

Travian Magazine

La Revista Oficial

Nº XI

Este mes...

Completa guía para realizar esos ataques que siempre os gustaron tanto, atentos a todos estos consejos ;)

Este número...

El ayuntamiento
Fin del S7
Pandora y la traición (II)

El Tablón

Carta de la dirección,
Concurso abierto...

El Juego

Edificio - Ayuntamiento
Guía de ataques...

Informática

Windows 7

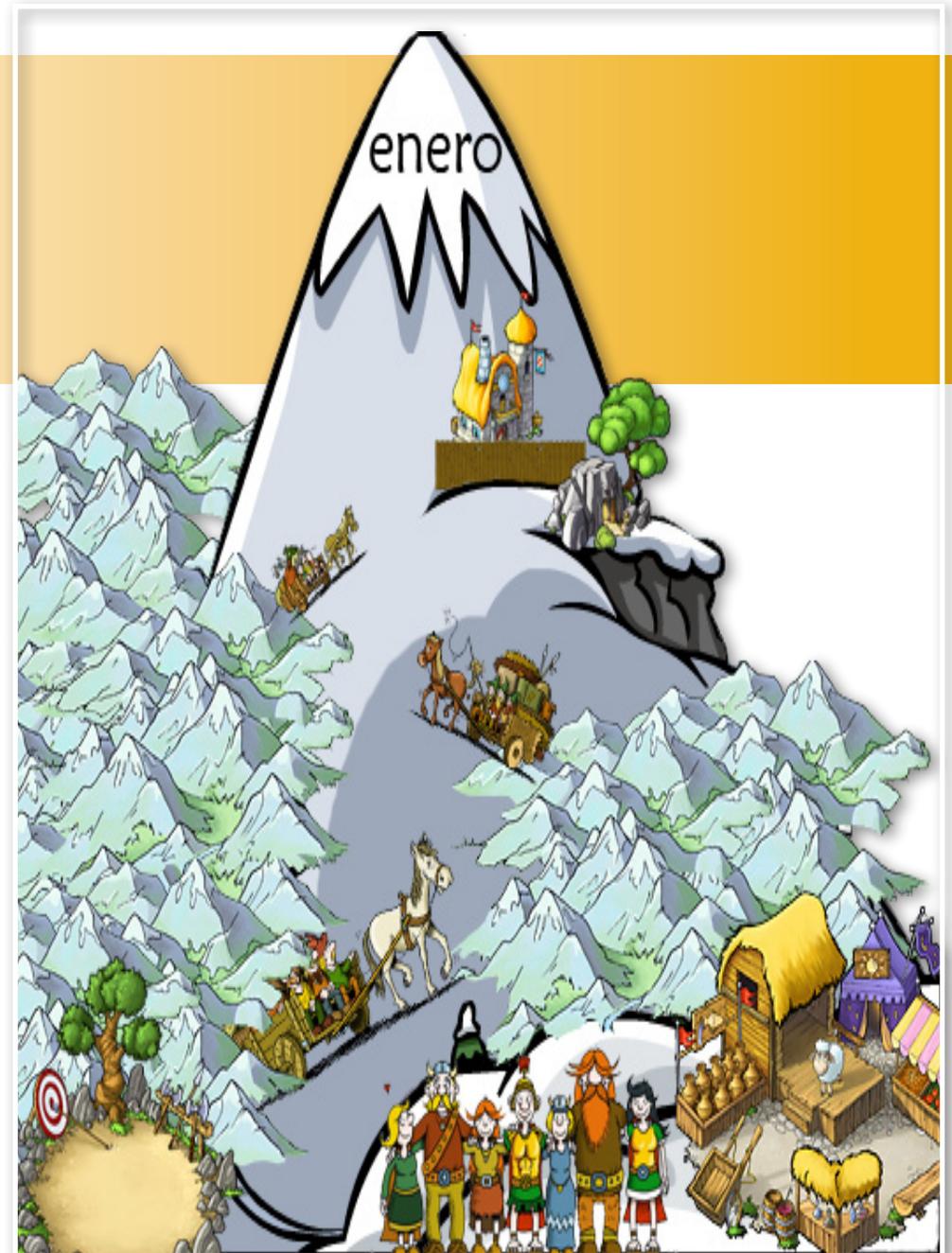
Turismo

Un paseo por Denia

Literatura,
Medio Ambiente,
Actualidad

Travianeros

Isla de Lamu,
Pandora (II)...



Travian Magazine Nº XI

Editorial

Estimados lectores:

Tras un parón inevitable nos sentimos orgullosos de anunciar el nuevo caminar de Travian Magazine.

Ha sido mucho el tiempo necesario para poder reiniciar el paso y esperamos no defraudar a nuestros lectores. Muchas van a ser las novedades que sufrirá travian y muchos los artículos que tenemos preparados para que os sirvan de herramienta y de apoyo.

Como ya sabéis nuestra revista es una organización independiente hecha por jugadores de forma voluntaria. Por ello queremos seguir invitándoos a formar parte

de nuestro equipo. Si creéis que podéis aportar algo tanto por vuestra afición en este mundo, como por vuestra pasión por travian, no dudéis en escribir a nuestro mail revista@travian.net. Os esperamos con los brazos abiertos.

Sin más os dejamos que disfrutéis con la nueva edición sin olvidarnos de deseáros Feliz Año 2011.

La dirección de Travian Magazine

Staff

Administración de Travian Net: Unknown

Diseño y maquetación de Travian Magazine: Delta

Dirección: Ana M^o Cañizar, Rosa Carmona e Irene Morales López

Colaboradores: Xavier Carrasco, Maribel González, Juan Antonio Martineke Sánchez, Xose Luis Delgado, Queen, José Luis Saravia Morales, Josefina Fassoli, Carlos Gil Recio, Delia Jurado, M^o Victoria Soriano Calero, Iñigo Robredo Korta, rápidos y el equipo de reporteros de Travian Magazine

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

Sumario

003 **El Tablón**

- Carta de la Dirección.
- Concursos abiertos (nuevo concurso de chistes travianeros).

005 **El Juego**

- Edificio - Ayuntamiento
- Guía de ataques
- ¿Qué está pasando?
- Fin Server 7
- Restricción de la plaza de reuniones

023 **Informática**

- Windows 7

026 **Turismo**

- Un paseo por Denia

028 **Literatura**

- El niño del pijama a rayas

029 **Actualidad**

- El plan de Bolonia

031 **Medio ambiente**

- Un desastre natural que no debemos olvidar

033 **Travianeros**

- Isla de Iamu
- Pandora (II)

Travian Magazine:

Estimados lectores:

Ante todo, os debemos una disculpa por la gran demora que hemos tenido en la difusión del presente número de esta revista. Las razones han sido ajenas al equipo con el que contamos. Nuestra revista siempre había sido una publicación independiente, hecha con el cariño y la ilusión de muchos que pensábamos que los jugadores necesitaban y buscaban el apoyo que se les debía dar para mejorar en sus estrategias, conocer el juego mejor y estar al día de las últimas noticias y novedades.

Nuestra intención era la de complementar la gran herramienta que ya tenemos, que es el Foro General de Travian. Poco a poco esta gran familia que ahora formamos fue creciendo, algunos se iban y otros entraban, pero la esencia intentamos siempre mantenerla.

Fuimos pioneros en la creación de una revista que implicara a nuestros lectores con la creación de concursos, entrevistas,... tanto gustó que se fue haciendo famosa poco a poco hasta llegar a oídos de los creadores del propio juego, quienes hasta entonces se habían mantenido al margen.

Se pusieron en contacto con nosotros para averiguar más de aquel pequeño

grupo de voluntarios que estaba haciendo tanto por el juego que ellos dirigían. Esto produjo un parón obligado de la revista que nadie esperaba pero que ha sido muy constructivo. No sabemos hacia dónde nos llevará, pero están estudiando nuestra publicación para ver si se puede expansionar a un nivel mayor, incluso internacionalmente. De repente nuestro trabajo cobraba más importancia, si cabe, contribuyendo a lo que sería un desarrollo muy positivo para nosotros. En cuanto sepamos algo más al respecto os lo haremos saber.

Han sido muchos los meses de espera mientras se decidía si todos los contenidos eran adecuados y si se podía hacer algo más por ella. Y el resultado ha sido prodigioso. Esperamos poder publicar actualmente una revista completa cada dos meses, con concursos que irán variando según corresponda y lo mejor de todo: tendremos la gran oportunidad de publicar un noticiario los meses restan-

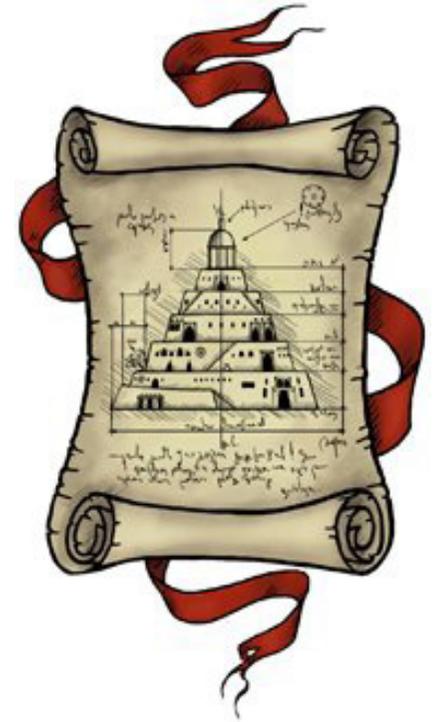
tes, es decir, que tendremos una publicación cada mes, alternando un número de la revista tal y como la conocemos, con un noticiario reducido que sólo contendrá las últimas novedades de los servers, quizá alguna entrevista, resúmenes de servidores, etc...

Esperamos que la acogida sea buena y que sepan perdonar el retraso con el que esta noticia llega a todos.

La Dirección

.....
Si quieres comentarnos algo sobre travian magazine o sobre el juego en general, esta es tu sección.

Opiniones, críticas, preguntas... Etc. Envía un email a revista@travian.net con tu carta y la publicaremos. No se tendrán en cuenta todas aquellas aportaciones que contengan expresiones ofensivas y/o con faltas de ortografía.



RELATO. (150 oros)

San Valentín se acerca y como nos consta que las flechas del amor también hieren a nuestros jugadores, para el siguiente número, vamos a premiar al mejor relato traviano-amoroso.

Imagináos a un germano enamorado de una gala que le envía catas para demostrarle su amor y ella le responde reteniéndole en sus trampas....

Podéis inventar una historia de amor o contar vuestras propias vivencias. La dirección decidirá y premiará al ganador con **150 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 (150 oros)

Travian es un juego en el que participan multitud de jugadores de distintos continentes, lenguas y colores, unidos por un solo objetivo: pasárselo bien

Travian está llena de gente fantástica, que hace cosas extraordinarias en su vida real, cosas que queremos que nos contéis. Buscamos historias que nos lleguen al corazón.

Te buscamos a tí...Sí, sí... a Tí... No mires hacia los lados, mírame a mí y cuéntame tu historia.

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 **150 oros**. Los premios sólo podrán ingresarse en cuentas de cualquier servidor del .net

DEBATE (30 oros)

En cada número de nuestra revista proponemos un tema a debatir. Cualquier opinión al respecto será bien recibida y cada opinión publicada tendrá una aportación de **30 oros**. 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 oros sólo podrán ingresarse en cuentas de travian net.

- Próximo tema: "La nueva versión, T4"

FOTOS (30 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 **30 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.

CONCURSO CHISTES (30 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 obtendréis **30 oros** y su publicación.

TIRA CÓMICA (150 oros)

Sin duda nuestro concurso más esperado y el que más sonrisas arranca. **Este mes el ganador recibirá 150 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 PORTADAS (150 oros)

vosotros tenéis la oportunidad todos los meses de participar, ganar y exhibir vuestros diseños en las portadas de travian magazine. El ganador será publicado en portada y se premiará con 150 oros.

Bases del concurso:

- se tendrá en cuenta la originalidad de las tiras cómicas .
- se deberán entregar en formato de imagen, también aceptamos links de las imágenes subidas a alguna página tipo imageshack o tinypic.
- las aportaciones se harán a través de nuestros reporteros o por vía email a revista@travian.net
- los dibujos serán aptas para todos los públicos y para todos los servidores.
- todo dibujo que participe podrá ser publicada, se citará el autor como él lo indique (nick, nombre real, etc)
- el ganador será publicado en el siguiente número de la revista. ■

El ayuntamiento

El ayuntamiento, pues tiene la virtud de permitirnos celebrar se nos engrosará una cantidad de puntos de cultura determinada.

Se trata de un edificio al que algunos dan poca importancia por desconocimiento y otros mucha por lo contrario, pues el que conoce su utilidad sabe que resulta básico para tener un desarrollo rápido dentro de Travian.

Pero comencemos por el principio. Para crear el Ayuntamiento hay que tener previamente expandido tanto el Edificio Principal como la Academia, a grado 10. Su misión en el juego es la de proporcionarnos Puntos de Cultura extra para apresurar nuestras posibilidades de expansión. ¿Pero qué son? Y lo más importante, ¿para qué sirven? Los Puntos de Cultura o PC son aquellos que resultan estrictamente necesarios para expandirnos bien por colonización o por conquista y sin los cuales, aunque tengamos preparado todo lo necesario, el sistema no nos permite crecer en

aldeas. En Travian están inspirados en la forma que tiene una civilización para expandir su propia cultura por el mundo. Antiguamente la mejor manera de hacerlo era el boca a boca o el intercambio directo entre unos pueblos y otros, así que enviaban a gente que promulgaban sus costumbres y enseñaban a sus ciudadanos a ser tal como ellos querían que fueran. Tras hacerse con el pueblo o ciudad a la fuerza, introducían su propia agricultura, su religión, su comercio, su tecnología, etc... Si no se sometían, la respuesta era clara: destierros o muerte en campo de batalla. Un ejemplo en el juego, cuando un pueblo galo con trampero es conquistado por otro pueblo diferente, germanos o romanos, este edificio desaparece de la aldea dejando vacío un hueco ya que ninguno de los demás tiene desarrollada esa técnica.

La forma de conseguirlos es automática a partir del crecimiento en habitantes de todas nuestras aldeas. Cada vez que subimos un edificio o materia que consume cereal (os recordamos que quedan exentos los escondites, las murallas, empalizadas, terraplenes y granjas) crecemos en un determinado número de habitantes, los cuales, a su vez, nos aportan Puntos de Cultura en cantidad variable según el tipo de edificación de que se trate y del grado en el que se encuentre. Todos ellos sumados en total nos aportan una considerable cantidad diaria que vamos acumulando.

Por ejemplo, el Palacio a grado 1 aporta 6 PC por día, en cambio a grado 20 este mismo edificio nos da un total de 111.

Así mismo, el que más Puntos de Cultura nos aportaría es el Tesoro a grado 20, con 133 y el que menos la Maravilla que no

aporta ninguno.

Para ver de cuántos disponemos, hay que acudir a una Residencia o al Palacio y entrar en el apartado Puntos de Cultura. Según el desarrollo de la aldea desde la cual accedamos nos informará sobre cuántos se producen en ella, más la suma total de toda la cuenta.



Sin embargo, como ya hemos adelantado ¿por qué limitarnos a esperar a tenerlos según nuestro propio crecimiento si podemos obtener esos puntitos extra que tanta falta nos hacen de una forma más rápida?

Y es aquí donde toma especial protagonismo el edificio del que tratamos: el Ayuntamiento, pues tiene la virtud de permitirnos celebrar fiestas a cuyo término se nos engrosará la cantidad de Puntos de Cultura.

Las hay de dos tipos: fiesta pequeña y

fiesta grande. La fiesta pequeña se puede celebrar desde el grado 1 del edificio, en cambio para las grandes se necesita llevar el Ayuntamiento hasta el grado 10.

Ahora bien, ¿cuántas materias nos puede costar la gracia? Veámoslo en la imagen adjunta.

to, es decir, a mayor grado el tiempo invertido en cada fiesta es menor.

Por ejemplo, a grado 7 de Ayuntamiento, la fiesta pequeña dura 19:58:48 horas, que es el tiempo que tardaría en aportarnos los 500 puntos de PC. En cambio a grado 10 como vemos en la imagen anterior, serían

¿Y para qué necesitamos los PC? ¿En qué podemos invertirlos? Como sabéis, tanto para colonizar como para conquistar aldeas, es requisito indispensable tener Puntos de Cultura suficientes. ¿Y por qué vamos a esperar a que nuestras aldeas los produzcan por si mismas si podemos adelantarnos

unos días con este tipo de celebraciones? Lo más recomendable es que cuando comencemos a producir las suficientes materias como para tener ayuntamientos, invirtamos una parte en subir ese edificio. Así acortaremos la duración de las fiestas y podremos intentar hacer, en la medida de lo posible, una diaria por aldea para ganarles terreno al resto de jugadores en crecimiento. A producción más rápida de PC, más aldeas; a más aldeas, más materias y a más materias, más tropas que podéis hacer.

Sin embargo, no se aconseja construir el Ayuntamiento en aldeas tales como las 15c (nada recomendable porque sus producciones son muy escasas y os pasareis

demasiado tiempo paseando comerciantes) o las aldeas ofensivas (evitad usar uno de los huecos para construirlo y haced, por ejemplo, más graneros que os pueden venir bien), aunque obviamente la estrategia y la opinión de cada uno en este aspecto son variables e igualmente válidas.

Además, el Ayuntamiento tiene otra ventaja que no se aprovecha a veces por despiste, falta de recursos o desconocimiento y es con respecto al tema de las conquistas de aldeas.

Existen dos posibilidades para las que este edificio también resulta útil:

1. Cuando nos intentan conquistar.
2. Cuando nosotros planificamos una conquista a otra aldea.

En el primer caso, para defendernos de los senadores, cabecillas o caciques que nos invadan, si en la aldea en cuestión nos encontramos celebrando una fiesta, cada ataque recibido con estos personajes disminuirá menos la lealtad de la aldea, proporcionándonos un tiempo precioso para

Ayuntamiento Grado 10

En el Ayuntamiento puedes organizar grandes o pequeñas fiestas para los habitantes de tu aldea. Cada fiesta incrementará tus Puntos de Cultura.



Ayuntamiento	Acción
Fiesta pequeña (500 puntos de cultura) 👤6400 🍷6650 🏠5940 🏰1340 ⌚17:15:17	organizar
Fiesta grande (2000 puntos de cultura) 👤29700 🍷33250 🏠32000 🏰6700 ⌚43:08:11	organizar

A mayor fiesta, mayor coste.

Pero sigamos analizando. Como podemos apreciar, las fiestas pequeñas nos dan 500 Puntos de Cultura y las grandes 2.000. La duración de las mismas depende del grado al que tengamos el Ayuntamiento

17:15:17 horas y además ya nos aparece la posibilidad de elegir entre fiesta pequeña y fiesta grande, dependiendo de las materias que tengamos ahorradas y de nuestro propósito. Esta primera fiesta grande duraría 43:08:11 horas, tiempo que se iría reduciendo sucesivamente en grados superiores.

organizar nuestra defensa, ya sea pidiendo tropas a aliados o vecinos o reconstruyendo la Residencia o Palacio.

En el segundo caso, cuando realicemos una conquista, si en el momento en que lleguen los conquistadores al objetivo hemos tenido la precaución de estar organizando una fiesta, su capacidad para bajar la lealtad aumentará considerablemente, facilitándonos el trabajo.

Esperamos haber logrado aclarar vuestras dudas y enriquecido en algún punto vuestros conocimientos sobre el tema. ■

Ana M. Cañizar



El equipo de Travian.Net os desea Feliz Año 2011



¿Quieres aprender a realizar ataques al segundo?

Completa guía para realizar esos ataques que siempre os gustaron tanto, atentos a todos estos consejos ;)

Os vamos a explicar cómo hacer ataques en el mismo segundo o al menos cómo intentarlo, ya que su eficacia depende de muchos factores externos, tales como: el tipo de conexión de Internet (si es banda ancha parecerá que tiene alas); la memoria RAM que tenga nuestro ordenador (si tienes sólo 256Mb irá más lento que si tienes 1 Gb); la calidad de los componentes informáticos de nuestro ordenador personal; etc. Es por ello que, aunque os aprendáis todos los pasos y los practiquéis muchas veces, no se puede garantizar que siempre salgan al segundo. A veces hay que realizar varios intentos. Lo que sí es seguro es que en gran medida va a depender del tipo de navegador que estemos utilizando. Los más cómodos y prácticos son: Chrome de Google, la nueva versión de Internet Explorer, Safari... Se trata de utilizar aquellos que nos permitan abrir varias pestañas,

una por cada página de Internet que tengamos desde una misma ventana, ya que si no es así, la dificultad se agrava considerablemente al tener que colocar cada ataque en una distinta.

En este número os enseñaremos a hacer trenes de ataques usando el Mozilla Firefox.

Si no lo tenéis no os preocupéis porque hay varias páginas de Internet que ofrecen descargarlo de forma gratuita. Os recomendamos hacerlo desde la web oficial para evi-

tar programas indeseados y virus. Una vez descargado, sería conveniente pasarle un antivirus antes de instalarlo por si las moscas y seguidamente reiniciar el ordenador.

Ahora que lo tenemos todo, pasamos a explicaros cómo se hacen los ataques en el mismo segundo:

Cerramos TODOS los programas que tengamos abierto, sobre todo Messenger, descargas de Internet, etc... para que la conexión vaya más rápida. Abrimos tantas

y luego las demás catas repartidas y acompañadas de poca tropa. Es importante, para mayor comodidad, que en todas las pestañas haya el mismo número de edificios a los que apuntar, ya que, si en un ataque apuntamos a dos edificios y en el siguiente a uno solo, la altura a la que nos queda el Ok en la pantalla será diferente y nos complicará el darle rápidamente a todos los botones. Si no es posible, al menos tened en cuenta esta eventualidad.

Llegados a este punto, para pasar de



ventanitas de Travian dentro de una misma sesión de Mozilla Firefox (en nuestro caso) como ataques vayamos a hacer (Archivo, Nueva pestaña) y nos los dejamos preparados en orden sólo para darle al último Ok. Es decir, primero el ataque fuerte con el grueso de tropas más los arietes y catas

Ctrl+Tab (ambas a la izquierda del teclado tal y como muestra la imagen), o sea, dejamos pulsada la tecla Control y vamos dando al Tabulador sucesivamente. Practicad este paso antes varias veces para ver cómo funciona, os vendrá bien.

u n a
p e s -
t a ñ a
a o t r a
d e b é i s
s a b e r
q u e s e
h a c e
c o n



pestañas señalando del mismo modo todos los Ok, lo que ya nos resultará fácil sabiendo cómo pasar de una a otra.

Ya lo tenemos todo listo para hacer el lanzamiento, así que nos vamos por última vez a la primera pestaña, la del ataque fuerte. Mantenemos pulsado el Ctrl, preparamos un dedo en la tecla Tab y posicionamos el puntero del ratón encima del primer Ok y cuando estemos preparados, le damos alternativamente al botón izquierdo del ratón para hacer el primer lanzamiento y al Tab para pasar de una pestaña a otra, lo más rápido posible, sin dejar

Teniendo esto en cuenta y con los ataques ya preparados y ordenados, nos posicionamos en la primera pestaña, la del ataque de barrido. Luego con el botón izquierdo del ratón pulsado, pasamos el puntero por encima del primer Ok el cual se nos pondrá en color azul, o sea con un recuadro azul encima que hace que la pantalla se quede activa. Hacemos esto mismo con cada una de las

de presionar en ningún momento la tecla Control, y haciendo todos los lanzamientos tal y como los teníamos ordenados, intentando que entren en el mismo segundo. Sabemos que suena difícil, pero si no sale, siempre podéis cancelar ataques y empezar de nuevo. Os recomendamos practicar en modo refuerzo entre aldeas propias enviando fakes de cualquier tipo de tropa y luego

Ataque contra

Destino:
Jugador:

04-Amanecer	Ataque contra 15-OTHAF-E1									
Tropas	0	5000	0	0	0	2000	300	200	0	0
Destino:	Granero (es atacado por catapulta)									
	Granero (es atacado por catapulta)									
Llegada	en 1:03:15 h					a las 13:56:03 horas				



cuando lo dominéis os atreváis a hacer el primer ataque real.

Esperamos que este método os lleve a una gran victoria final. Recordad que la práctica hace la experiencia y que como dijimos al principio no siempre va a salirnos perfecto porque depende tanto de la agilidad y pericia que tengamos, como del tipo de conexión existente y el tipo de PC. Si bien es cierto que, a mejor conexión y mejor placa base, habrá jugadores a los que no les haga falta cerrar los programas que tengan abiertos para conseguir un buen resultado.



No es ninguna novedad que Travian está cambiando.

Jugadores que llevan unos meses sin entrar, vuelven y se encuentran un poco perdidos. El número de jugadores también es una variable a tener en cuenta. Todos estos cambios nos dicen que algo está pasando. ¿Qué es lo que ocurre? ¿Por qué tanto cambio ahora? En Travian Magazine hemos analizado estos cambios y los que vienen, nos hemos informado y estas son las conclusiones a las que hemos llegado.

Estamos acostumbrados a leer por el foro la queja de muchos jugadores de que Travian está descendiendo en su número de jugadores. Aunque es cierto que hemos descendido mucho en el último año, también es cierto que esta bajada está parada y lo que también es cierto, es que Travian.net es uno de los países que menos descenso proporcional de jugadores ha tenido.

Los motivos que han hecho a Travian descender son muchos, algunos de los cuales somos responsables los propios jugadores y otros vienen desde lo más alto de Travian.

Hemos estado mucho tiempo sin novedades, sin innovar y todos sabemos lo importante que es innovar, renovarse o morir,

esa es la clave para el éxito de cualquier empresa. La falta de cambios ha hecho que muchos jugadores abandonen el barco, pero claro ¿por qué no han entrado nuevos jugadores para compensar este problema? Ahí es donde entramos los propios travianeros. El juego ha cogido tanto nivel, sobretodo en Travian.net, que para un jugador sin ninguna experiencia y sin amigos dentro se ha convertido en un imposible la supervivencia; cuentas activas 24 horas sin parar de atacar, los famosos bots, el ansia de robo de muchos jugadores que la toman a catapultazos con todo lo que tienen alrededor para ver si tiran escondites o simplemente porque no quieren nada cerca, cuentas hasta

con 12 jugadores dentro, etc. son algunas de las cosas que hacen que la renovación de nuevos jugadores sea muy difícil.

Para compensar estas pérdidas e intentar frenarlas, Travian Games nos ha anunciado varias medidas tomadas. Vamos a enumerar cada una de ellas y dar una breve explicación sobre ella.

BBcode de los igm: Aunque esta mejora no es algo que afecte al juego, no hay quien se haya resistido a poner alguno de esos muñecajos en sus mensajes. Además para los que dirigen las alianzas es una gran mejora, ya que pueden darle más personalidad a sus

mensajes, enfatizando lo que más quieren, etc.

Restricción de la plaza: Como ya hemos hablado antes, esta restricción va a crear una separación de forma de juego entre distintos servidores, ya que nos limitan la cantidad de movimientos que podemos hacer en cada aldea.

Captchas: Es una medida creada contra los script y bots, pero tiene un problema y es que se puede activar con cualquier add on del navegador. Una vez que activado, la aparición de capuchas va cada vez más rápida hasta que se corrige lo que se está haciendo



mal, siendo después de esto más retardada hasta que desaparece.

Identificación de ataques: Cuando recibimos muchos ataques, podemos ponerle un punto de color a cada uno en la plaza de reuniones, pudiendo hacer así una clasifica-



ción de los que creemos que son fakes, los que pueden serlo y los que no, así será muy difícil que se nos cuele ataques sin tenerlos en cuenta.

Competición de fútbol: Sin duda es la gran jugada de Travian para la fidelización de jugadores en esta época estival. Se van a regalar hasta un millón de oros a todos los que predigan el equipo ganador del mundial. Además, en Travian.net, cada vez que España gane un partido, si hay una compra de oro 24 horas antes, se le regalará el 30% de oros de forma automática.

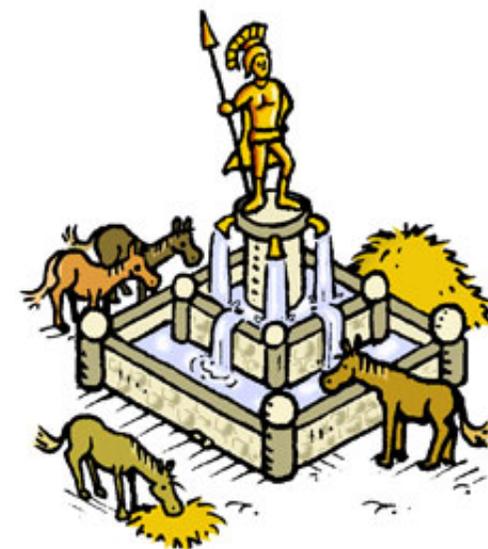
Representantes: Ahora podemos restringir la actividad de nuestros representantes en nuestra cuenta, tenemos la opción de darle más poderes o menos, con esta medida se pretende evitar el abuso que algunos hacían de los representantes llevando al bloqueo de los dos, puesto que en Travian, cada cuenta es la responsable de lo que pasa con ella.

X5: Este ha sido un mazazo en la mesa, un servidor a velocidad cinco veces mayor que una normal. Es una cosa que llevábamos pidiendo desde hace tiempo y por fin nos dejan probar este servidor. Aún estáis a tiempo de inscribirse para probar como puede llegar a volar Travian.

Todas estas medidas son una gran apuesta de Travian para darle un empujón al juego. Sabemos que no son los únicos cambios que vendrán en breve. Campañas de publicidad, captación de antiguos jugadores, cambios en el juego, en las cuentas... etc. Todos ellos, los iremos viendo poco a poco y analizando los pros y contras.

Mientras tanto, hay algo que podemos hacer los jugadores, porque seamos realistas, el juego sin vacas no es lo mismo, si no ponemos freno a esta masacre con los jugadores nuevos el juego se convertirá en algo muy aburrido. No podemos olvidar que nosotros también fuimos novatos en algún momento y que si no hubiéramos tenido alguien que nos guiara o nos ayudara, no estaríamos ahora aquí. Travian es un mundo virtual, donde todos encontramos

nuestro lugar, nuestros amigos y nuestra alianza. Al igual que en el mundo real, si no cuidamos esto y aseguramos la estancia de generaciones futuras, se acabará y en Travian Magazine estamos seguros que eso no es algo que quiera nadie, por ello, os invitamos a todos a mirar alrededor de vuestra aldea y buscar a alguien a quien echarle una mano y echársela. ■



El fin de un gran server

Este Server, sin duda alguna, se ha caracterizado por la estrategia, el juego en equipo, el temple de los dirigentes y la maestría en la estrategia bélica. Muchos travianeros se han atrevido a catalogarlo como “el mejor Server de los últimos tiempos” y la Victoria ha sido aplaudida por todos los participantes...

Resumen del server desde sus comienzos...

Un poquito de historia

Este Server, sin duda alguna, se ha caracterizado por la estrategia, el juego en equipo, el temple de los dirigentes y la maestría en la estrategia bélica. Muchos travianeros se han atrevido a catalogarlo como “el mejor Server de los últimos tiempos” y la Victoria ha sido aplaudida por todos los participantes...

A pocos meses del comienzo los pactos diplomáticos presagiaban un Server interesante.

Las alianzas en el sector +- (Doozers, V&X, Neverlan) consiguieron dominarlo, limpiando alianzas medias y reclutando a los mejores jugadores de las alianzas riva-

- *les. Antídoto fue una de las alianzas que se enfrentaron a ellos pero, incluso teniendo el doble de cuentas, no pudieron con la calidad y eficacia de las tropas del bloque, y Antídoto fue eliminada sin apenas daños en el bloque.*
- *Alcanzar la supremacía en el sector -- por parte de Reveldes, AC y CAOS fue algo más costosa. las guerras fueron continuas desde casi el inicio del Server y se mantuvieron hasta el final con el consiguiente desgaste.*
- *Podemos citar a oponentes como LBM (antiguos aliados de AC, Reveldes) QPQ y LH quienes desaparecieron tras las guerras.*
- *Llegados a este punto, ambos sectores, decidieron unir fuerzas y consolidarse como la primera potencia del servidor. Sus ambiciones cada vez crecían más y su victoria en el Server resultaba evidente aun quedando*

todavía mucho tiempo para el final.

Como oposición tenemos el sector históricamente vencedor en el server7... el ++. Allí convivían Apokalíptico (nacida de la unión de E.P, Redevels, BluAngel y Seven) y RSTC. Ambos decidieron unirse para dominar el sector completamente. Un hecho relevante fué la salida de un grupo de jugadores apokalípticos y sombras, quienes consiguieron llevar una maravilla.

En cuanto al +- estaba formado por la unión de kami y MGK (fusión de las alianzas The damn, GA, KdP y LO). La coalición se rompió por una “traición” de MGK a Kami.

Los primeros en saltar al ruedo en guerras intersectoriales fueron los dueños del +- (doozers, V&X y Neverlan) VS ++ (Apokalíptico). La guerra sorprendió a los segundos quienes se habían fusionado recientemente. Durante semanas se vieron continuos rounds de ofensivas conquistadoras; capitales arrasadas; estampadas en las mura-

llas del +- con el resultado de que muchos jugadores de la reciente formación del bloque apokalíptico, abandonaron sus fichas. Se veía un claro potencial en el bloque del +,- y se dejaba patente en los hilos abiertos del FGT. Todo señalaba a que Apokalíptico desaparecería en pocas semanas.

Mientras tanto había ciertas disputas locales entre AC y Kami. AC estaba bastante desgastada y parecía que Kami podía aca-

bar con ellos fácilmente, pero sus aliados del -- y del +- acudieron “al rescate” y montaron algunos rounds contra Kami, quienes supieron afrontarlo devolviendo algunas visitas con acierto.



El bloque +- / -- parecía imparable.... Pero el desgaste que ocasionó la división de tropas para mantener los dos frentes abiertos, Apokalíptico y kami, también les ocasionó bajas irreparables.

Pero como no.. la suerte o la diplomacia hizo que otro suceso rompiera los esquemas. Los hasta entonces aliados de Kami,

MGK, rompieron la coalición con ellos y les declararon también la guerra, uniéndose al bloque del +- / --.

A partir de ese momento la guerra se dividió por un lado Kami vs MGK y por otro lado el ++ contra el +- / --.

Aunque parecía que kami tenía ventajas sobre MGK, los doozers y aliados estaban por las nueves por el gran éxito durante las primeras semanas de guerra... Todo apuntaba a que el bloque formado por Doozers, V&X, Neverlan, Reveldes, AC, CAOS y MGK serían los ganadores del Server.

Durante septiembre tanto Apokalipto como Kami aguantaron bastante bien las ofensivas bélicas. En ese punto Apokalipto dió un salto de calidad y comenzó a estampar muchas ofensivas de Doozers, pero todavía la balanza parecía estar inclinada del lado de doozers, especialmente tras el cambio de MGK.

Final inesperado.

Las MV salieron a finales de septiembre, y se repartieron del siguiente modo:

-El bloque BS (doozers, V&X, Neverland, Reveldes, AC, CAOS, MGK) cogieron 7 MV.

-Los Z (apocalíptico, kami) cogieron 5.

-Sombras, un grupo exiliado del, ++ cogió la otra MV.

A principios de octubre salieron los planos y mientras tanto, los enfrentamientos iban y venían de una forma más o menos equilibrada.

Cuando empieza la carrera por subir las maravillas, es cuando la estrategia y la unión de cada bloque juega un papel primordial. Mientras que el bloque BS decidió subir la gran mayoría de sus maravillas a niveles considerable el bloque Z apostó por preparar a dos con posibilidad de subirlas a 100.

La lógica hacía pensar que si el bloque BS conseguía bajar las 2 MV de Z que iban en cabeza, iba a tener la victoria asegurada.

A principios de noviembre se produjo un hecho importante que desbarató todas las previsiones hasta entonces mantenidas por el bloque BS. Un par de grandes movimientos por parte de Z consiguió el artefacto único

de dureza, así como cazó con éxito ofensivas enemigas.

BS confiando en su superioridad numérica, también lanzó ataques a la conquista de aldeas ofensivas de Z, en algunas ocasiones tuvieron éxito, en otras se estamparon uno de tras de otro. Z parecía tener una bola de cristal para adivinar donde atacaría el enemigo.

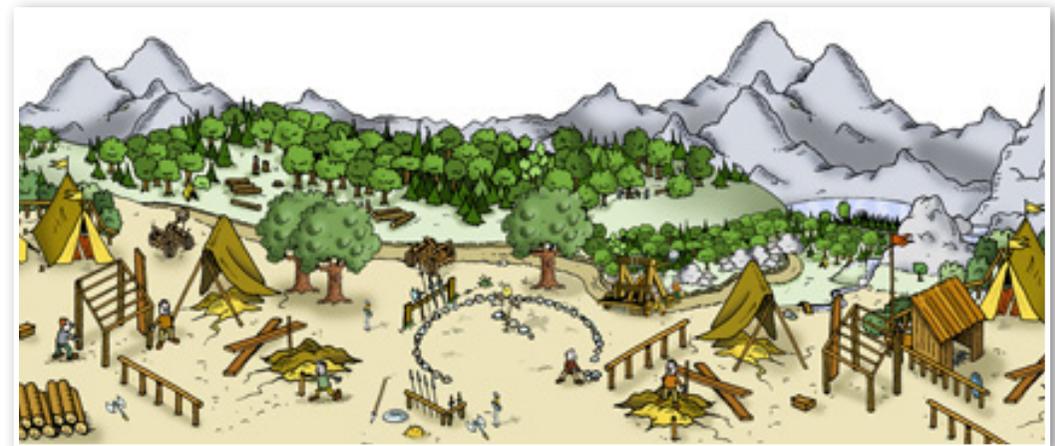
También en noviembre hubo otro robo de artefacto grande de dureza que llevaba la MV Kami por parte de doozers, aunque al día siguiente fue recuperado por Apokalipto que se lo cedió a Kami ya que ellos tenían el único en su MV. En ese intervalo de tiempo entre que el artefacto fue robado y

devuelto a sus dueños y fue activo, un gran número de ofensivas de BS fue hacia la MV kami y dañó muy seriamente la infraestructura causando una demora de más de 2 semanas para seguir subiendola.

Parecía que sólo quedaba una MV que se interponía entre BS y la victoria y esa MV era la de Ámbar con el x5 de dureza.

El 24 de noviembre se produjo la operación que podía dar la victoria a los BS o arrebatársela casi definitivamente. El bloque BS coordinó todas sus macros y ofensivas medias /grandes para robar el x5 de la capital de Ámbar y posteriormente atacar la maravilla.

No obstante el bloque Z, tras la toma del ar-



tefacto único de dureza y de ver como 2 de las 3 maravillas del ++ estaban muy retrasadas, decidió volcar todas las defensas en una de ellas... Ámbar.

El resultado de la operación no podía ser otro que 50 ofensivas BS se estamparan contra la capital de Ámbar (donde estaba el artefacto). Allí se ganó la guerra, pues el número de defensas en LealTaD aumentaba cada día y las mejores ofensivas de BS ya habían salido.

Pasaban los días y el bloque BS atacaba la MV de Z rascando algún nivel, pero en ningún momento pudo una MV de BS ponerse delante de la MV de Ámbar.

Cuando se acercaba el inevitable final, el bloque Z (Apokalíptico principalmente) sacó a pasear las ofensivas que todavía tenía en la recámara M&D, Dolomitas; Sra &

Sr Smith... quienes tiraron las principales maravillas de BS.

El resultado final fue una merecidísima victoria del bloque Z que fue capaz de darle la

vuelta a una situación completamente desfavorable y que dieron una lección magistral a muchos travianeros.

Hablan los ganadores

ÂPoKaLÍPTO, la profecía.

Después de 10 meses de alegrías y de sufrimiento, pero sobre todo 10 meses de mucho trabajo, el server llegó a su fin.

Desde Apocalipto en primer lugar queremos agradecer a todos los participantes en este 3º s7.net por el gran servidor, a nuestros oponentes BS darles las gracias por las horas de diversión que nos han dado, y como no, a todos nuestros integrantes y Coas, los cuales han hecho un trabajo espectacular y nos han permitido lograr esta victoria para

la historia.

Ha sido un gran server, con momentos difíciles como los inicios de apocalipto y la inestabilidad que tenía en esos momentos la alianza, o durante agosto en el inicio de la guerra, pero desde luego después de 10 meses el resultado es más que positivo. Unión y compañerismo, mucho compañerismo que es lo más importante que nos llevaremos de este server, y en lo que basamos nuestra victoria.

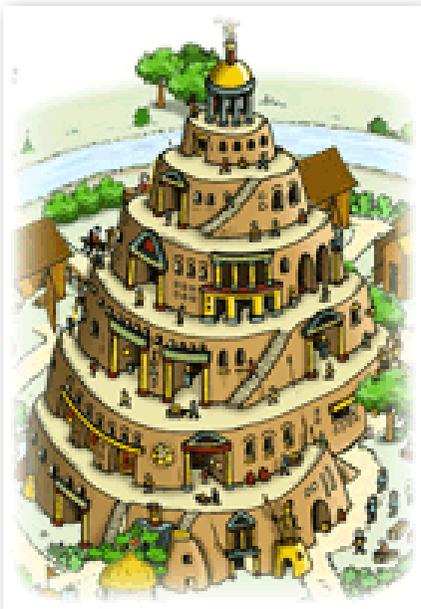
Ha sido una victoria valiosísima para cada uno de nosotros. Ver nuestra evolución, de estar destrozados, en inferioridad numérica, a sobreponernos a las adversidades y demostrar el talento que había, ha sido algo muy bonito.

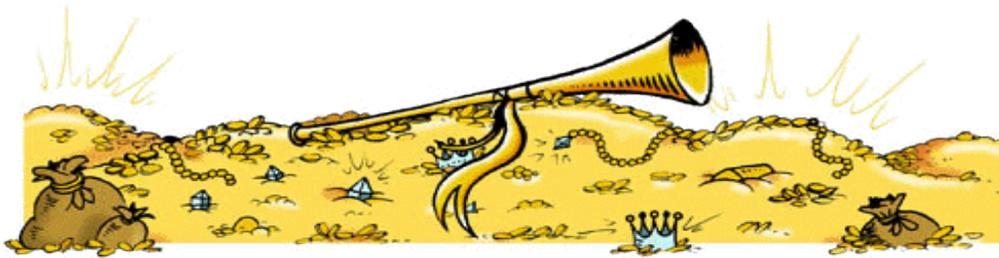
Así que con todo esto sólo queda decir:

Gracias Apocalipto!, gracias Z! ha sido un honor estar junto a todos vosotros. Que os vaya en todo bien, y esperemos vernos en otra ocasión.

Aprovecho para anunciar que apocalipto no volverá como tal, o por lo menos el mismo consejo no continuará este proyecto. Con Fa[R]oW alcanzamos la gloria, con Apocalipto hemos hecho historia, han sido dos años duros lo que nos ha hecho querer ver los próximos tiempos con más tranquilidad.

Atentamente,
El consejo de apocalipto.





1177100/1177100 1177100/1177100 1177100/1177100 -4062/5192C 2675670/143

2. LeaLTaD



Producción:

- Madera: 132 por hora
- Barro: 132 por hora
- Hierro: 104 por hora
- Cereales: -2674239 por hora

Tropas:

- 161 Héroes
- 137974 Legionarios
- 1811821 Pretorianos
- 7484 Imperanos
- 8415 Equites Legati
- 8347 Equites Imperatoris
- 16371 Equites Caesaris
- 16 Senadores
- 23 Colonos
- 2294 Luchadores de Porra
- 1662031 Lanceros
- 2883 Luchadores de Hacha
- 18763 Emisarios
- 107872 Paladines
- 3598 Jinetes Teutones
- 22 Cabecillas
- 15 Colonos
- 1054446 Falanges
- 22049 Luchadores de Espada
- 8176 Batidores
- 269 Rayos de Teutates
- 87355 Jinetes Druida
- 34225 Jinetes Eduos
- 8 Caciques

Aldeas:

- 1. VaLoR (53 | 30)
- 2. LeaLTaD (212 | 57)
- 3. PeRSeVeRaNCia (41 | 143)
- J10 (86 | 47)
- J11 (79 | 31)
- J14 (83 | 51)
- J15 (81 | 48)
- J16 (83 | 47)
- J17 (81 | 42)
- J18 (82 | 38)
- J19 (71 | 49)
- J20 (76 | 25)
- J21 (78 | 29)
- J22 (70 | 47)
- J23 (76 | 42)
- J62 (87 | 47)
- J65 (168 | 160)
- J7 (85 | 48)
- J76 (167 | 159)
- J8 (81 | 49)
- J9 (86 | 48)
- oNLx (90 | 48)

2. LeaLTaD



Entrevista a apocalíptico ganador

1) ¿Como empezasteis este server, vinisteis con un bloque ya formado a vuestras espaldas?

No, no vinimos como un bloque. Este server 7 fue la fusión del server 7 y el 9 debido a que este desapareció, y por tanto, como todo el server somos una mezcla de gente del 7 y del 9. Los del 7 discípulos de O&F del pasado server 7 de este mismo sector (el ++), algunos de otros sectores, del 9 de varias alianzas tanto ganadoras como alguna que lo perdió. Pero en si, somos una mezcla y

eso nos puso en muchos problemas en este server al faltarnos un punto de engranaje común antes de empezar este server. Pero finalmente, después del abandono de una de las partes conseguimos solucionarlos y ser un gran bloque sólido y unido.

Dolomita

2) Como fueron esos problemas que me comentas, y como dificultaron el sector?

Fue una etapa muy dura. Nunca llegó a haber suficiente confianza entre las partes, que parecían no poder ponerse de acuerdo

nunca en los temas importantes. Las rencillas personales primaban sobre el bien común, y hubo fusiones y fusiones, partiendo de alianzas como ReDevils, BluAngel, -SeVeN-, E.P., BABEL... Se pasó a unas alianzas con nombres de colores (nombres que, aunque provisionales, calaron hondo por un tiempo), se escindió SeVeN (aunque al poco volvió y sólo quedo o.O fuera), se escindió Sombras y ya finalmente se renombraron las alianzas, una vez empezada la guerra contra DOOZERS y ReVeLDeS, con los actuales nombres apokalipticos: HaMBRe!, MueRTe!, PeSTe! y GueRRa!

Esa falta de unión estable provocó que nunca se llevara a cabo una buena organización definitiva, ni de la estructura interna de la alianza, ni en los aspectos ofensivos y defensivos. Eso provocó que cuando nos declararon la guerra tuvimos que hacer ese trabajo a marchas forzadas, lo que a nuestro juicio fue el principal motivo por el cual el primer mes de guerra nos fuera totalmente desfavorable.

Boom



3) y como se invirtió la tendencia negativa de este primer mes del que hablas? os declararon la guerra varias alianzas, no tuvisteis ayudas?

No, en un principio nos declararon la guerra un montón de alianzas, dos sectores contra uno, y el nuestro a medio camino de la fusión.

Tuvimos que hacerlo todo muy rápido, cambio de cargos, de consejo y de todo lo que estaba haciendo que esto no funcionara. El nuevo diplomático empezó las relaciones con otras alianzas, y los cargos off y deff a trabajar.

Además los ánimos estaban muy decaídos y nos tocó también hacer mucha psicología con los jugadores.



Lo primero que conseguimos fue un pacto con RSTC, que unido a nuestro nuevo sistema defensivo empezó a darnos los primeros frutos.

Al principio la participación fue muy escasa, pero debido al aumento de la moral de la gente nos hizo empezar a tener una gran organización defensiva.

Este aumento de la confianza de la gente se trasladó enseguida a otros aspectos militares, como fueron los rounds, lo que provocó que nuestras visitas fueran cada vez más destructivas.

Esta nueva mejora tanto en las defensas como en las ofensivas hizo que este server tomara otro color, y se redujera la ventaja

que nos llevaban nuestros adversarios.

Sweet

4) ¿Cómo fue la estrategia para conseguir el artefacto de dureza? hablemos de la preparación y del transcurso de los acontecimientos. ¿Quién era la cabeza pensante para los rounds ofensivos?

Teníamos muy claro que nuestra estrategia se iba a basar en capturar ese artefacto. Nosotros (Apokalipto) no poseíamos ninguno de dureza efecto cuenta, sólo disponíamos de 2 de confusión y, en manos de DOOZERS, el único de dureza nos suponía un handicap muy grande a la hora de atacar sus maravillas.

Creíamos que un ataque temprano tendría muchas más posibilidades de éxito que si esperábamos al último momento a atacarlo, cuando sería muy obvio. Además, hacía poco nos habían hecho un round para conquistar aldeas ofensivas, y nuestro último round también había tenido como objetivo ofensivas y capitales.

Así pues, Reck (DoLoMiTa) pensó el round de tal modo que los objetivos parecieran las mayores macros de las que disponía el bloque BS, sobretodo DOOZERS, al mismo tiempo que también se atacaron algunas aldeas secundarias unas cuantas horas antes de los ataques reales con las offs menores, e incluso se usó una off como cebo, haciendo creer que se había adelantado al objetivo 24 horas, y no se reparó en fakes...

Nuestro mayor miedo fue que se olieran los ataques y cambiaran el artefacto de aldea, con lo cual se conseguiría el 50% del objetivo de la misión, que los ataques que teníamos lanzados a las maravillas de Chocolate llegaran sin efecto de dureza activado. Pero la captura del artefacto era igualmente importante.

DOOZERS tenía un núcleo muy importante de aldeas en el 50/-250, donde Chocolate además de su capital tenía 3 aldeas más. Se decidió pues que había que destruir también esas aldeas, al mismo tiempo que se mandaron también offs con el héroe desde aldeas con tesoro al 20 por si el artefacto se había movido ahí.

Al final el único de dureza no fue movido antes de los ataques, no sabemos si se lo llegaron a plantear o no, pero realmente era muy difícil que lo hubieran podido hacer después de los ataques a las secundarias de la zona. Sólo cabía la posibilidad que se lo cogieran de otra cuenta, cosa que nos consta que intentaron, pero era muy complicado retirar las defensas puesto que llegaban ataques cada muy pocos segundos, no daba tiempo, y todo se reducía a una cuestión de suerte: que el héroe llegara después del ataque que terminara de limpiar las defs y antes del ataque que venía con el héroe y tesoro al 20.

No sucedió, así que la misión salió a la perfección. Artefacto capturado por serekawix, que rápidamente pasamos a la cuenta de ÁmBaR, y capital de Chocolate destruida (aunque con un solo vagón, llegaron mas de



40 offs) y aldeas de alrededor inutilizadas, con lo que les dejábamos el núcleo del 50/-250 prácticamente inservible.

Boom

5) Me comentan que cuando el bloque BS fue a la conquista del artefacto se blindó hasta con ofensivas... Cuéntanos la experiencia, fue aquí dónde visteis que el Server era vuestro?

No, lo que se blindó con ofensivas menores

de 10k de infantería con su respectiva caballería fue LeLTaD.

En la revisión rutinaria de ataques a la maravilla vimos que venían 5 jugadores que sabíamos que eran macros, además ReVeL-DeS, que sospechábamos que tendrían las off más grandes del bolque B. Nos jugábamos mucho con estos ataques así que hicimos un llamamiento a todos para apostar en LeLTaD el mayor número de defensas, y ayudarse con las ofensivas.

Fue horas después cuando vimos que se estaban sumando muchos ataques al artefacto y que debíamos apuntalar ese blindaje (de unos 700k de defensas), si queríamos asegurarnos su conservación.

Mandamos un ally diciendo que todo lo que saliera de los cuarteles y llegara antes de la hora de los ataques (9:10 am) lo mandarían allí en vez de a LealTaD, puesto que el artefacto también era importante, porque la primera off era de arietes y el terraplén no aguantaría sin él.

Al final conseguimos reunir, si no recuerdo mal, aproximadamente 1,4 millones de deff en el artefacto, y 4,3 millones en LealTaD.

La experiencia es muy difícil de describir, ver cómo macros de 54k de hachas, 22k de teutones y 8k de arietes no bajan ni un nivel de terraplén, o como 63k de hachas, 22k de teutones y 5,8k de catas bajan un simple nivel de tesoro... ver cómo caen y caen defensas pero también cómo aguantan, cómo resisten todas las investidas de BS... creo que sin duda fue uno de los momentos más emocionantes para nosotros de todo el server, ver que... lo estábamos consiguiendo.

Y si, creo que esta gran defensa hizo que el server se tornara muy a nuestro favor.

sweet

6) Pregunta morbosa... los topes, cuánto de ayuda tuvisteis, puedes nombrar alguno? Alguna anécdota.

Tuvimos algunos cuando la cosa empezó a funcionar, ya habíamos preparado algunas estampadas con éxito y en muchas ocasiones sólo nos confirmaban lo que creíamos, en otras si aportaban mucha información.

Está claro que ayudar nos ayudó, aunque no creo que su ayuda fuera decisiva para nosotros, pero si es cierto que llegaron en el mejor momento, cuando ya funcionábamos bien y podíamos actuar en consecuencia a la información recibida.

Se podría nombrar a djm, que el mismo se fue de la alianza para atacar una maravilla de doozers. La información que él daba no era muy relevante, los allys y poco más, ya que él no tenía objetivos, y además sospechábamos que doozers sabía lo que andaba haciendo.

sweet



7) Para terminar, cómo catalogarías este servidor? Cambiarías algo si pudieras?

Sin duda ha sido uno de los servidores "normales" con más nivel que se recuerdan.

Hay que tener en cuenta que acababa de terminar el server 9, que no se reinició, por lo que además de repetir mucha gente del 7 y de los nuevos jugadores que se inscriben ya de por sí en los servidores que reinician, vino gran cantidad de buenos jugadores y de alianzas ya formadas, no solo en DOOZERS, que los había y en gran cantidad, sino también en otros sectores, como por ejemplo el ++, donde Apokalipto estuvo formado a partes iguales entre los "herederos" del server 9 y del 7, además de las incorporaciones de nuevos jugadores habituales.

Y este hecho fue algo que se notó no sólo a nivel de jugadores, sino también de organi-

zación de las alianzas. Pudimos ver desde el primer round que nuestros rivales eran un conjunto de engranajes que funcionaban a la perfección y contra los que tendríamos que dar lo mejor de nosotros mismos si queríamos vencer.

En definitiva, creemos que ha sido un servidor que ha colmado las expectativas tanto a nivel de diversión de los implicados, como a nivel de espectacularidad de las macros que han salido (teniendo en cuenta que ha sido el primer server que ha durado menos del año entero que venía siendo habitual), como a nivel de la organización de las alianzas y sus operaciones ofensivas y defensivas.

Esperemos poder volver a vivir en un futuro otra experiencia así.

Bomm

3) Reportes de las mejores ofensivas gala/romana/germana. imagen de los 5 primeros top casitas / 5 primeros top deff / off / héroe y alianzas.

MEJOR OFF ROMANA (y del server)

Asunto:	08.Sono la tua amica ataca a WW Village
Enviado:	el día hoy a las 06:40:36 horas

Agresor	D&M de aldea 08.Sono la tua amica											
	🗡️	🏹	🏹	🏹	🏹	🏹	🏹	🏹	🏹	🏹	🏹	🌟
Tropas	0	0	129262	0	0	53352	0	25189	0	9	1	
Pérdidas	0	0	129262	0	0	53352	0	25189	0	9	1	
Info	🔥 Maravilla averiado de grado 92 a grado 64											
Info	No ha vuelto ninguna tropa											

MEJOR OFF GALA

Agresor	DoLoMiTa de aldea 33.BeZoYa											
	🗡️	🏹	🏹	🏹	🏹	🏹	🏹	🏹	🏹	🏹	🏹	🌟
Tropas	0	112743	0	0	0	45615	692	23007	0	0	1	
Pérdidas	0	112743	0	0	0	45615	692	23007	0	0	1	
Info	🔥 Terraplén averiado de grado 20 a grado 19											
Info	🌟 Maravilla averiado de grado 90 a grado 39											
Info	No ha vuelto ninguna tropa											

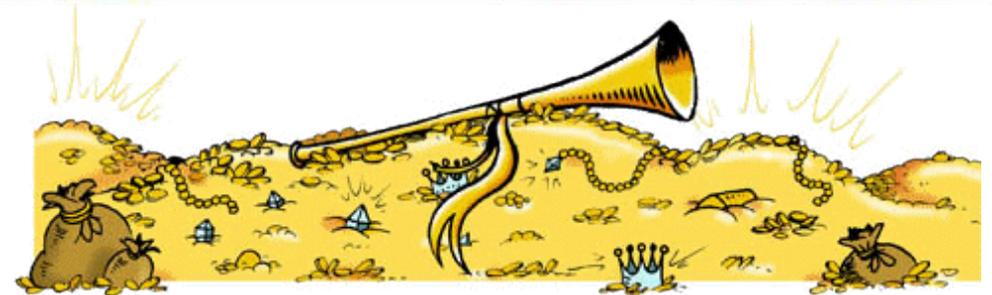
MEJOR OFF GERMANA

Agresor	Sra & Sr smith de aldea ÂPoKaLiPTO											
	🗡️	🏹	🏹	🏹	🏹	🏹	🏹	🏹	🏹	🏹	🏹	🌟
Tropas	0	0	105892	0	0	42633	0	13297	0	0	1	
Pérdidas	0	0	105892	0	0	42633	0	13297	0	0	1	
Info	🔥 Maravilla averiado de grado 64 a grado 52											
Info	No ha vuelto ninguna tropa											

Jugadores más poderosos			
Jugadores	Alianza	Habitantes	Aldeas
1. Jaitower	GueRRa!	33492	39
2. LuX	Sombras™	31803	36
3. Saturnina	FAD	30010	34
4. D&M	Peste!	29181	39
5. GOTREK57	-A.C-™	27917	31

Los agresores con más éxito			
Jugadores	Habitantes	Aldeas	Puntos
1. Natares	1434	8	9965669
2. anbu	6581	12	695394
3. Mr. Danger	22426	30	537712
4. El Recaudador	9887	20	513139
5. Makanan	16507	26	498048

Los defensores con más éxito			
Jugadores	Habitantes	Aldeas	Puntos
1. ÁmBaR	13342	22	14298490
2. Chocolate	12301	17	8028472
3. observando II	6583	14	6597734
4. zenobia	15472	20	4568159
5. Didio	12183	16	3274846



Los héroes más grandes

	Héroe	Jugadores	Nivel	Experiencia
1.	Bruce Schneier	Mr. Danger	114	657878
2.	nekrito	nekromuerte	97	479199
3.	Mal'akh	jasum	93	443064
4.	Tbya zurra	by azura	84	363492
5.	El Inspector	El Recaudador	84	357449

Las alianzas más grandes



	Alianza	Jugadores	Ø	Puntos
1.	DOOZERS	59	13297	784498
2.	GueRRa!	55	13530	744156
3.	ReVeLDeS	57	12289	700466
4.	DOOZERS	50	13772	688589
5.	-A.C-™	59	11148	657706

Las mejores alianzas (off)



	Alianza	Jugadores	Ø	Puntos
1.	KAMI	56	94467	5290133
2.	GueRRa!	55	91129	5012116
3.	DOOZERS	59	84450	4982570
4.	ReVeLDeS	57	79695	4542628
5.	-M.G.K-	52	74398	3868682

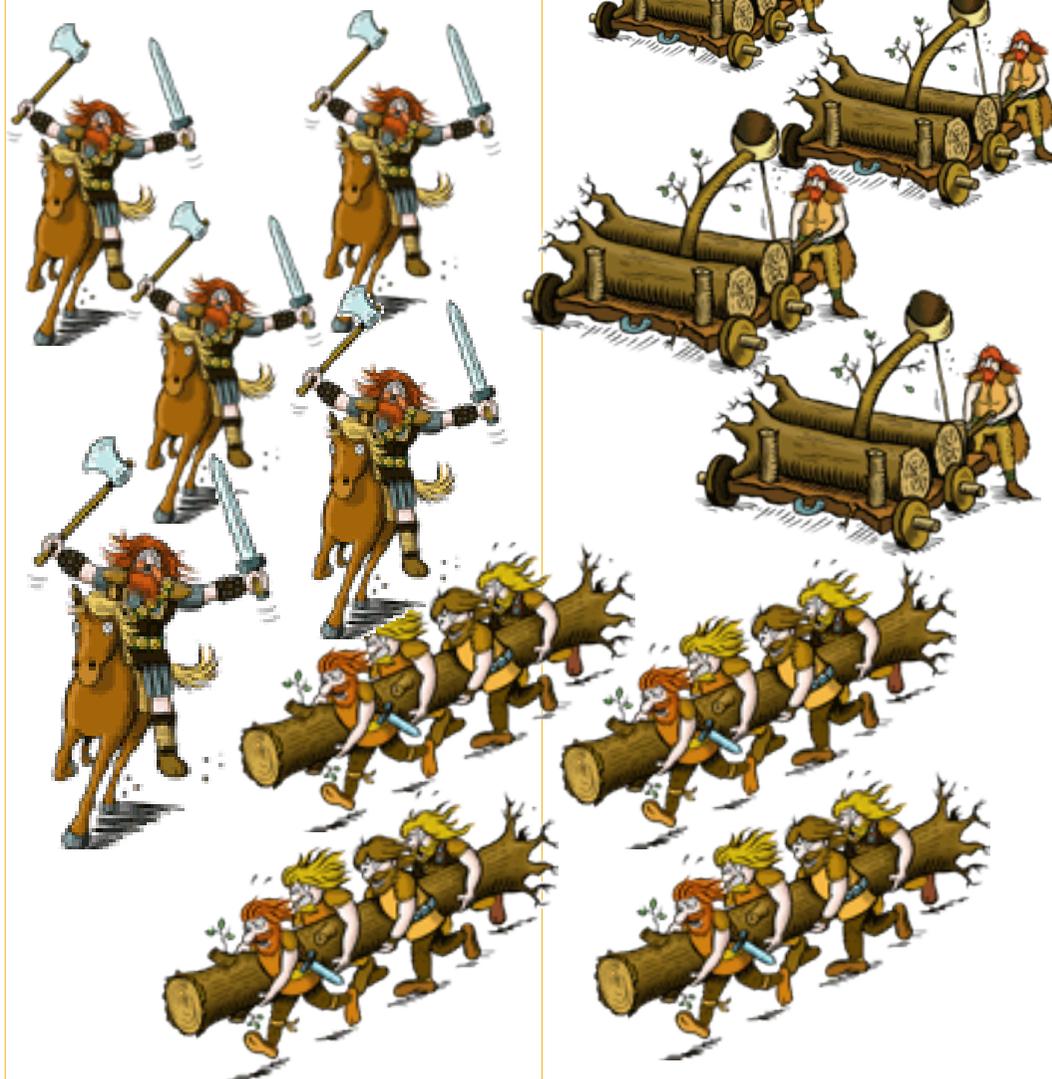
Las mejores alianzas(def)



	Alianza	Jugadores	Ø	Puntos
1.	Z	3	6969927	20909782
2.	BS	4	4755022	19020087
3.	ReVeLDeS	57	63279	3606885
4.	KAMI	56	53680	3006082
5.	DOOZERS	59	49780	2937009

Link del hilo con los reportes de los ataques del bloque BS hacia Ámbar para robar el artefacto:

<http://forum.travian.net/showthread.php?t=106476>



Nueva restricción de la plaza de reuniones

Este mes hemos visto uno de los cambios más polémicos, aunque no el único, en Travian. Muchos jugadores no saben en qué consiste, por ello, desde Travian Magazine, hemos querido explicar en qué consiste este cambio e intentaremos analizar los pros y contras de esta nueva medida.

Causas

Travian es un juego que lleva ya cinco años en escena. Hay muchos jugadores que llevan todo este tiempo jugando, y cómo es lógico, su dominio del juego sorprende hasta a sus propios creadores. La mejor estrategia en Travian, en la mayoría de los casos, consiste en tener una cuenta abierta 24 horas al día, los siete días de la semana y en la que cuanto más gente haya mejor.



Este hecho hace que las diferencias entre los jugadores muy expertos y los más

novatos (que son los que más abundan) sea demasiado grande, tanto, que llega a afectar a la estrategia del juego poniendo en peligro su futuro. Es por ello que los programadores de Travian han diseñado esta fórmula, que no es más que una búsqueda de equilibrio en el juego.

¿En qué consiste?

La restricción de la plaza evita que pueda haber más de 5 movimientos en la plaza de reuniones en un servidor normal y diez en los speed por nivel de plaza. Como la plaza la podemos subir hasta grado 20, esto nos dejaría en 100 ataques en un servidor normal y 200 en un speed como máximo. De primeras podríamos pensar que es un número más que de sobra, ya que lo primero que

pensamos es en ataques. Sin embargo, esa limitación es el cómputo total de ataques saliendo, ataques llegando, refuerzos saliendo y refuerzos propios llegando. Si otros jugadores envían refuerzos, esos no suman.

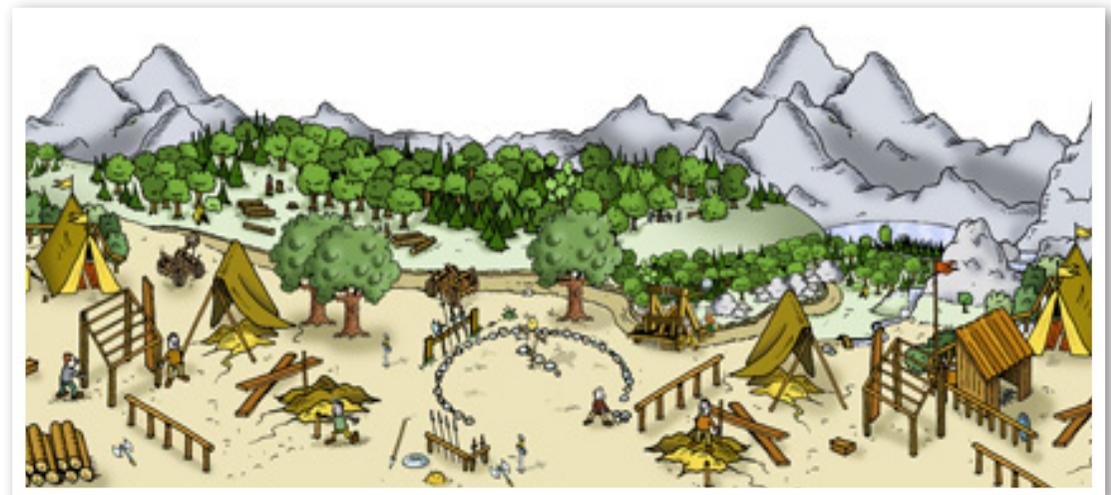
¿Afectará a todos los servidores?

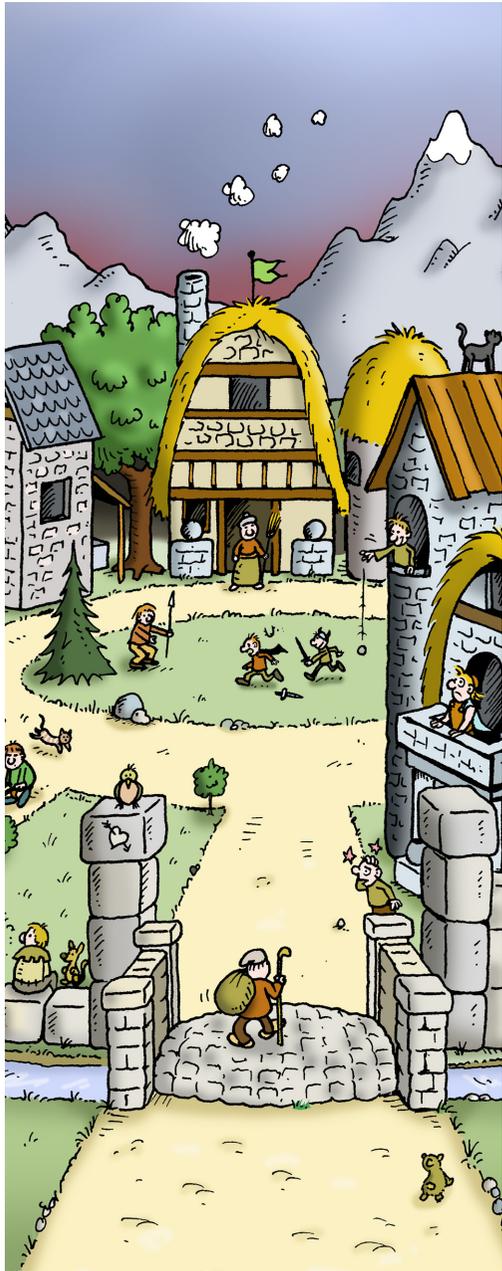
No, son los administradores de cada país, los que deciden dónde implementar esta mejora y dónde no. En el caso de Travian.net, la restricción está impuesta en los servidores Net7, Net6 y el recién estrenado Net3. La idea en Travian.net es intercalar servidores en los que exista esta limitación de ataques con servidores en los que no, para que cada jugador pueda elegir dónde y cómo jugar.

¿En qué nos beneficia y perjudica?

De un primer vistazo, podemos darnos cuenta fácilmente que esta medida beneficiará a los jugadores más novatos, ya que el número de ataques de un servidor que tenga esta mejora estará por debajo de uno que no. Es por ello que los jugadores con menos experiencia que quieran aprender más tranquilos, deberían empezar por estos servidores a jugar, al menos hasta que sepan esquivar ataques y crecer rápidamente.

Otro de los beneficios de esta restricción, es para los amantes de los entresijos y estrategias de Travian. Los movimientos de tropas estarán más limitados, habrá que medirlo





todo con lupa y a la hora de organizar ataques coordinados con los compañeros de alianza, los encargados deberán estudiar bien a fondo los fakes ya que no podrán despegar tanto como quisieran.

Para los expertos en defensa, esta mejora es algo increíblemente maravilloso ya que a la hora de estudiar las amenazas enemigas, podrán ver dónde va cada jugador enemigo, buscar los ataques que falten y así descartar más fácilmente los fakes. El duelo entre ministerios ofensivos y defensivos está servido ya que gracias a esta novedad, los equipos defensivos cogen mucho más protagonismo que hasta ahora, algo que pedían desde hace tiempo a voces.

En el otro frente, el de la discordia, encontramos a los jugadores con más conexión diaria. La restricción hasta ahora puede aparecer en cualquier servidor y a estos jugadores que les encanta pasarse el día atracando llegando a hacer turnos para ello, se ven en la tesitura de tener que ir a servidores que no eran los que estaban jugando, cosa que obviamente, no les hace gracia.

El otro punto negativo lo ponen los amantes de Travian que lo consideran como un juego histórico, opinando que no tiene mucha congruencia esta norma si hablamos del punto de vista de la temática de Travian. A lo largo de la historia, no conocemos ejemplos de ejércitos que tuvieran este tipo de limitaciones. Éstas siempre venían dadas

por la cantidad de tropas de que disponían y nunca por el número de viajes que podían hacer con ellas en cómputo total.

Sea como sea, el debate está servido. Ahora lo único que podemos hacer, es esperar a ver cómo afecta esta norma al juego. Desde Travian Magazine estaremos atentos a cualquier cambio significativo para publicarlo. ■



Windows 7

Windows 7 es la versión más reciente de los populares sistemas operativos de la familia de Microsoft Windows, producidos por Microsoft Corporation.

Esta versión ha sido creada para su uso en PC (computadoras personales) destacándose principalmente en los equipos de escritorio tanto para el hogar como para la oficina. Aunque tiene también un buen desempeño en equipos portátiles, tablet PC, netbooks y equipos media center, no así en equipos ultraportátiles conocidos popularmente en Latinoamérica como mini-laptops, en los cuales deja mucho que desear por su alto consumo de recursos gráficos y de memoria.

Requisitos de hardware:

Arquitectura	32 bits	64 bits
Procesador	1 GHz	
Memoria RAM	1 GB de RAM	2 GB de RAM
Tarjeta gráfica	Dispositivo de gráficos DirectX 9 con soporte de controladores WDDM 1.0 (para Windows Aero)	
Disco duro	16 GB de espacio libre	20 GB de espacio libre
Unidad óptica	DVD-R	

Opcionalmente, se requiere un monitor táctil

para poder acceder a las características “multitáctiles” nuevas en este sistema.

Ahora conozcamos un poco su historia:

El 13 de octubre de 2008 fue anunciado que “Windows 7” además de haber sido uno de los tantos nombres código, sería el nombre oficial de este nuevo sistema operativo. Mike Nash dijo que esto se debía a que con Windows 7 se “apunta a la simplicidad y el nombre debía reflejarlo”.

El desarrollo de Windows 7 se completó el 22 de Julio de 2009, día en el que fue confirmada su fecha de venta autorizada para el 22 de Octubre de 2009 junto con su equivalente para el manejo y administración de redes Windows Server 2008 R2.

Polémica.

A diferencia del gran salto arquitectónico y de características que sufrió su antecesor Windows Vista con respecto a Windows XP, Windows 7 fue concebido como una actualización incremental y focalizada de Vista y su núcleo NT

6.0, lo que permitió el mantener cierto grado de compatibilidad con aplicaciones y hardware en los que éste ya era compatible. Sin embargo, esto es extremadamente criticable, ya que es considerado una técnica sucia de mercadeo, porque esas “concepciones de actualización” basadas en un sistema operativo anterior, es muy común en Microsoft. Es decir lanzan al mercado un Windows “novedoso” y luego lanzan otro en el que se han solucionado los múltiples errores del primero. Y para demostrarlo os remonto al año 1998 cuando apareció el Windows 98, que lo único que hizo fue incorporar el Windows Media Player, mejora de dispositivos Plug and Play, etc. O viajemos al año 2001 cuando apareció nuestro amado y bien ponderado Windows XP, que fue lanzado casi inmediatamente después de uno de los mayores errores en la historia de Microsoft, el Windows ME (Windows Milenium).

En el caso del Windows 7 podemos destacar las siguientes “actualizaciones” mejoradas de su antecesor:



1. Entre las metas de su desarrollo está la importancia que se le dio en mejorar su interfaz

para volverla más accesible al usuario e incluir nuevas características que permitieran hacer tareas de una manera más fácil y rápida, al mismo tiempo en que se realizarían esfuerzos para lograr un sistema más ligero, estable y rápido.

2. Otro asunto presente en el desarrollo de este sistema y gracias a los comentarios de los usuarios, fue el minimizar la intrusión habilitando la personalización del Control de Cuentas de Usuario, ya que éste fue considerado

como molesto en Windows Vista debido a sus constantes alertas en simples acciones como las de mantenimiento, que invocaban funciones propias del sistema operativo.

3. Windows 7 incluye numerosas actualizaciones, entre las que se encuentran avances en reconocimiento de voz, táctil y escritura, soporte para discos virtuales, mejor desempeño en procesadores multi-núcleo, mejor arranque y mejoras en el núcleo.

Todas estas eran las principales críticas de Windows Vista, pero en este mundo todos absolutamente todos, inclusive los multimillona-



rios, sentimos culpa en algún momento. Si no, leamos lo siguiente escrito en una carta por el vicepresidente de negocios para Windows de Microsoft Corporation, William Veghte, en la cual se mencionan apartes sobre la visión que se tuvo para Windows 7:

Hemos aprendido mucho a través de los comentarios que ustedes han compartido con nosotros acerca de Windows Vista y esa retroalimentación juega un papel importante en nuestro trabajo para Windows 7. Nos han dicho que desean una programación más estructurada y predecible para la liberación de Windows [...].

Nuestro enfoque hacia Windows 7 es basarnos en la misma arquitectura de fondo de Windows Vista Service Pack 1, de manera que las inversiones que ustedes y nuestros socios han realizado en Windows Vista continúen rentabilizándose con Windows 7. Nuestro objetivo es asegurar que el proceso de migración de Windows Vista a Windows 7 sea transparente.

William Veghte

Vicepresidente de Negocios para Windows de Microsoft Corporation

Así es pues señores cómo nos quieren vender un nuevo sistema operativo bastante funcional a mi criterio, en comparación de su antecesor el Vista (desde mi punto de vista el segundo mayor error en lo que concierne al comercio de un sistema operativo por parte de Microsoft).

Debo decir que no hay que satanizar al pobre Windows 7, sólo por el hecho de ser una "concepción de actualización" porque a pesar de ello tiene sus propios Pros y Contras.

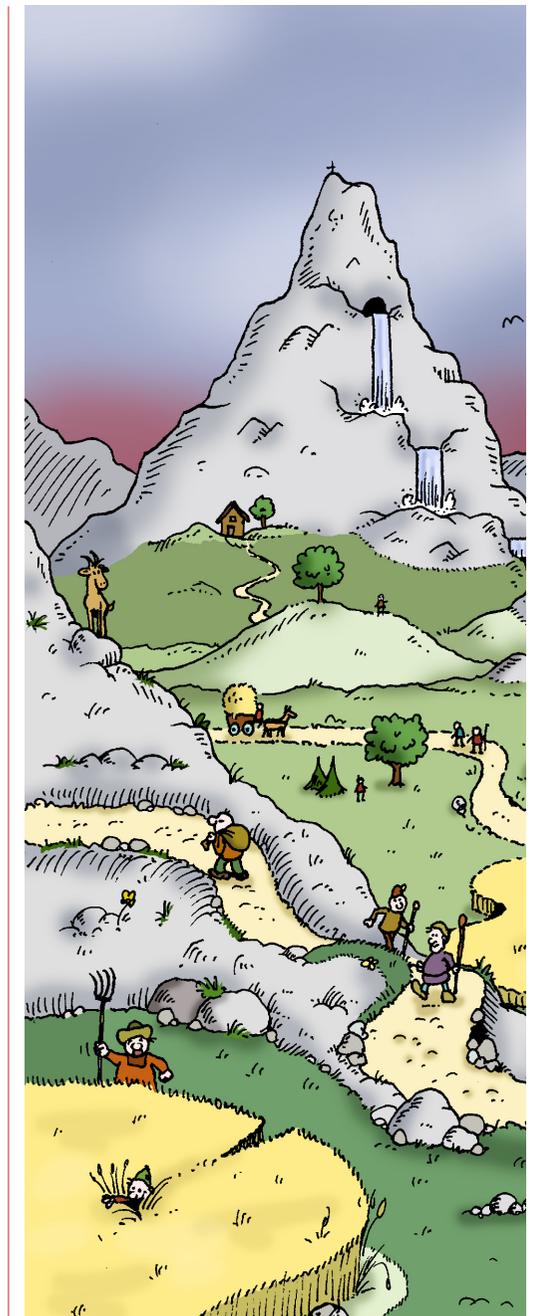
Entre sus excelentes Pros, que se dividen por funciones, podemos encontrar:

Windows Explorer

Bibliotecas: Las "Bibliotecas" son carpetas virtuales que agregan el contenido de varias carpetas y las muestran en una sola. Por ejemplo, las carpetas agregadas en la librería "Vídeos" por defecto son: "Vídeos Personales" (antes "Mis Vídeos") y "Vídeos Públicos" aunque se pueden agregar más manualmente. Sirven para clasificar los diferentes tipos de archivos (Documentos, Música, Vídeos, Fotos).

Barra de tareas

La barra de tareas fue rediseñada haciéndola más ancha y los botones de las ventanas ya no traen texto, sino únicamente el icono de la aplicación. Estos cambios se hacen para mejorar el desempeño en sistemas de pantalla táctil.



Aero Peek:

Las previsualizaciones incluidas desde Windows Vista se han mejorado pasando a ser más interactivas y útiles.

Multimedia

Windows 7 incluye consigo Windows Media Center y Windows Media Player 12.

Interfaz

La barra lateral de Windows o más conocida como Windows Sidebar se ha eliminado y ahora, como pasaba en el Vista, los gadgets pueden ubicarse libremente en cualquier lugar del escritorio, ya sea en lado derecho, izquierdo, arriba o abajo pero sin contar con la Sidebar.

Aero Shake

Cuando se tiene varias ventanas abiertas al seleccionar una y agitarla, las otras ventanas abiertas se minimizan. Al repetir esta acción, las ventanas vuelven a su ubicación anterior.

Multitáctil

Una herramienta con posibles usos como: hacer dibujos en Paint, agrandar o reducir fotos y recorrer un mapa en Internet, arrastrar y abrir elementos, simplemente con toques en la pantalla.

Modo XP

Windows 7 permite integrarse con la nueva versión Windows Virtual PC que permite ejecutar un equipo virtual Windows XP en forma transparente para el usuario (la aplicación dentro de la máquina virtualizada se ve como otra opción en el menú de Windows 7 y su ejecución es directa, sin pasar por el menú de inicio del XP virtualizado).

Bueno, después de todo esto pasemos a sus contras, realmente pocas, rebuscadas y fácilmente solucionables:

Microsoft ha decidido no incluir los programas Windows Mail, Windows Movie Maker y Windows Photo Gallery en Windows 7, poniéndolos a disposición a modo de descarga en el conocido paquete de servicios en red, Windows Live Essentials. Esto se ha decidido para facilitar las actualizaciones de estos programas, aligerar el sistema operativo, dejar escoger al usuario las aplicaciones que quiere tener en su equipo y evitar futuras demandas por monopolio.

Errores de booteo.

Restaurar el sistema.

Restaurar a partir de una imagen ISO.

(ver imagen de la derecha)

Nota: Si ya has encontrado varios de estos errores o problemas que no sabes solucionar,



puedes utilizar una herramienta hecha por la gente de NeoSmart basada en un disco de recuperación para reparar Windows 7

Conclusión.

Este es el definitivo sucesor de Windows XP, nos ofrece una excelente interfaz gráfica, con un relativo bajo consumo de recursos (quisiera decir lo mismo del precio). Aunque seas un novato con las PCs, no te será tan difícil utilizar una con Windows 7.

Es un software que vale la pena utilizar y al cual le doy nueve estrellas y media sobre 10 como calificación.

José Luis Saravia Morales

Para lectores comentarios y sugerencias Luigi@terra.com.mx

Fuentes: Wikipedia y experiencia con computadoras. ■



De paseo por Denia



Denia es una de las ciudades más antiguas y sus orígenes se pierden en el tiempo. Antiguo pueblo de pes-

cadores que prospera bajo la advocación de la diosa Diana de quien toma su nombre (Dianium), cuando el romano Sertorius en el siglo I a.c. previendo su importancia estratégica estableció allí una importante base naval. Pero escarbando un poco en sus raíces encontramos restos de una anterior poblado íbero.

En la época musulmana, la ciudad logrará su mayor gloria y expansión. Daniyya será capital de la taifa creada en 1010 por el amiri Muyahid al-Amiri al-Muwaffaq en las tierras que hoy forman la comarca de la Marina Alta; el cual, tras anexionarse las Baleares, convertirá el reino en



un importante centro marítimo y comercial que incluso acuñará su propia moneda. Resistió bravamente la invasión almohade y la almorávide después. Su primera gran decadencia llegará con la conquista cristiana en 1244 y la posterior expulsión de los moriscos que la poblaban.

Denia fue, durante muchos años, un nido de corsarios que surcaban sus aguas con navíos ligeros en busca de esclavos o de víveres y armas. Dada su situación privilegiada y su puerto natural, donde no existían escolleras ni muelles, ha sido también fortificación protectora de las costas frente a la piratería berberisca; su puerto fue un fondeadero de los pocos que había en el Mediterráneo.

Aunque en la actualidad Denia es reconocida mundialmente por sus playas, su hábitat y su bienestar, constituyendo un pujante centro de veraneo en la Costa Blanca, todavía nos podemos encontrar vestigios de barrios antiguos, como "el de les Roques" o el barrio de pescadores de "Baix la Mar", con



calles blancas y estrechas, que bajan desde el castillo evocando su pasado árabe. Es de visita obligada su castillo, situado sobre el promontorio que domina el puerto y las torres vigía establecidas para defender la costa del saqueo y pillaje. Estos torreones abarcaban todo el término: el norte con la Torre de la Almadraba, el centro con el Castillo y el sur con la Torre del Gerro, llamada así por su curiosa forma de jarro.

No es solamente una ciudad de sol y playa, donde recrearnos con algunas de las playas más hermosas de la Comunidad Valenciana que, durante todo el año, goza de un clima suave y agradable. Podemos disfrutar de sus fiestas pintorescas: fallas, hogueras de San Juan, moros y cristianos, "bous a la mar"...; donde no debemos perdernos el característico "porrat" que es un mercadillo de productos típicos y golosinas.

La villa se encuentra enclavada en una bahía o puerto natural situado al pie del parque natural del Montgó. Los amantes del senderismo pueden coronar su cima, en un agra-

dable paseo que requiere unas tres horas para subir y otras tantas para el descenso, con la seguridad de descubrir una panorámica excepcional.



Regresando al puerto, ya de por sí pintoresco, por ser tanto de pesca como deportivo o dedicado al transporte de viajeros, nos encontraremos con un pequeño laberinto de calles estrechas y casas enjalbegadas, que compone el antiguo barrio mariner de Baix la Mar. En la segunda semana de julio, tienen lugar aquí los encierros de Bous a la Mar, en los que tanto los mozos como los toros suelen acabar en el agua.

A un lado de las instalaciones portuarias, se





extienden las playas de arena de Les Marines. Al otro, la tranquila y pintoresca costa rocosa de Les Rotes, desde donde

retera que bordea un litoral de abruptos y escarpados acantilados que llegan a medir más de 100 m. de altura. La cala es de grava y el mar cambia su color del verde al azul, destacando la belleza paisajística de la misma. En el extremo más meridional hallamos la Cova dels Arcs, una de las cavidades marinas más importantes de la costa alicantina.



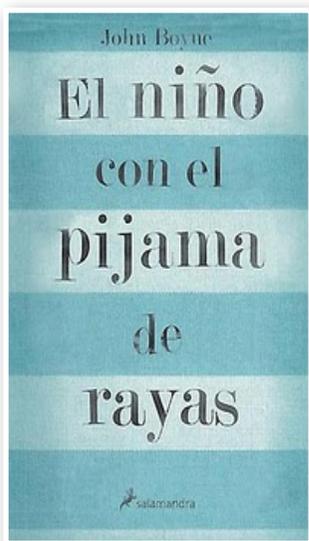
se pueden divisar los acantilados del cabo de San Antonio, con unas vistas también impresionantes. Esta zona es el destino preferido de los submarinistas por sus cuevas y la abundante población de especies vegetales o animales.

Aún queda un paraje asombroso que no debemos dejar de visitar: la Cala del Moraig y la Cova dels Arcs. Llegamos por una ca-



El niño del pijama de rayas

Esta obra del irlandés John Boyne fue finalista de varios premios; traducido a no sé cuantísimos idiomas y hasta tiene su propio film,.



vendidos muchas de ellas como legítimo número uno; finalista de varios premios; traducido a no sé cuantísimos idiomas; hasta tiene su propio film, en él se basó la película homónima dirigida por Mark Herman que, dicho sea entre amigos, creo que no cubrió las expectativas que la novela había despertado.

Ciertamente el título no resulta demasiado atractivo a priori, parece una obra menor desti-

Parente-
Am e n t e
es sencillo
reseñar una
obra con la
repercusión
mundial que
ha tenido
"El niño con
el pijama de
rayas", un au-
téntico best
seller con to-
das las letras:
varias veces
en la lista de
libros más

nada a entretener a un público juvenil. Ya en la página inicial sabemos que está protagonizada por un niño de nueve años llamado Bruno y muchos la relegaríamos sin más pensando que realmente no merece la pena.

Con este talante cometeríamos una torpe injusticia. En algo más de 200 hojas, de trazos cómodamente legibles, ha conseguido el irlandés John Boyne (nacido en Dublín en 1971) componer una ficción que te atrapa desde la primera línea hasta que concluyes con el inesperado final. Te retiene el candor y la ingenuidad de Bruno, conmueve su inocencia describiendo el entorno desde la inexperiencia de sus pocos años... estas cualidades que bastarían para hacerla recomendable al lector joven son solamente algunas de sus muchas virtudes. Un lector de 12 ó 13 años puede leer una obra dirigida a los adultos comprendiéndola y disfrutándola completamente, pero también nos da a los padres una ocasión de oro para compartir con nuestros hijos el placer de la lectura y para deleitarnos al mismo tiempo con una obra que nos lleva a una profunda reflexión sobre nuestras prioridades y las terribles repercusiones que pueden tener.



La intriga está bien tejida. Su autor un auténtico desconocido hasta la publicación de esta obra que se convirtió en uno de los mayores éxitos editoriales de 2006, relata una parte de nuestra historia que no deberíamos olvidar, consiguiendo una inteligente mezcla de ficción y realidad que imprime al libro un ritmo adecuado para su argumento. En síntesis la trama no es nueva, hay otras obras desarrolladas también en la Segunda Guerra Mundial como es "El diario de Ana Frank"; su guión es muy simple, los personajes son pocos y no demasiado complejos, tal y como corresponde a la visión que un niño de nueve años podría tener de su entorno; el lenguaje es sencillo. Lo

que a mí si me parece novedoso es que no pretende despertar compasión hacia la tragedia de los protagonistas, ni tienen grandes rasgos de valor sobrehumano, ni gestas de fuerte potencial dramático: es tan solo un niño... ■



El plan Bolonia

Hace ya algunos años que en los medios universitarios se viene oyendo hablar del Plan Bolonia. Sin ir más lejos, el curso pasado hubo importantes movilizaciones de alumnos preocupados por su futuro.

¿Qué es el Plan Bolonia?

Aunque a veces no nos lo terminemos de creer, España forma parte de la Comunidad Europea. Ésta no pretende ser únicamente una corporación con intereses económicos y comerciales comunes como fue en su origen, sino que proyecta alcanzar, con el tiempo, una unión más compleja que nos haga actuar como un solo pueblo. Con este fin se han venido promulgando normas consensuadas en diferentes ámbitos y una de ellas es el Plan de Convergencia Universitaria, más conocido como Plan Bolonia.

Este Plan comenzó su andadura, en 1999, en la ciudad que le dio su nombre, Bolonia, al firmarse una declaración conjunta por los países miembros de la Unión Europea. La declaración tenía como objetivo iniciar un proceso de convergencia que facilitase un efectivo intercambio de titulados dentro de la Unión, para lo cual se creó el Espacio Europeo de la Educación Superior (EEES), que serviría de marco de referencia a las reformas educativas.

Los cambios más sustanciales se pueden sintetizar en tres grandes grupos:

- *las adaptaciones curriculares
- *las adaptaciones tecnológicas
- *las reformas financieras necesarias para crear una sociedad del conocimiento.



Se trata de un plan cuyo objetivo es facilitar el intercambio de estudiantes y titulados en los países de la Unión. Los universitarios que estudien dentro del Espacio Europeo de Educación Superior obtendrán un suplemento al título, que describe los estudios cursados y permite la homologación de su titulación en el

resto de países de Europa simplificando su integración en el mercado laboral común.

El 21 de enero de 2005 se publica el Real Decreto 55/2005, por el que se establece la estructura de las enseñanzas universitarias



y se regulan los estudios universitarios oficiales de Grado. Presenta un nuevo sistema de titulaciones que se basará en dos niveles nitidamente diferenciados, denominados Grado y Posgrado, que se agrupan a su vez en tres ciclos.

El primer nivel, o de Grado, comprende las enseñanzas universitarias de primer ciclo y tiene como objetivo lograr la capacitación de los estudiantes para integrarse directamente en el ámbito laboral europeo con una cualificación técnica apropiada. Engloba enseñanzas básicas y de formación general, junto a otras orientadas a la preparación para el ejercicio de actividades de carácter profesional.



El segundo nivel, son las enseñanzas de Posgrado que constituyen el segundo ciclo de estudios, dedicado a la forma-

ción avanzada de carácter especializado o multidisciplinar. Este nivel, encaminado a una especialización académica, profesional o bien a promover la iniciación en tareas investigadoras, lleva a la obtención del título de Máster.

Dentro del segundo nivel estará incluido también el tercer ciclo. Tendrá como finalidad la formación avanzada del estudiante en técnicas de investigación y podrá incluir cursos, seminarios u otras actividades dirigidas a la formación investigadora. Además incluirá la elaboración y presentación de la correspondiente tesis doctoral, consistente en un trabajo original de investigación. Se obtiene el título de Doctor que representa el nivel más elevado en la educación superior, acreditando el más alto rango académico y facultando para la docencia y la investigación.

El número total de créditos de las enseñan-

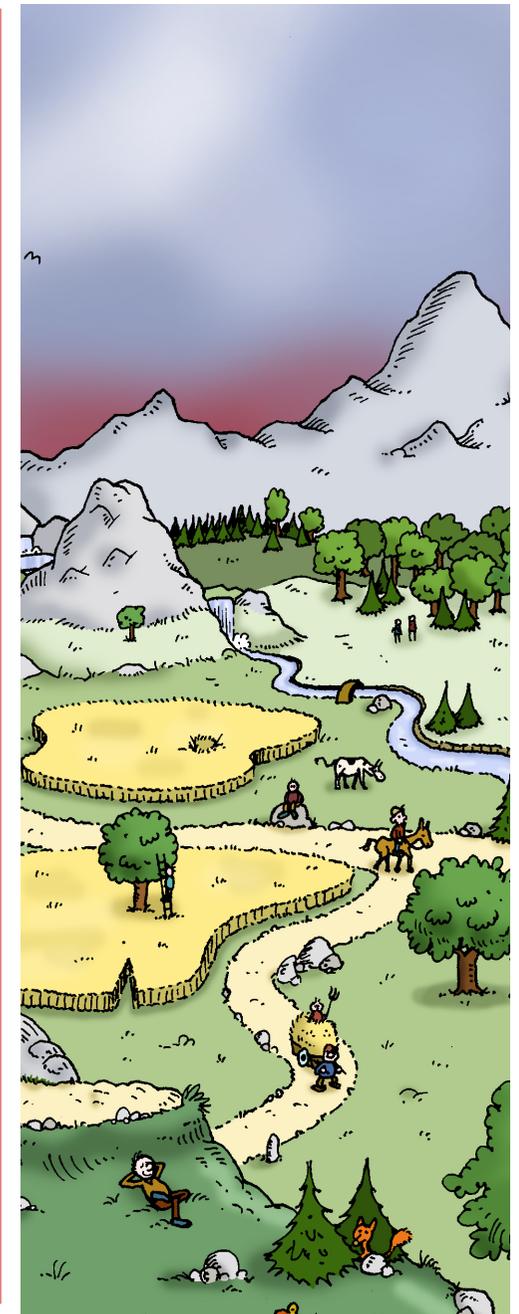
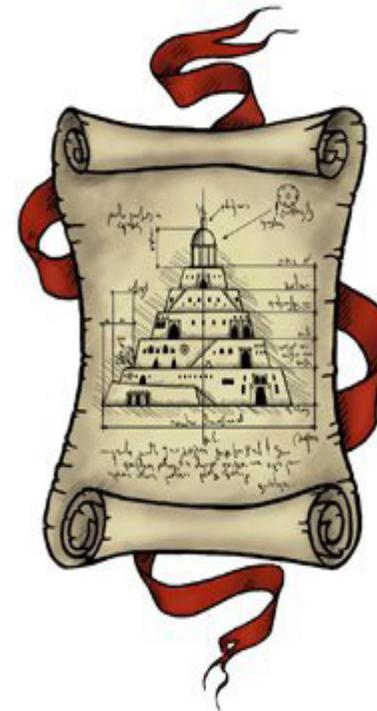
zas y actividades académicas destinados a la obtención de los títulos oficiales de Grado estará comprendido entre 180 y 240. Aunque todos los planes de estudios, que se encaminen a la obtención de una misma titulación oficial, habrán de contar con el mismo número de créditos.

Los nuevos títulos universitarios de Grado no afectarán, ni a efectos académicos ni profesionales, a los títulos actualmente vigentes, que desaparecerán progresivamente, curso por curso, hasta el año 2015.

Se establece un sistema internacional de créditos, llamado Sistema Europeo de Transferencia de Créditos (SETC), donde cuentan no sólo las horas de clases teóricas sino también el trabajo que debe ser realizado por el alumno (seminarios, horas de estudio, realización de trabajos). Cada crédito ECTS corresponde a unas 25/30 horas. A través de los ECTS se quiere favorecer la movilidad estudiantil y laboral dentro del espacio europeo.

Las críticas más difundidas han sido derivadas de la desaparición del sistema de becas y la aparición de las becas-préstamo, que posteriormente habría que devolver al encontrar trabajo. Desde el Ministerio de Educación se presentan como nuevas opciones para conseguir financiación estudiantes menores de 35 años, añadidas a los otros

tipos de becas; sin embargo ese es la bandera de batalla de casi todas las organizaciones de estudiantes, que pretenden que se conserve el actual sistema de becas. ■



Un desastre medioambiental que no debemos olvidar

El pasado 20 de abril de 2010 hubo una explosión en la torre de perforación petrolífera Deepwater Horizon; la instalación ardió durante 36 horas hasta que finalmente el jueves se hundió a 1.525 metros bajo el nivel del mar.

Habitualmente nos tropezamos con desastres ecológicos de gran repercusión. Hay catástrofes inevitables ante las cuales poco podemos hacer; sin embargo, hay otras que nos competen directamente como usufructuarios de nuestro planeta el cual tenemos obligación de tutelar para generaciones futuras.



El pasado 20 de abril de 2010 hubo una explosión en la torre de perforación petrolífera Deepwater Horizon; la instalación ardió durante 36 horas hasta

extracción de crudo se encontraba situada en el golfo de México, obteniendo petróleo de un yacimiento llamado Mississippi Canyon Area,

del que emanan unos 5.000 barriles (454.000 litros) diarios, encontrándose a una profundidad de 7 Km. y a unos 64 Km. de las costas de Luisiana. De los 126 trabajadores, que estaban en la plataforma en el momento de la explosión, 11 desaparecieron y se les dio por muertos; 98 fueron rescatados a salvo; 17 tuvieron que ser atendidos en varios centros hospitalarios de la zona con heridas de diversa gravedad.

Se conjetura que la causa que provocó el accidente fue una burbuja de gas metano que obtuvo la instalación y tras la explosión quedó la tubería desplomada en el lecho marino a 1'5 Km. de profundidad, con tres fisuras de las que emana el crudo; desde entonces, el volumen del petróleo vertido al océano por el pozo aumenta sin control.

La torre de perforación pertenece a la compañía suiza Transocean aunque está alquilada por British Petroleum (BP).

Esta, es la tercera mayor empresa petrolera del



mundo, después de ExxonMobil y Royal Dutch Shell; tiene 80.000 empleados, ingresos superiores a los 239.000 millones de dólares en el 2009 y una capitalización que todavía supera los 100.000 millones de dólares pese al reciente batacazo experimentado en los mercados después del siniestro.





La mayor esperanza de poder controlar el vertido es una estructura de acero y cemento de más de 100 toneladas de peso. Su misión es succionar hacia la superficie todo el crudo que sale de estas grietas, bombeándolo a bordo de un carguero llamado Enterprise. Es una maniobra muy compleja sobre todo por la fuerte presión que debe soportar el armazón. Esta operación llamada "top kill" busca colocar una válvula de sellado en una de las grietas, para lo que se utilizan seis robots dirigidos desde un buque para situar sobre el boquete menor de la tubería, de unos quince centímetros de diámetro, una acumulación de lodo pesado y cemento, que logra capturar 2'4 millones de litros de petróleo.

Se intentó cubrir otra fisura con una campana de acero y cemento de 12 metros de altura y 78 toneladas de peso, sin éxito porque la cristalización de la boca superior de esa estructura se lo impidió; por lo que tuvieron que

poner una campana más pequeña.

Además, sus técnicos perforan un conducto paralelo a la tubería por la que mana el petróleo para interceptarla y sellarla con cemento. Y la empresa quema el crudo de la mancha que se ha formado de manera controlada cuando las condiciones climatológicas lo permiten. A pesar de todo el vertido sigue, sin embargo, incontrolado y contaminando las aguas del golfo de México.

A pesar de todos los esfuerzos por detener el vertido, a pesar de las 13.000 personas que componen los equipos de emergencia y de



los 450 barcos que trabajan para controlar la mancha de petróleo, ésta se despliega por una extensión que tiene el tamaño de Puerto Rico. Mide unos 77 kilómetros de largo por unos 129 de ancho, localizándose a unos 50 kilómetros del frágil ecosistema costero de Louisiana. Los científicos calculan que el pozo, abierto el 20 de abril a raíz de la explosión en la plataforma operada por BP, ha escupido al mar entre 151 millones y 412 millones de litros de petróleo; realmente sobran las palabras ¿Hasta dónde queremos llegar? ¿Qué recibirán las generaciones futuras? ■



Isla de Lamu

LAMU: LA CARA RICA, LA CARA POBRE

La isla de Lamu está situada en el norte de Kenia. Durante el siglo XV la isla se enriqueció con el lucrativo comercio de esclavos. En aquellos días de esplendor Lamu alcanzó un grado de refinamiento que superaba a lo que pudiera imaginarse en el continente europeo.

Cuando, a finales del siglo XIX, los británicos ponen fin al tráfico de esclavos, en Lamu comienza un periodo de decadencia que sólo la llegada de los primeros turistas y algunas personalidades, la salvan de su inevitable ocaso.

La ciudad de Lamu, auténtica reliquia de la cultura swahili, está reconocida como Patrimonio

de la Humanidad. Parece milagroso que haya conservado sus originales edificios de piedra y mezquitas de más de 600 años de antigüedad que dan a la isla un aire romántico y medieval. En sus estrechas callejuelas se mantiene viva la huella de los navegantes árabes, persas, chinos, hindúes, portugueses y los traficantes de esclavos que durante siglos la frecuentaron.

A unos 3 kilómetros de Lamu, se encuentra Shela, centro turístico con numerosos alojamientos y sobre todo playas desiertas y espléndidos fondos marinos. Ideal si se quiere desconectar y relajarse por completo y donde, a veces, se refugia Carolina de Mónaco.



Un lugar de ensueño donde todas las personas son paseantes y casi todos los animales, burros. Algo más de 10.000 habitantes conviven con unos 7.000 pollinos.

Peatones y asnos marcan el compás en Lamu. Pero Lamu está en África, en ese mundo olvidado que experimenta un deterioro constante en sus condiciones de vida por causa del sida, la pobreza, la escasez de agua potable, los conflictos étnicos y las guerras que lo asolan.

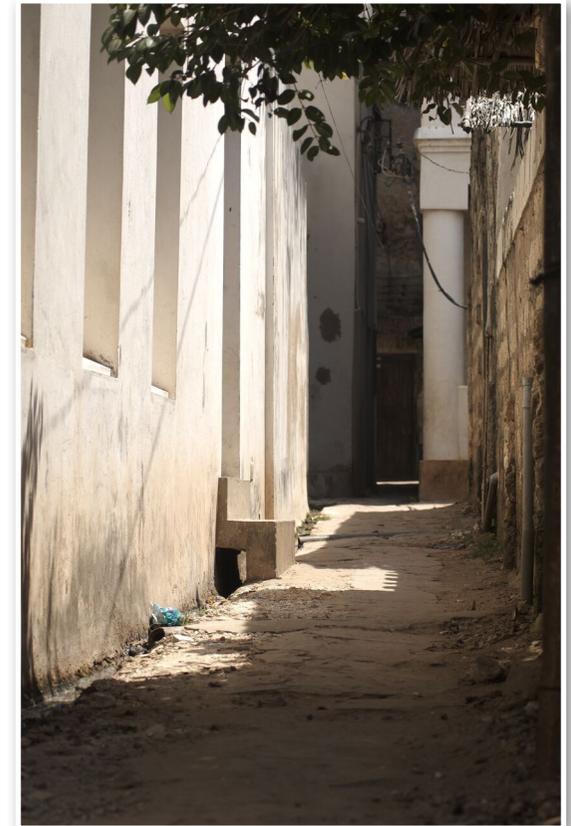
Azotada por una sequía que dura años, la Isla padece la hambruna que en el Cuerno de África sufren millones de personas. La carestía de los alimentos básicos y la crisis política de finales de 2007 y principios de 2008, junto con la ola de violencia que la acompañó, han hecho que se reduzca drásticamente el turismo, principal fuente de ingresos de Kenia.

La situación se agrava con la llegada de refugiados de las tribus vecinas, Boni, Orma, Pokomo, Borana, Giriama o Bajun, que huyen de la inseguridad y la violencia que genera la guerra de la vecina Somalia y de la miseria de un campo reseco. Vienen hasta aquí sin nada y se encuentran con una tierra que tiene muy poco para acogerlos.

En 2002, Rafael Selas Colorado, español de 30 años, se marchó a Lamu con la idea de alquilar una casa y recoger en ella a algunos de los niños que, en una visita anterior, había visto rebuscando en las basuras o mendigando con evidentes signos de desnutrición y abandono. Se trataba de una iniciativa personal que afrontaba con sus limitados recursos.

Con la ayuda de su familia y algunos amigos, Rafael fundó la Asociación

ANIDAN, Ayuda a niños de África, una organiza-



ción sin ánimo de lucro, apolítica y aconfesional que difunde la labor de la Asociación y recoge las ayudas en España que remite a la ONG local ANIDAN Kenia, la cual permite desarrollar los proyectos que lleva a cabo en aquel país.

Rafael dedica íntegramente su tiempo a la atención a los niños y al desarrollo del Proyecto. Vive en la isla, donde dirige la Casa de acogida, impulsa y coordina los distintos programas de ayuda humanitaria y mantiene el Hospital Pediátrico Pablo Horstmann. La Casa de Acogida alberga a unos cien niños y da de comer, viste, cuida y educa a más de doscientos.

En ANIDAN Kenia, todos los colaboradores, excepto los médicos españoles que se turnan en el Hospital y el propio Rafael, son kenianos, en su mayoría jóvenes que gracias a ellos obtienen un empleo digno. Con la instrucción de este personal que se quedará a trabajar allí, se contribuye al desarrollo de la región y se reduce la dependencia del exterior.

El empleo de kenianos tiene otras ventajas: una comunicación fluida con los niños y las familias, la promoción de personas de sus comunidades, una posible salida profesional para alguno

de nuestros propios acogidos y el menor coste. También se contempla la posibilidad de que se vayan haciendo cargo del proyecto ellos mismos.

ANIDAN es una organización joven en pleno desarrollo, que acoge a hijos de mujeres jóvenes repudiadas y a huérfanos que viven con sus familias en chozas de barro y trapos, durmiendo en el suelo, sin agua o corriente eléctrica ni la menor higiene.

Además de los cuidados básicos que les permiten recuperarse de la desnutrición y las enfermedades que traen, se apuesta por la educa-



ción como medio para superar el atraso en el que se encuentran.

ANIDAN ha conseguido construir un espacio de tolerancia en el que cuidadores y acogidos, procedentes de etnias diferentes, con creencias y tradiciones distintas, conviven en paz, sin exclusiones. Su Casa de Acogida es un ejemplo de fraternidad entre los distintos pueblos y credos, muestra de la riqueza cultural de la región y de Kenia sirviendo de estímulo a las distintas tribus a las que atienden.

En la relación con los niños se les inculca el valor de la amistad, la cooperación y la tolerancia. Quieren que con ellos superen los malos tratos, la explotación laboral y los frecuentes abusos propios de las familias deshechas de las que proceden. Aquí recuperan la salud, aprenden la importancia de los estudios y, desde un presente confiado, ven por primera vez la posibilidad de un futuro diferente a la marginación y la pobreza que les han tocado sufrir hasta ahora. También se procura que sean felices.

A menudo, además de cuidarlos, tienen que defenderlos de las pretensiones de algún familiar que no sólo no se ocupa de ellos, sino que

quiere explotarlos laboralmente o en el caso de las niñas, pretenden concertar tempranos matrimonios de conveniencia que arruinarán sus vidas.

Una vez situados en el entorno y en el contexto dejaremos que sea César A. Alcázar, madrileño de 39 años, fotógrafo publicitario y de interiorismo por vocación y de profesión, jugador en el Server 1 con el nick de "Alcasser", quien nos narre esta historia:

Estaba atravesando un mal momento. Tenía el corazón partío por un enorme desengaño amoroso y necesitaba hacer cosas diferentes.

La posibilidad del viaje surge por mi profesión. Me ofertan hacer un reportaje fotográfico del archipiélago, de la ciudad, del orfanato y donar las fotos para montar exposiciones y recaudar fondos para ANIDAN con la venta de las imágenes. No lo dudé ni un instante y me lancé de cabeza.

Lo que me enamoró del proyecto independientemente de mi situación personal, fue ver la transparencia de ANIDAN y también que no es la "típica" ONG que te muestra las desgracias y te come la cabeza diciendo mira qué pena. Todo lo contrario, la filosofía es alegría, felicidad (teniendo en cuenta que hay historias terribles) y mira qué felices están nuestros niños. Mirar adelante y buscar salidas.

La historia es increíble, te da cierta esperanza en que el ser humano no está perdido del todo. Aquel sitio es especial, no sé exactamente por qué pero te atrapa. La gente, la luz, el aire, los niños, sobre todo los niños. Es un sitio muy, muy especial. Y pierdo el corazón en el camino. Se quedó allí. Y encuentro otro tipo de amor, el cariño desinteresado de los niños.

El viaje comienza el 11 de agosto de 2009 y termina el 23 de agosto. Apenas 12 días, pero tan intensos que han dejado una huella indeleble en mi corazón. Llegué agotado tras 18 horas de



viaje a la ida (26 horas a la vuelta) pero desde que pisé Manda, la isla donde está el aeródromo, no paré de hacer fotografías. Me traje unas 15.000, más o menos.

Nada más pisar la samba, me quedé alucinado. Iba con la clara intención de darme a ellos plenamente, de volcarme con los niños, pero te hacen pequeño. Los niños te dan mucho más de lo que tú puedas dar, su generosidad es ilimitada. Te cogen de la mano, te enseñan todo, se agarran a tu cuello y te hacen olvidar las pequeñas que en nuestro mundo nos parecen enormes. Alucinan con tu pelo, con tu barba. De repente eres consciente de lo que verdaderamente importa en la vida, de las cosas que son realmente importantes.

Recibí cariño por todas partes. Era un sin parar, besos, abrazos, los niños son increíblemente cariñosos. Sin duda volveré en cuanto pueda. Si no fuera por mis obligaciones, me hubiera quedado allí directamente. Al regresar me sentí como un drogadicto rehabilitado que regresa a su barrio de siempre.

No me había ido y ya echaba de menos a los 40, 50, 60 niños a tu alrededor, queriendo mos-

trarte la última llave de judo que han aprendido, las notas que han sacado en el último examen o enseñándote cómo cuentan del uno al diez en español y también intentando que aprendas a contar del uno al diez en swahili (dice entre risas).

Todos queriéndome y yo dejándome querer. Se me eriza el vello y me emociono al recordarlos.

Cerca del orfanato viven los Borana, que llegaron a Lamu huyendo de la guerra que hubo en Somalia. Una historia terrible. En su camino de éxodo las milicias mataron a todos los hombres, solo dejaron al mayor, al más anciano y obviamente llegaron a Lamu las mujeres y los niños. Y se asentaron donde pudieron. En unas chozas hechas de fibras naturales. Algunas de las mujeres de esa aldea trabajan en ANIDAN y por supuesto todos los niños, unos 40, comen todos los días en ANIDAN.

Es muy emocionante ir caminando por la ciudad con la gente que trabaja allí y ver cómo les paran constantemente, cómo van dando la mano o abrazos cada dos pasos. Hay mucha gente que valora muchísimo la labor que están haciendo. La existencia de organizaciones así, casi ignoradas, merecen que sean conocidas por la gente que vive en una sociedad acomodada como la nuestra.

ANIDAN tiene una colaboración especial con la Universidad de Valencia desde hace varios años. Este año, la

Universidad ha becado a dos chavales para que estudien allí. Con esta iniciativa se abren las puertas hacia un futuro esperanzador que estimula el interés por el desarrollo cultural de los niños del orfanato.

Lamu es un destino de vacaciones de lujo para la gente de mucha "pasta" occidental pero no se "mezclan" en absoluto con la gente de allí. A un lado la nobleza y sus privilegios y separados y escondidos la pobreza y la miseria.

Recuerdo conversaciones con la gente de ANIDAN. Yo les preguntaba, "pero ¿ayudarán a la comunidad, harán aportaciones, construirán cosas, algo?" Y me decían que no y no solo eso, sino que los que tienen casa allá, entre otros Carolina de Mónaco, llevan a su propia gente. Ni siquiera contratan a la gente de la isla. Se han hecho hermosas mansiones por cuatro duros, en la zona más oriental de la isla, en Shela, la cara rica que da al Índico. Llegan, se retiran allí y se van.

Vine encantado del trabajo que hice y en momentos especialmente tristes, recorro a las imágenes para recordar la experiencia.

El día antes de irnos una de las personas que estuvo con nosotros mucho tiempo me hizo un regalo, que llevo siempre encima, una pulsera que les pidió a los niños que hicieran para



mi. También "mi masai", un tipo imponente que hacía las veces de guardaespaldas en nuestras visitas por las islas, me regaló un colgante masai.

Y el último día, en la playa, cuando nos subimos al barco camino de Manda... casi un drama (se ríe).

Fue muy emocionante ver hasta que punto puedes conectar con gente tan diferente a ti en apariencia, con otra cultura, otra educación, otras vivencias... pero al final, todos somos personas.

Eso es algo muy presente allí y de lo que nos olvidamos aquí con mucha facilidad. ■

LALA SALAMA

KWAHERI (adiós en swahili)

<http://www.anidan.org/>



Pandora y la traición (II parte)

En Travian podemos encontrar personas increíbles 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. Esta es su segunda entrega.

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 mallas marrones con botas de montar, pantalón holgado y una casaca roja con fillos 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, la esperaba una reluciente armadura en oro y plata a la que estaban aún sacando brillo. Un largo camino había tenido que recorrer desde aquella torpe primera vez en que saliera al campo de batalla, hasta lograr 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, además 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 al que ahora pertenecía 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 barbu-do, 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 advirtió de una posible trampa en esa aldea y era de esperar que aumentarían 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 advertido de que necesitábamos informaciones más recientes antes de actuar. Al parecer, una carta llegó a sus manos en la que se le informaba de que en 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 eso 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 sólo 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 vuestros perros de pelea es vuestro problema... ¿Nos estáis pidiendo que usemos nuestros ejércitos, poniendo nuestra propia integridad en peligro, porque uno de vuestros hombres ha desobedecido una simple orden? Aquí lo

que ha habido es una negligencia por parte 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. 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 adelantó, 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:

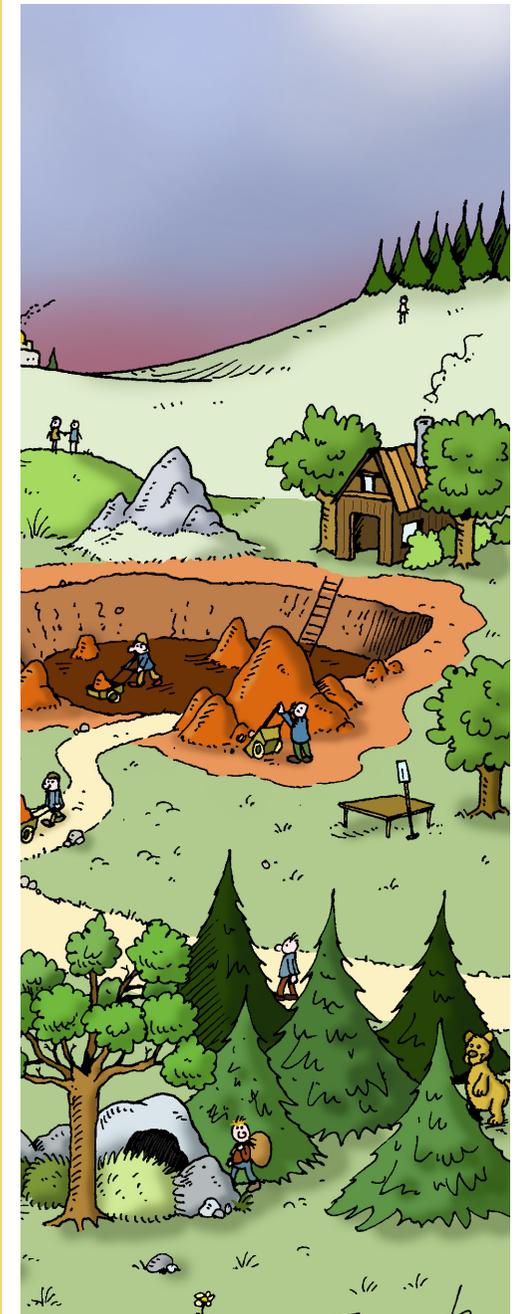
–Mi señora, perdonad-

me, 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. Osien 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 continuar o no con 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.

Ana M. Cañizar



Normas generales de los concursos:

- Travian Magazine no se hace responsable de la publicación de fotos de menores de edad sin la supervisión de un adulto, quien tendrá que hacerse responsable de la misma.
- No se podrán otorgar más de dos premios al mismo jugador/cuenta por edición, eligiéndose, si fuera el caso, los de mayor importe.
- Los concursos podrán ampliar su plazo de

finalización o incluso suprimirse, si se considera que no hay suficiente participación para cubrir los mínimos establecidos.

-Se convocarán de forma bimensual e irán alternándose con nuevos concursos que irán apareciendo para hacer más amena la revista.

-El total de los premios no superará los 1200 oros.



SE BUSCA

¿Quieres formar parte de Travian Magazine?



Redactores - Correctores

Escribe a revista@travian.net

Travian
Magazine
La Revista Oficial