta que llevaba a mis hombres a una muerte segura... aún así di la orden de penetrar. Entramos en la ciudadela sin ser vistos por una de las apestosas bocas de alcantarillado y cuando entramos en la plaza, el caos más espantoso se abalanzó sobre nosotros. Miles de hombres cayeron con sus pesadas espadas sobre nosotros, vi... Dios me perdone, vi cómo degollaban a mis hombres uno a uno, pero temí más por el ejército que sabía que vendría detrás nuestra y huí... ¡Sí, huí, huí! Los dejé solos allí muriendo uno tras otro... –decía entre lágrimas, mientras se cogía la cabeza con ambas manos como intentando sacarse con ellas esos malos recuerdos y sobre todo los remordimientos que desde entonces no le abandonaban. Sudaba por cada poro de su piel y su cara y sus manos resplandecían a la luz del mismo fuego que acababa de secarle las gotas de lluvia instantes antes–. De esto hace ahora cuatro noches.

–Cálmese –dijo la Reina Pandora al tiempo que se levantaba de su asiento y colocaba una mano consoladora sobre el hombro de aquel pobre infeliz, quien se sobresaltó al tiempo que le enterneció aquel imprevisto e indecoroso gesto de cariño, pues un noble jamás permitía ser tocado por un vasallo.– Es totalmente comprensible lo que hizo, a veces es necesario tomar decisiones difíciles para salvar muchas vidas. Piense, ¿cuántos eran? ¿había refuerzos ya o venían de camino? –dijo con una dulce voz, en un tono casi confidencial que pareció infundirle valor.

–Por lo que pude llegar a contar más los refuerzos que venían de camino, calculo que eran unos dieciocho mil legionarios, treinta y dos mil pretorianos, diecinueve mil lanceros, treinta mil falanges, más la caballería unos siete mil paladines, diez mil jinetes druidas, dos mil jinetes eduos, dos mil equites caesaris

y doce mil equites imperatoris. Sí, mi señora, había refuerzos, más de los que esperábamos. Pero ahí no acaba todo, cuando llegaba de nuevo cabalgando hacia la Colina de las Tres Cruces pude oír unos tambores de guerra, refrené mi caballo y vislumbré a lo lejos cientos de legiones romanas, germanas y galas que llegaban por todas partes. Hay que suspender la operación, ¡¡¡nuestros ejércitos caminan a una muerte segura!!!, ¡¡será el fin de nuestro pueblo!! –se lamentaba alzando cada vez más la voz hasta convertirla en un chillido histérico.

–No será así, os lo aseguro. ¿Cuánto tiempo calculáis que disponemos para alcanzar a nuestro ejército antes de que lleguen al objetivo fijado?

–¿No estará pensando en...? No puede hacerlo, no, no,...¡¡no lo permitiré!!

–¿Cuánto calcula señor Walter? –dijo con su ya conocido tono de autoridad y aquella mirada por todos conocida.

–Creo que,... sí, unos veinte días, mi señora.

–Tiempo más que de sobra, no hay tiempo de sacar más catapultas ni arietes pues no llegarían, pero aún estamos a tiempo de enviar todo lo que nos queda.

–¡¡Sir William!! ¡¡que alguien llame a Sir William a mi presencia y que se reúna con el consejo en el salón de abajo!! No hay tiempo que perder. Necesito que me haga un recuento del ejército que nos queda... ¡¡rápido!!

–Mildred, decidle a mi escudero que vaya preparando mis armas y mi armadura. ¡Y ayúdeme a quitarme este vestido!, tengo que enfundarme en mis viejas vestiduras.

–Pero mi señora,... ¡¡no puede hacer eso!! Prometisteis a vuestro padre que en paz descanse que nunca más volveríais al campo de batalla y…

–No os lo estoy preguntando vieja loca, ¡¡es una orden!! Ya sé que se lo prometí –dijo bajando la voz en tono de disculpa– pero esta es una situación de emergencia. No voy a dejar que mis hombres mueran en el campo de batalla por una estúpida promesa a mi padre moribundo... además, estoy segura de que él haría lo mismo y de que me lo hizo prometer aún a sabiendas de que la acabaría incumpliendo.

–Si su marido viviera estoy segura de que…

–Si mi marido viviera, tomaría él mismo las armas, pero como murió en campo de batalla no veo mayor honor que el que su esposa tome el lugar que le corresponde y ahora haced lo que os he ordenado–. Y dicho esto la anciana Mildred comprendió que su ama estaba totalmente decidida y que nada la convencería de lo contrario. Desde que enviudara teniendo que tomar las riendas ella sola de su Imperio, se había ganado el respeto y la admiración de todos sus fieles por la manera en que asumió los poderes del Estado sacando al pueblo de la miseria y el hambre, fomentando la agricultura en campos que casi estaban perdidos por el abandono de sus campesinos, así como el comercio de madera, barro e hierro pero sobre todo de cereal. A pesar de desoír el consejo de los ancianos en que la riqueza estaba en los demás bienes, les demostró a todos lo equivocados que estaban. Tanto es así que desde que ella gobernaba habían logrado expandir la ciudadela palacial en una veintena de aldeas nuevas a partir de la venta del cereal sobrante a pueblos aliados. Este acto por sí mismo hizo que creciera un fervor por ella que nadie hubiera imaginado años atrás.

Minutos después se hallaba vestida de hombre y atravesando las gruesas puertas de roble que ornamentaban el amplio salón en el que le esperaba impaciente todo el Consejo. Todas las cabezas se fijaron en su esbelta figura con miradas de asombro, pues desde que fuera princesa no había lucido tales vestimentas vetadas para las mujeres. Lucía unas mayas blancas con botas de montar, pantalón holgado y una casaca roja con filos de oro sobre una camisa blanca con bordados. El pelo recogido de forma que cuando se colocara el casco, la podrían confundir fácilmente con un muchacho. Hacía años que no tenía que hacer uso de ellas. En el exterior, le esperaba una reluciente armadura en oro y plata a la que estaban aún sacando brillo. Un largo camino había tenido que recorrer desde aquel entonces para hacerse valer como ágil y eficaz guerrera, a pesar de las miradas reprobatorias de muchos y de todos los lances que tuvo que ganar tanto en el campo de batalla como fuera de él, para demostrar que una mujer si se lo proponía podía llegar a ser tan buena con las armas como lo era con otras labores, tales como el bordado, que tan bien se le daba.

Entre los miembros de la sala, a parte de Sir William, capitán de La Casa de las Siete Espadas a la que pertenecía la propia Pandora, se encontraban los caballeros de la Orden del Fénix, el líder de los Orcos Asesinos del sur, los ancianos de Los Últimos Templarios del norte y cómo no, los recelosos Eremitas del oeste. Éstos siempre veían espías y problemas en cada cosa que planeaban y fue difícil convencerlos en su día para que formaran parte del Gran Consejo de cuyo bloque formaban ahora parte y que había logrado refrenar tantas veces las

grandes escabechinas por cuenta del enemigo común: los temibles Sicarios Dolomitas.

–Señores, –comenzó la reunión Pandora– hoy puede ser un día terrible o el día en que consigamos lo imposible. Todos mis informantes han caído en el campo de batalla a excepción de uno, Walter, quién ha logrado escapar para comunicarnos que nuestro ejército camina a una muerte segura –un gran murmullo se apoderó del silencio de la sala– miles de soldados de todas partes se están reuniendo allí... –el gran alboroto fue subiendo de tono lo que la obligaba a alzar la voz–. Por favor, les pido silencio. Aún estamos a tiempo, nuestras catapultas no llegarían a tiempo así que debemos prescindir de ellas y de los arietes, pero estoy convencida de que entre las ciudades que están bajo vuestro servicio debe haber muchas dispuestas a participar con las suyas para reunir un ejército mayor que barra las defensas enemigas, o al menos las mitigue en parte. Esa aldea debe ser nuestra a toda costa. En ella están los planos para la construcción de nuestra maravilla, es nuestra única oportunidad es ahora o ahora. No cabe otra posibilidad.

–Pero mi señora –dijo Ossien, el viejo barbudo líder de los Eremitas del Oeste con cierto tono de malicia–, no se tome a mal vuestra merced mis palabras, pero nosotros ya os advertimos de que había que acechar antes de enviar el ejército ya que las últimas informaciones que teníamos no eran de fiar. Nuestro topo ya nos había advertido de una posible trampa en esa aldea y era de esperar que aumentaran las defensas allí apostadas. Si no quiso hacernos caso, ese no es nuestro problema. Ahora por vuestra falta de previsión resulta que los demás tenemos que poner en peligro nuestras macros para que vos no perdáis la vuestra…

–No ha sido precisamente falta de previsión lo que nos ha llevado a esta situación, mi estimado Ossien, sino muy a mi pesar la desobediencia y la impaciencia del capitán de mi escuadrón más importante. Sir Thomas partió de madrugada con sus hombres a expensas de que le habíamos pedido que nos asegurásemos con informaciones más recientes antes de actuar. Al parecer, una carta llegó a sus manos en la que se le informaba de que sobre esa aldea acababan de retirarse las defensas y que se la encontraría desierta. Aún no sabemos de dónde salió aquél escrito pero lo cierto es que hemos sido traicionados desde dentro y esto nos ha puesto en esta difícil situación. Alguien del bloque ha puesto en peligro toda la operación y ahora lo único que podemos hacer es reunir un ejército lo suficientemente grande para que llegue justo antes que el de Sir Thomas o en el mismo instante. Yo misma formaré parte de ese ejército, con o sin vuestra ayuda. No dejaré que mis hombres mueran sin haber hecho todo lo posible por mi parte. Aún puedo reunir unos diez mil caballos más la infantería que queda, que debe estar en torno a los quince mil. Y eso solo desde esta aldea, aún falta lo que puedan aportar vuestras mercedes y el resto de alianzas. Por eso los he reunido hoy aquí. No hay tiempo que perder...

–Lo siento pero no estoy de acuerdo, –intervino de nuevo Ossien– si no sabéis agarrar a sus perros de pelea ese es vuestro problema... ¿nos estáis pidiendo que usemos nuestros ejércitos poniendo nuestra propia integridad en peligro porque uno de sus hombres ha desobedecido una simple orden? Aquí lo que ha habido es una negligencia por parte de de ese personaje y ahora quiere ponernos a todos en riesgo para salvar vuestro... vuestro... ¡¡vuestras espaldas!! Y os pido mil disculpas por la insolencia, pero es la pura verdad.

–Era de esperar, –intervino Sir William gran estratega y ferviente admirador de la Reina Pandora mientras varios pares de ojos se volvían hacia él. Hacía años que tras reunir el valor suficiente había acudido a su padre, el Rey Jorge para pedir su mano pero antes de poder hacerlo oyó de sus labios que éste había decidido concedérsela al Conde Will de Vico, veinte años mayor que ella. De modo que guardó silencio atesorando para sí su incondicional amor y jurando que jamás sería de otra–. Vosotros los Eremitas del Oeste siempre tan temerosos, siempre poniendo excusas... sois unos cobardes, no podemos perder ese ejército, ¿no os dais cuenta? La Reina Pandora está dispuesta a sacrificar su propia vida, Dios no lo quiera, para defender nuestra causa. ¡Creo que eso se merece el apoyo por nuestra parte con las armas! ¡¡Marc!! –gritó a su teniente quien se adentró desde el fondo de la sala haciéndose hueco entre la gente del Consejo con unos documentos que fijaron la mirada extrañada de muchos.

Sir William se acercó a la hermosa Pandora y arrodillándose ante ella dijo:

–Mi señora, perdonadme, pero os he estado ocultando nuestro verdadero potencial ofensivo. Podéis contar con el ejército de mi primo Nicholas III, jefe militar de la Casa de La Cruz Dorada –la sala estalló en murmullos, pues hasta ese momento no se tenía noticia de que esa alianza estuviera de su lado–. Estoy seguro de que no tendrá reparos en utilizarlo. Lo guardábamos para tirar la maravilla enemiga pero no alcanzo a encontrar mejor ocasión que esta. Será un honor luchar a vuestro lado.

–Gracias Sir William, sabía que podía contar con vos –dijo mientras se arrodillaba a su lado en señal de respeto y lo ayudaba a levantarse. Durante un momento sus cabezas estuvieron demasiado cerca y sus miradas se cruzaron. Una chispa surgió en ella, algo que nunca antes había sentido y que no podía comprender qué significaba en un momento como aquel. Sus pensamientos fueron interrumpidos por un enardecido Consejo que no tardó en dar su aprobación a tal contienda al ver dichos documentos y que ya se encontraba haciendo cálculos y revisando números para coordinar el nuevo ataque. Todos estaban de acuerdo en que debía salir perfecto. Bueno, todos, no, Ossien acababa de anunciar que los Eremitas no iban a participar en aquella locura y que si esa era la forma impetuosa de actuar del bloque, ya se pensarían el salir o no de él. Los demás se miraron unos a otros sin dar crédito a lo que eso implicaba, pero comprendieron que lo que apremiaba en ese instante era planear la batalla y a ese menester se pusieron.

Continuará...

Ana M. Cañizar

Noticias de los Servidores

Net1: En su recta final

La recta final llega al net1 y con ella las maravillas.

Como era de suponer, el bloque dominante del server, **K.G.T & Coas**, ha sido el que mayor número de natares ha conquistado consiguiendo un total de 8.

Con la salida de las mismas el resto de alianzas se unieron para tratar de frenar su victoria formándose varias alianzas nuevas, las cuales han conseguido un total de 5 **natares**:

1 para **WEVES**

2 para **BABEL**

1 para **KAEN**

1 para **XTRESS**

En espera de que las MV comiencen a subirse y las grandes ofensivas hagan su aparición, siguen tirándose piedras en todos los sectores para tratar de mermar al contrario y que le sea más difícil defender y apoyar con recursos a su MV.

Net2: Emocionante net2

Dos bloques son los existentes en este emocionante y vibrante s2.

De un lado está el bloque **Gudoprass** conformado por: **Doctors**, **Gusa**, **Priorato** y la nueva incorporación **Hass** que por malos entendidos rompieron relaciones con otro bloque y se unieron a **Gudoprass**.

Por el otro bando está: **CdV** (ahora con el nombre oZ), **Acuna**, **Hades**, **Furia** y **Psi**, cada una con sus respectivas embajadas y canteras. Aún no existe nombre definido para este bloque.

Actualmente el servidor vive un momento intenso, desde la partida **Hass** al bloque **Gudoprass**, se revolucionó el server y estalló una guerra intersectorial que ya lleva aproximadamente 3 meses desde que las primeras piedras comenzaron a volar .

Pérdidas enormes, destrucciones masivas, estampadas incalculables es todo lo que se vive en este servidor...

Desde aquí les deseamos suerte a ambos bandos y que sigan las piedras que nos encantan ^^

Net3: Clara victoria de Domus?

La tan extendida bipolaridad en los .net se ha visto rota por la aparición de **LCN**, que ha supuesto un giro en los acontecimientos y algo de picante a lo que, al momento de escribirse esta crónica parece ser una victoria de **DOMUS**, pues tiene todas las posibilidades de llevarse el servidor con 6 Maravillas en los primeros 7 puestos, algunas claramente destacadas sobre el bloque **Trizezuá**.

Se han visto grandes ataques que han destruido maravillas a niveles altos, grandes ejércitos cumpliendo ellos solos la tarea de destruir el terraplen y la Maravilla enemiga... lo que todo el servidor se pregunta es ¿quedan suficientes tropas para alargar el servidor? ¿habrá suficientes defensas para todos? ¿terminará **Domus** imponiéndose? ¿o será Trizezuá el que revierta la tendencia?

En breve y si no cae ninguna Maravilla más por traiciones y sorpresas de última hora, estamos ante los últimos estertores de uno de los servers 3 con más sorpresas de los últimos tiempos.

Todo apunta a la victoria de **DOMUS**, pero ¿habrá algún as bajo la manga

Net4: Final en el Estrellas

Tras un inicio del reinado de Nátares, donde la distribución de las aldeas que contendrían las futuras maravillas, esta desigualmente colocadas y mas favorables a unos que otros de los bloques, al final resulto no ser el factor determinante de la carrera hacia la maravilla.

La aparición de las aldeas de los planos no daban una ventaja excesiva a nadie.

Cada bloque planifico tácticas variadas.

Mientras el bloque **KAOS** en su mayoría del recorrido centralizo sus defensas en la maravilla que llevarían hasta el final, basando su juego en el trabajo habitual y constante de cada integrante de su bloque.

LKC mantuvo una carrera diferente en la distribución de sus tropas, y solo al final del camino cuando ya tenían claro por cual maravilla luchar centralizaron sus defensas. La mayor parte del trabajo fue destinado a su poder ofensivo.

El bloque **PROSS** al poco de empezar la carrera por diversidad de conflictos, y etc, decidieron y comunicaron abiertamente que dejaban la carrera oficial del servidor **ESTRELLA**, seguirán la lucha por las maravillas, pero por ellos mismo, no por la consecución del servidor.

SAR difundía todas sus maravillas, y completaba sus blindajes según amenazas o coordinaciones de ataques, su lado ofensivo quizás mas mermados que el de otros bloques por una larga guerra, no era su principal baza.

Hasta medio recorrido de la carrera por las maravillas existieron varios lanzamientos de ofensivas que costaron las caídas de niveles principalmente de las maravillas gestionadas por **PROSS** y **SAR**.

Ya en el tramo final, fue donde se vieron mas movimientos, cuando una noche, **LKC** lanzo gran parte de su poder ofensivo, sus macros, en dichos ataques se hallaba la esperanza de **LKC** en tirar numerosos niveles de la maravilla de **KAOS** que se encontraba en primer lu-

Su publicidad click aquí
Travian Magazine

gar y con bastante distancia con respecto a sus seguidores (a nivel 97/98 creo recordar), la sorpresa salto y fue aquí donde se vio la fortaleza del trabajo del bloque **KAOS** cuando apenas rasguños recibió la maravilla, y sus infraestructuras, apenas un leve retraso en reconstrucciones, como ya se dijo, **KAOS** tenia centralizadas allí sus defensas, casi infranqueables por su gran numero.

LKC era el siguiente en el ranking de las maravillas, estaba unos pocos niveles atrás y **LKC** ordeno el lanzamiento de la macro de elaiti (la mayor como suele ser habitual en los servidores en que participa) tirando unos 5 grados de Maravilla que hizo que **LKC** se pusiese en cabeza. En este momento **LKC** copió la táctica de **KAOS** defendió solo una Maravilla, dejando las otras desprotegidas, las cuales fueron conquistadas.

En una misma noche que **PROSS** orquesto el robó del artefacto de dureza x5 de **LKC**, horas después entraron ataques de **SAR** y **KAOS** a la Maravilla de **LKC**, la cual sin la protección del artefacto único de dureza, y con menor numero de defensas que la maravilla de **KAOS**, los ataques entrantes destrozaron si bien pocos niveles de maravillas o ninguno quizás, si todas sus infraestructuras necesarias para los niveles superiores, con lo cual la maravilla de **LKC** se quedo enormemente rezagada, pues no podía avanzar en crecimiento al no tener capacidad de almacenes ni graneros necesarias, y tiempos mas lentos al tener muy dañado el edificio principal.

A las pocas horas, tras la reconstrucción de sus infraestructuras tocadas, **KAOS** se puso en marcha de nuevo, recuperando el primer puesto en el ranking y desde ahí subió los niveles tranquilamente hasta el 100. **LKC** tras incapaz de recuperar la marcha, termino igualado en niveles a la maravilla de **PROSS** unos 8 niveles por debajo de la maravilla ganadora. Unos 4 niveles mas abajo aproximadamente, se encontraba en cuarto lugar la maravilla que lideraba el bloque **SAR** tras haberse recuperado de varias caídas.

KAOS, bloque ganador de la maravilla del servidor **ESTRELLA**, el mejor de todos los mejores que participarón en el servidor **ESTRELLA**, grupo que trabajo con humildad, espíritu de equipo, y sin hacer tanto ruido como el resto de bloques, hizo su trabajo, y obtuvo su recompensa.

El bloque **KAOS**, conquisto el Servidor **ESTRELLA**.

Net5: Bloques y Guerras

El net5 está dejando un gran abanico de posibilidades y estrategias. En -/- el paso de **Titans** al bloque de **MnBs** (antiguos Marte y Noobs) mermaba un poco el bando de **Klan** y **LHP**, pero **Klan** ha decidido volver a su antiguo nick y van por las séptima embajada, **Kratos** + **LHP**. La guerra se ve ardua y larga ya que ninguno de los dos bandos da su brazo a torcer y las piedras van y vienen sin ton ni son derribando granjas y aldeas de los dos contendientes. Se ve claro que el sector estará dividido hasta el final y veremos si conseguirán sacar alguna macro.

En +/- hay un bloque que es el claro dominador del sector. Al final y después de muchos cambios (aunque sólo de nombres) los **Suns** y **Enbidia** o antes **Party** o **NG** o … han acordado ir todos bajo el mismo nombre de bloque "**Zodíaco**" y haciendo honor a su nuevo estatus han aparecido once embajadas con los distintos signos zodiacales.

En +/+ Smile sigue con su paso firme para dominar el sector y se rumorea que ya está mirando de reojo a sus vecinos intersectoriales. Creo que siguen siendo la alianza que a priori está demostrando tener más potencial.

Y por último está el sector -/+ donde se inició una guerra a tener muy presente. Fomorian estaba extendiendo sus dominios en el sector por lo que se veían movimientos entre alianzas medias, movimientos diplomáticos que pretendían no sólo cuestionar ese dominio, sino demostrar que había alternativa y que Fomorian no tendría un camino llano para su supremacía en el Nor-Oeste. Alianzas como **RAG, GALIA, QUASAR, OLYMPUS, MANTO OSCURO, PICMUS** y varias más pactaron entre ellas y decidieron adoptar la denominación "**TDD**" (siglas de Tuatha Dé Danann, según la antigua leyenda irlandesa los seres Fomorian sólo podían ser derrotados por los Tuatha Dé Danann).

Fomorian vio el humo de guerra y se inició una guerra que aunque con bastantes bajas aún perdura. Algunas alianzas han vuelto a su nombre habitual pero no hay constancia de cese de hostilidades.

Noticias de los servidores

Net6:

Mucho a pasado desde la anterior entrega y mucho ha pasado también en este lapso de tiempo, así que al lío.

Para empezar, una breve guerra asoló el sector suroeste (+/-) dejando una **CSF** vencedora y un **Hot** vencido. Tras esto, una parte de ésta se integraría en la alianza vencedora y el resto resistiría estoicamente y para acabar formando **Camorra**, también presentes en el noreste (-/+) y suroeste (-/-)

En el sector suroeste (-/-) se diferenciarían dos alianzas, **Chegya** y la ya antes mencionada, **Kamorra**. Aunque existió un PNA en un principio, se rompió el pacto e inició una guerra debido a una serie de ataques encubiertos. Así **Chegya**, junto con sus aliados **RS** (del -/+) y **HF** (-/-), se enfrentó al bloque Kamorra en otra breve guerra donde resultarían ganadores los primeros.

En el noreste (+/+) se consolidaría **Pop Corn** sin ningún rival en el sector y una aparente calma. Fue por esto que decidieron lanzarse al sector **Camorra** donde tras unos cuantos rounds, finalizaron el conflicto con una victoria.

El bloque **K/Camorra** tras todos estos conflictos se acabó disolviendo, reflotando **Vendetta** en el (-/+), **Yomelo Nat** y algunos sueltos en el (-/-) y en el (+/-) se acabaría fundando **RBLS**, que nacería de la unión entre **PARADIMG** y **OLIMPO**.

Así, el servidor ha quedado con un fortalecido bloque formado por **Popcorn-CSF** (hay quienes auguran su victoria), otro formado por **Chegya-RS-HF** y alianzas como **RBLS, Vendetta** o **Nat**, que todavía no han dicho sus últimas palabras.

Net7: Se empieza a entrever

El net7 empieza ya a tomar forma y se ven mas o menos por donde van a ir los tiros y que posibles candidatos a maravillas podrán haber.

En +/- **Doozers** tiene muy bien encaminado su camino y la contienda que mantiene contra: **L.v.h.m, 13 RUE, Vendetta, ANTIDOTO, ESPARTA, ANTIDOT0, ANTID0TO, DANGER** demostrará si es real el potencial que se le supone o si estos últimos podrán desbancar a los primeros y luego repartirse el sector entre ellos.

El +/+ actualmente es un polvorín esperando la chispa para saltar. Alianzas como **Redevils, Seven, Blueangels, E.P** o hasta **UK, Temple** o **DMC** miden sus fuerzas desde la barrera, organizándose y preparándose para los posibles movimientos. De momento **E.P** parece ser la que va posicionándose mejor pero todo se demostrará llegado el momento de la Guerra.

El -/- los dos grandes bloques de ese sector siguen con su guerra. **ReVeldes, A.C** y **LBM** se enfrentan a **QpQ** y **L.H.** aunque estos últimos han hecho un repliegue de fichas pasando de 8 embajadas a seis. Veremos si esa acción tiene su recompensa aunque se está viendo que la contienda será larga y muy costosa.

El último sector, el -/+ , tiene un grupo de alianzas bien posicionadas y que encima vienen de ser los vencedores de su batalla contra **Kdt y Kdb. KAMI** y **The Damn** parecen tener su camino mas llano y la absorción de sus enemigos les ha hecho ganar en potencial

Net8: Se acabó la Larga espera

El 25 de Julio del 2009 el bloque **BMW** se alzó con la victoria consiguiendo alzar una de sus maravillas hasta el grado 100. Desde entonces la espera se ha hecho larga hasta el reinicio del net8, pero lejos de apaciguar los ánimos y de ver un descenso en jugadores o en alianzas punteras este Server ha empezado con un muy buen nivel y con alianzas de renombre como **Beetles, Inmortales, Ranlew, Kune** y muchas otras que están aún por descubrir. Es pronto aún para hablar de dominios o supremacías aunque el nivel es muy alto y la competencia estará acorde. Desde la revista esperamos expectantes los movimientos y vuestros reportes para poder narrar este fantástico Server.

NetX: Final del Speed

Tres bloques se disputaban la victoria en este Speed:

-**IIIMBLPT**
-**W H A D**
-**StreS**

De los tres, el de **StreS** era el que más potencial había demostrado durante todo el server pero también el que más desgaste había tenido y aunque pareciera que podría ser el que más macros tenía reservadas, a la hora de la verdad el desgaste pudo con ellos y **IIIMBLPT** que estuvieron más tranquilos durante el juego demostraron que habían aprovechado el tiempo para sacar más y más tropas llevándose la victoria. Felicitar a los tres bloques por el bonito server aunque se vio enturbiado por descalificaciones en el FGT. En el próximo número de Travian Magazine veremos las despedidas de los bloques y las Grandiosas Ofensivas que se han visto en este Speed. Como adelanto, decir que por primera vez una ofensiva ha superado el millón de consumo.

Fotos:

Buenaaas soy Rom del s7, al ver la sección de fotos recordé mi antiguo viaje a China en la que visité la Gran Muralla, se me ocurrió seleccionar una foto en la que aparecía con esta muralla (yo diría que a level 100 mínimo... xD)

Saludooos!!

31 de diciembre de 2009. Villa Ansina, Tacuarembó, Uruguay. Allí fuimos a pasar fin de año con mi familia, a la casa de mis abuelos. En el pueblo hasta hace un par de años no había Internet. Tiene menos de 2.000 habs. La portátil que se ve en la foto es de mi abuela, de 80 años. Contra viento y marea no podía dejar de entrar a la cuenta a chequear, ¡¡a pesar de la tregua!! Fotografía tomada por novia enojada por adicción a Travian.

santi.alzu s2.net

Hola! Antes de nada, me voy a permitir la licencia de felicitarlos por la calidad de nuestra revista: es más que excelente, es entretenida, nos ayuda mucho a entender mejor el juego con buenos consejos, las nuevas reglas que van surgiendo y sugerencias tanto de compañeros, como vuestras para jugar cada día mejor a este adictivo juego.

Comencé a jugar hará unos 4 meses gracias a un amigo, que me envició. Ahora mismo estoy jugando en 4 servers: s2.net (phosk), s6.net (amcmoro), s7.net (Caius Bonus B.T) y speed.net (moranovix).

Adjunto una foto en la que estoy de espaldas a mi ordenador, donde estaba leyendo la revista y me encantaría que apareciese en ella. Un saludo a tod@s los travianer@s. Y agradeceros el trabajo y esfuerzo por hacernos llegar esta revista.

Hola
soy Akio8 ser server3, aquí estoy yo disfrazado de Equites Imperatoris ja, ja, ja, ¿habéis visto que bonito es mi caballo que sonríe a la cámara? je, je cuidado que voy hacia vuestras aldeas!!

Fotos:

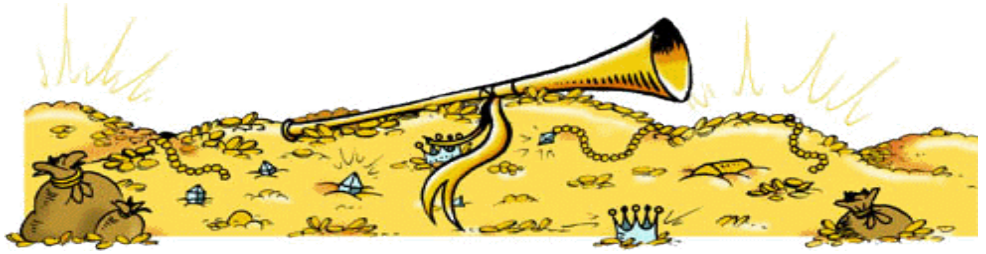
Mi nombre de usuario es caesar1987.

El de la foto soy yo con el imperio que aún falta en Travian ^^ ¡Egipto!

Hola, es la primera vez que les envío una foto pero en vez de mandarles una mía les mando una de mi bebé para que la conozcan y para que vean quien esta conmigo siempre frente a la PC jugando Travian.

A ella le gustan los galos porque su papá es galo ja, ja.

Mi nick es m0rf0, juego en el servidor net1 y mi bebé se llama Garoly, es niña xD



Era una mañana fria y húmeda

Muchas gracias por vuestras participaciones, este número en especial ha sido muy complicado elegir un ganador, pero aquí esta:

Ya por fin es el momento...

Es una mañana fría y húmeda, podría ser una como tantas otras, pero no lo es.

El sol apenas ha comenzado a levantar y comienzan a asomar unos tímidos rayos, los cuales al entrelazarse con las nubes dejan al descubierto los bellos colores del amanecer, tonos rojizos, amarillos y violetas propios del otoño. El cielo parece en llamas cual reflejo de lo que está por suceder.

El rocío de la noche permanece aún en la hierba fresca del camino, pastos verdes a nuestro alrededor, campos hasta más allá de donde alcanza la vista, pronto no quedará nada.

Los dedos de las manos entumecidos por el frío pasado durante el camino, casi incapaces de poder sentirlos, sujetan el arma, firme a la vez que temblorosa.

Ha sido duro el camino, la lejanía, el recuerdo continuo de la familia que dejas atrás, sin saber si volverás, o no, solo el destino nos lo dirá, ya queda poco.....

Hoy es el día, sí, hoy es el día, el día del que tanto se ha hablado, para ello estamos aqui. Se ha decidido hacer frente al enemigo por sus continuos ataques, por sus desprecios, por las ofensas a nuestros diplomáticos y por las burlas continuadas a nuestras costumbres y nuestras leyes.

No nos juzgues y no serás juzgado.

Piensa que cuando se ponga el sol ya todo habrá acabado, se siente un cosquilleo insoportable, el cual recorre toda la espalda, una mezcla entre terror y coraje. Llega la hora, el aire se vuelve irrespirable, con la garganta seca, no consigues tragar saliva, la aldea del enemigo esta ahí, justo enfrente. No podemos tener piedad, ellos nunca la han tenido, a llegado el momento. Ojo por ojo, la venganza será terrible.

Nos esperan y no precisamente con los brazos abiertos, han preparado todas sus defensas para recibirnos, seguro que ellos también sienten el miedo en el cuerpo.

La historia nos recordará como héroes, no lo somos, pero el honor, el coraje y la valentía corren por nuestras venas. Mucha sangre está por correr, la nuestra y la suya, ambas regarán los campos de la victoria.

La batalla va a comenzar, las armas están a punto, la infantería al frente, la caballería defiende los flancos y al centro los arqueros y la maquinaria pesada, está todo listo.

Ya por fin, es el momento...

GlobalGes movies

Concurso de chistes

Las bases del concurso son sencillas, es adaptar los chistes de siempre al mundo de Travian o inventarse de nuevos. Pondremos dos ejemplos:

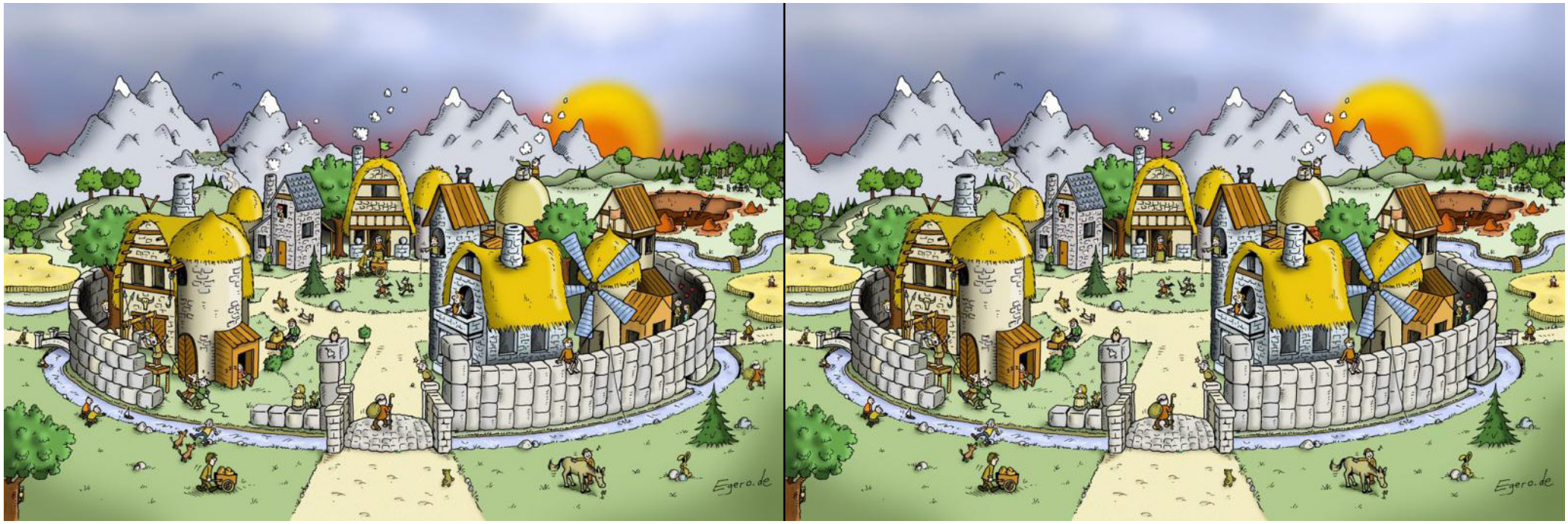
1- El cacique que está en la zona de partos esperando a que su mujer deéa luz. De repente se abre la puerta y aparece el ginecólogo con cara no muy alegre:

(Cacique): Dígame doctor que ha sido, una Porra, una Lanza … no me diga que ha sido un Paladín o una Lanza por favor... Ya sé, ¿ha sido un Teutón?

(Ginecólogo): Me temo que son malas noticias, ha sido un FAKE

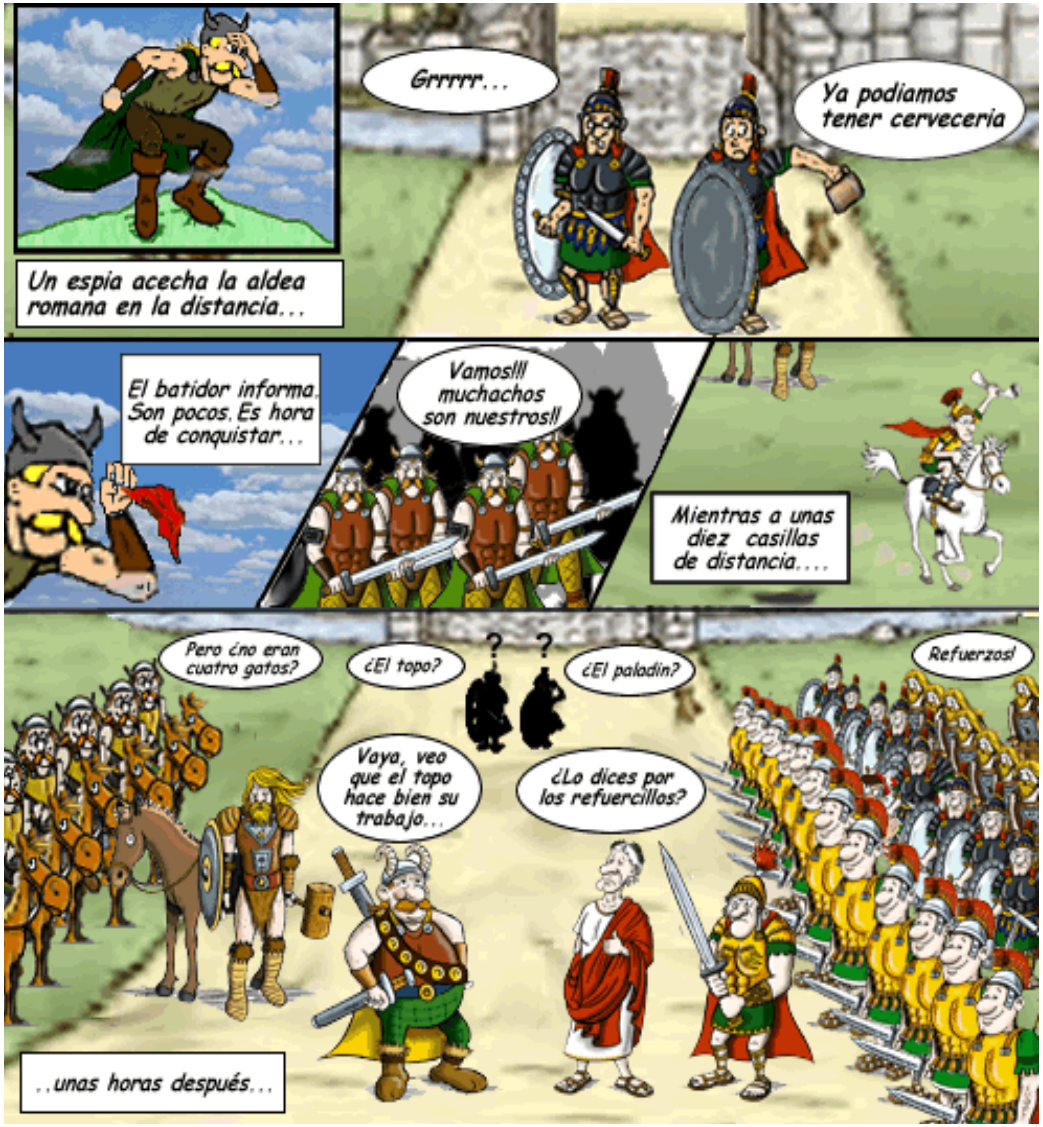
2- Travian Games en su afán de expansión intentó desarrollar el juego en un país de economía emergente como es la India pero fue un fiasco total ya que no contaban con las creencias de esa tierra. En la India las vacas son sagradas y eso mermó mucho el desenlace del juego.

Las siete diferencias

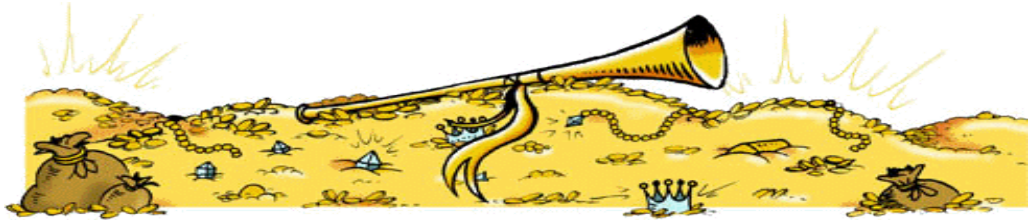


Pasatiempos

Tira cómica ganadora



Premios



150 oros:

- *Romm (fotos)*
- *Santi.alzu (fotos)*
- *Phosk (fotos)*
- *Akio8 (fotos)*
- *Morfo (fotos)*
- *Caesar (fotos)*
- *Krou&rar (debate)*
- *Chuc Norris (debate)*
- *Alex-ander (debate)*
- *Rom (debate)*
- *Galoco (debate)*
- *Tallo (debate)*
- *Hermesj (debate)*
- *Breaker (debate)*
- *Edward Teach (debate)*
- *Trampix (debate)*
- *Eomund (debate)*
- *Xion (debate)*
- *Los Pitufos (debate)*
- *Aizen (debate)*
- *ArEnYi (debate)*
- *Jose luis Saravia (debate)*

150 oros:

- *Javitho (cartas al director)*
- *DaRkStOrM (cartas al director)*
- *Juanpciri (cartas al director)*
- *Wilmer (cartas al director)*
- *Pájaro (cartas al director)*
- *Vikajim (cartas al director)*

600 oros por la tira cómica

- *Alejandromagno*

600 oros por el relato

- *Tunos*

Nota:

Nos a llegado a nuestra redacción una acontecimiento que ha nosotros nos ha parecido interesante, así que os dejamos el link para que le echéis un vistazo:

http://www.scribd.com/doc/31215929/Public-Id-Ad

Travian Magazine
La Revista Oficial