

# Travian Magazine

## Nº XII

La Revista Oficial

### Este mes...

Descubre y aprende todas las novedades de la nueva versión de Travian. La esperada T4 ya es una realidad.

### Este número...

Encontrarás muchas secciones llenas de información muy interesante. Repasaremos las noticias de los servidores y veremos como han acabado alguno de ellos

#### El Tablón

Todos los concursos disponibles

#### El Juego

Paseamos por la nueva versión y las redes sociales.

#### Noticias

Todos los servidores bajo lupa...

#### Informática

#### Historia

#### Turismo

Medio Ambiente  
Actualidad

#### Travianeros

Deja tu huella en Travian Magazine



## Editorial

Queridos lectores:

Os presentamos un número más que, entre otras cosas, trae las novedades del T4 con un debate sobre el mismo con opiniones para todos los gustos.

Además de las noticias de los servidores que se están jugando aún, nos encontramos con tres que han llegado a su fin. ¿Quiénes habrán sido los afortunados?

Por otra parte, como sabemos que queréis estar al día, hemos realizado un debate sobre la nueva Ley anti-tabaco y buscado información sobre esos pequeños aparatos informáticos que se están poniendo tan de moda: los ultraportátiles.

Si vais a viajar, cuidado con la seguridad de la casa o los preparativos del viaje. Y como destino recomendado: las fiestas de la primavera de Murcia, que aunque poco conocidas, mueven a un gran número de turistas cada año.

Por último, hablaremos de la figura de una mujer de armas tomar, llamada Zenobia, la Cleopatra de Siria. Os sorprenderá.

Sin más, esperamos que sea de vuestro agrado.  
La Dirección

## Staff

Dirección: CI Revista.

Colaboradores: Ana M. Cañizar, Szenich, Martineke, Nuunky, Maribel González, Queen, Runanegra, D.Jurado, J.L. Saravia Morales, Carlos Gil Recio, Xevi Carrasco, Victoria Soriano, jning.

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

## Sumario

003

### El Tablón

- Cartas al director
- Concursos abiertos

005

### El Juego

- Edificio: Residencia y Palacio
- Novedades de la nueva versión
- Debate T4
- Redes sociales en Travian

013

### Noticias

- Repaso de las Noticias de los servidores.
- Finales: x2, x3 y x5

031

### Informatica

- Ultraportátiles

033

### Historia

- Zenobia

035

### Turismo

- Murcia, fiestas de primavera.

038

### Medio Ambiente

- ¿Qué hacer en vacaciones?

040

### Actualidad

- Ley Anti-Tabaco

043

### Travianeros

- Travianeros especiales:  
  **Patricianero**
- Pandora (III parte)
- Ganadores de los concursos nº 11
- Pasatiempos



# Cartas al director

Nuestro equipo es consciente de la tremenda variedad de condiciones particulares de nuestros jugadores (edad, lugares de residencia, horarios divergentes...) aunque unidos por un idioma común y una pasión, Travian.

Queremos que Travian Magazine sea una revista amena, entretenida y práctica, dirigida a esa variopinta multitud que forman nuestros jugadores de Travian y para conseguirlo necesitamos vuestras opiniones, críticas, preguntas, sugerencias, inquietudes, ilusiones, expectativas...

Envíanos tu carta por email a [revista@travian.net](mailto:revista@travian.net).





# Concursos abiertos

# TABLÓN

## RELATO (150 oros)

¿Te gusta la primavera? ¿El buen tiempo? Este es tu concurso. Envíanos tu relato relacionando la primavera con el TRAVIAN, a la dirección revista@travian.net . Puedes ganar 150 oros. ¡Vamos, te estamos esperando!

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 del próximo Crónicas Guerreras
- 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](mailto: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, no sabes de alguien que pueda hacerlo, escribe un email a [revista@travian.net](mailto: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)

Queremos proponeros un debate que estamos seguros será muy polémico.

## VETERANOS & NOVATOS

Los jugadores experimentados creen tener derecho y, a veces, obligación de arrasar con todo lo que aparezca 21 casillas a la redonda y los más inexpertos, aburridos, desesperados e incapaces de hacer prosperar minimamente sus aldeas, abandonan el juego.

¿Te parecería conveniente que Travian Games propiciara algún tipo de actuación para proteger a los jugadores novatos de los ataques de los más expertos?

¿Crees que el abuso de los jugadores grandes es algo real o está exagerado?

¿Te parece que los ataques destructivos, o sea con catas, sin ánimo de conquista a cuentas pequeñas es aceptable?

¿Opinas que en el amor y en el juego todo vale?

¿Es importante dejar integrarse a los jugadores novatos?

¿Necesitamos a esos jugadores?

¿Es todo una cuestión económica?

¿Crees que los jugadores más novatos exageran la situación? ¿Cómo sobrevivir al ataque de un germano al principio del servidor y no borrar cuenta?

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](mailto:revista@travian.net)

## 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](mailto:revista@travian.net) o a cualquiera de nuestros reporteros. Los oros de los premios sólo podrán ingresarse en cuentas de Travian Net.





# Edificios: Residencia y Palacio

La residencia y el palacio son los edificios en donde podemos crear los colonos o caciques para expandir nuestro imperio.

En el caso de la Residencia, para poder crearla, únicamente, necesitamos tener el Edificio principal a grado 5. En el caso del Palacio, además de eso, hay que tener la Embajada a grado 1 y, a diferencia de la Residencia, sólo se puede construir en una aldea que no tiene por qué ser la principal.

**“Gracias a estos edificios podemos expandir nuestro imperio”**

Cuando empezamos a jugar a TRAVIAN, nuestra primera aldea por defecto, es la aldea capital, sin embargo el Palacio nos permite cambiarla de sitio y ponerla en otra que nos convenga más, bien porque sea una cerealera o porque nos hayan destruido la capital (en el caso de tener más de una aldea, claro), etc... Sin embargo, el hecho de construir el Palacio no significa necesariamente que la hayamos nombrado capital, podemos hacerlo más tarde, según nos convenga y según la estrategia de juego. Por ejemplo, hay jugadores que tiran el Palacio en la aldea capital y lo reconstruyen en la aldea ofensiva, lanzan sus macros y

en el caso de intento de conquista, en el momento justo, antes de los primeros ataques de conquista, la nombran capital evitando así perder su off. Para ello, entran en el edificio y pinchan en donde pone “Designar esta aldea como aldea capital” y listo. El cambio es inmediato y se puede hacer desde el grado 1.

Aquí debemos recordar a nuestros lectores, que la capital es la única aldea que no puede ser conquistada y en la cual, sea cual sea su naturaleza, podremos subir todas y cada una de las casillas de materias hasta el grado 20. El resto de aldeas no capitales, una vez tirada la Residencia o Palacio, serán susceptibles de ser conquistadas ante ataques de ese tipo.



Por tanto, haremos hincapié en una cuestión muy importante en este sentido: antes de cambiar de sitio la capital,

debemos tener en cuenta que todas aquellas casillas de materias que tengamos desarrolladas más allá del nivel 10, se bajarán hasta ese grado como las demás y que en la nueva podremos en cambio, seguir subiendo hasta el 20. Por esta razón hay que decidir cuanto antes dónde queremos ponerla. Además, los edificios que únicamente se pueden construir en ella, tales como Cervecería (Germanos) y Cantero (común a todas las razas), también desaparecerán si la cambiamos de sitio.

En el caso de las conquistas, cuando se realizan entre jugadores de razas distintas, los edificios que sean propios de una sola raza, se perderán también. Por ejemplo, si eres romano, aunque no lances carneros para derribar la muralla de un gallo al que logras conquistar la aldea,

su empalizada desaparecerá, así como su Trampero, si lo tenía. Y lo mismo ocurriría en el caso contrario para el Abrevadero romano.

Siguiendo con la línea de las conquistas, diremos que todo gran imperio se basa en una buena producción de materias y para ello, se hace necesario crecer en número de aldeas e intentar desarrollarlas lo antes posible. Para eso, tenemos dos vías:

- crear tres colonos, para fundar una aldea nueva.
- crear caciques (galos), cabecillas (germanos) o senadores (romanos), para conquistar aldeas de otros jugadores.

Podemos ver los costes de este tipo de tropas, según raza, en la siguiente imagen:

Costes de Entrenamiento de tropas romanas						
<b>Senador</b>		30750	27200	45000	37500	5
<b>Colono</b>		5800	5300	7200	5500	1

Costes de Entrenamiento de tropas germanas						
<b>Cabecilla</b>		35500	26600	25000	27200	4
<b>Colono</b>		7200	5500	5800	6500	1

Costes de Entrenamiento de tropas galas						
<b>Cacique</b>		30750	45400	31000	37500	4
<b>Colono</b>		5500	7000	5300	4900	1



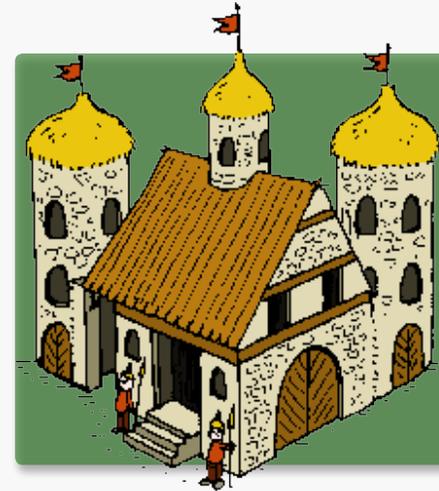
# Edificios: Residencia y Palacio

En el caso de la Residencia, se nos permite crear unos u otros en los grados 10 y 20 exclusivamente y en el caso del Palacio, se amplía a tres grados: 10, 15 y 20.

Hablemos primero de los colonos. Para fundar hay que crear tres y para expandirnos, únicamente, tenemos que elegir unas coordenadas que estén marcadas en el mapa como "Tierra abandonada", tener 750 de cada materia y mandar allí

quistar una aldea no capital, es necesario bajarla al 0% y para ello hay que tirar con catas la Residencia o Palacio y lanzar varios ataques de senador, cabecilla o cacique siempre con acompañamiento de tropas. En cada jugador está la capacidad para coordinar los ataques entre la ofensiva que tengamos y las aldeas en donde hayamos sacado las tropas específicas de conquista, además de espiar antes para saber qué tiene. Cuidadín, no os confiéis, a veces no es fácil, os pueden

Otro aspecto a tener en cuenta ante una conquista es que, si el jugador atacante es de mayor tamaño que el jugador que defiende, éste tiene un bono defensivo extra por su menor tamaño, con lo cual su Lealtad bajará menos por cada ataque que reciba.



de conquista o fundación que la aldea conquistada ya tuviera realizadas, se heredan. Es decir, si el anterior dueño conquistó o fundó alguna desde aquella que le quitamos, resultará que perdemos ese nivel de expansión. Para saber si es nuestro caso, hay que entrar en la Residencia, una vez reconstruida, y mirar en Expansión. Si efectivamente lo es, para poder fundar o conquistar desde el siguiente nivel, la única solución posible es destruir la aldea en cuestión por completo o conquistarla desde otra nuestra.

Esperamos haber podido aclarar todas vuestras dudas.

Ana M. Cañizar

LAS TROPAS DE CONQUISTA			
Tipo de tropa	Características	% Lealtad bajada/ataque	
<b>Senador</b>	Gran efectividad	20%-30% por ataque	
<b>Cabecilla</b>	Muy barato	20%-25% por ataque	
<b>Cacique</b>	20% mas rapido	20%-25% por ataque	

a nuestros muchachos. No se acompañan de tropas y si ningún otro jugador se nos adelanta, obtendremos una aldea con todas las casillas de materias a grado cero y edificio principal a grado 1.

intercalar los ataques o reconstruir la Residencia o Palacio. Si eso ocurre justo antes de que llegue el siguiente ataque de conquista, la Lealtad no cambiará, incluso irá subiendo poco a poco con el tiempo. Su velocidad subirá proporcionalmente al grado de expansión del edificio. También dificultaremos su conquista, si en la aldea atacada tenemos Ayuntamiento y organizamos una fiesta, claro que si el atacante hace lo mismo y organiza fiestas desde las aldeas agresoras con cabecillas por ejemplo, ese bono defensivo disminuye un tanto. Por otra parte, hemos de saber que, según la raza varía la proporción de Lealtad que baja en cada ataque realizado.

En cuanto a las conquistas, sólo obtendremos una tropa de las arriba mencionadas por cada grado de expansión. A diferencia de los colonos, hay que enviarlos a una aldea no capital ya ocupada por otro jugador, acompañados de tropas. El objetivo es bajar la Lealtad a cero de la aldea conquistada.

Toda aldea comienza con el 100% de Lealtad, que es el nivel de afiliación al imperio al que pertenezcan. Para con-

Si aún así, el agresor logra su objetivo y conquista la aldea, todos los niveles de edificios que tuviera, así como todos los niveles de materias que haya construidos en la aldea recién conquistada, bajarán un nivel. Esto afectará al tamaño final de la aldea, por lo que se recomienda que aldeas con menos de 360-400 habitantes, no se conquisten porque no compensa el resultado con los gastos que acarrea, más las pérdidas obtenidas con respecto a la disminución de habitantes totales que se produciría.

Por último, decir que las expansiones





# Principales novedades de la T4

# EL JUEGO



**E**l pasado 18 de febrero empezó la deseada versión 4 de Travian. Desde Travian Magazine no podíamos dejar pasar este acontecimiento mundial, sin hacer una referencia a él. En este número, y debido al poco tiempo que lleva la versión 4 instalada, haremos un repaso por los cambios iniciales más significativos.

sí notaremos, es que aparecen muchas novedades. Algunos jugadores son muy reacios a esta nueva versión, sobretodo porque el inicio es más equitativo, pero ¿de verdad eso puede suponer un problema?. Sin embargo, muchos jugadores son los que aplauden esta iniciativa, ya que las posibilidades de juego se multiplican muchísimo y al parecer las conquistas con el juego avanzado no van a ser un problema. En el primer mes de prueba, en los dos servidores que lo tienen, hay unos 15.000 jugadores en el inglés y unos 20.000 en el alemán como mínimo y eso teniendo en cuenta que era con invitación. Sea como sea, en Travian Magazine estaremos atentos a todos los cambios y al impacto de la nueva versión en todo el mundo.

En el FGT podemos encontrar más detalles sobre algunos de los cambios, podéis consultarlos en:

[Foro TRAVIAN.NET](#)

## Dirección del juego

Este pequeño cambio es sumamente importante, ya que para los que están acostumbrados a entrar poniendo la dirección del servidor, se pueden encontrar con un problemón. Como siempre, desde la página principal se podrá entrar, pero si queremos hacerlo directamente, tendremos que poner una

T delante a nuestro servidor. Por ejemplo, el nuevo servidor será el [ts7.travian.net](#). (servidor siete de travian). Este cambio se debe a que Travian Games ha lanzado muchos juegos y tiene previsto lanzar más, y así para cuando lleguen a España no se confundan los servidores entre si.



## Entorno de juego

El entorno de juego es totalmente nuevo, para los amantes de los colores está

genial pero si eres un poco clásico, tal vez deberías jugar con las gafas de sol, ya que el juego es totalmente gráfico, no hay espacios muertos en blanco como antes. Todo ha cambiado en el diseño, las tropas, los edificios, la aldea, los enlaces directos, etc. Aún no hay paquetes gráficos para instalarse, pero pronto pondrán varios.

Otra novedad del entorno de juego, son los enlaces de la derecha, tenemos enlace directo a nuestro perfil, al foro de la alianza (con el escudo que pongamos para ella) y a las aldeas. Las aldeas van por páginas de 10 en 10. Cuando tengamos 11 aldeas, aparecerá en otra página y para cambiar de una a otra sale una flechita debajo. A la izquierda también tenemos novedades, ya que desaparecen los enlaces que había ahí. Ahora tenemos el logout en forma de botón arriba a la derecha y una vez fuera tenemos los enlaces a las distintas partes del juego; página principal, foro, chat, y un enlace a support para preguntar las dudas de juego. El libro que aparece en la página de juego a la izquierda, es un acceso directo a la ayuda corta del juego. Como las instrucciones de antes.

El último cambio significativo a rasgos generales, es que han separado los IGM de los reportes, ahora cada uno tiene su botón. En la página de reportes, aparece un informe de los ataques que han ocurrido en el vecindario. No se ven las tropas pero sí lo que va pasando.

Muchos de vosotros estaréis ya jugando la versión nueva de Travian, una variante que ha tardado demasiado en llegar y que pretende dar una bocanada de aire fresco al juego. Los fundamentos básicos del juego apenas sufren cambios y se puede jugar de forma tradicional. Pero lo que



# Principales novedades de la T4

# EL JUEGO

## Zona Natares

Los natares han desarrollado su inteligencia, ahora participan más en el juego. Si centramos el mapa en el centro, podemos ver algo parecido a Mordor, es la zona de dominio de los Natares, las aldeas que se fundan ahí no producen puntos de cultura y son susceptibles a ser atacadas por los Natares, ya que estos no quieren forasteros en sus dominios. Los ataques de los natares son bastante serios, no como los que estamos acostumbrados en las maravillas de la versión 3. No obstante hay más cambios en Natares pero ya los iremos viendo más adelante, ya que ahora para empezar el juego no hacen falta.

## El Mapa



El mapa es totalmente nuevo y hacerse con él es bastante complicado. De hecho, como no andes fino, harás de todo con el mapa menos ver lo que quieres. Eso sí, como consigas dominarlo es muy cómodo.

## Los galos

Los galos dejan de ser la raza maltratada y se convierten en la raza más popular en esta versión 4 de Travian. Están diseñados pensando sobretodo en los jugadores

nuevos. El trampero acoge ahora a más tropas y liberarlas supondrá perder un 25% de las tropas prisioneras por parte del agresor (siempre y cuando tenga que ir a liberarlas). Esta característica combinada con que los escondites cubren más materias que el resto de razas hace que los galos sean un tanto intocables.

## Héroe, aventuras y subastas



El héroe es la gran sorpresa de la nueva versión, una figura totalmente independiente que tiene un juego paralelo. Por un lado podemos cambiarle su aspecto, que aunque no sea algo fundamental para la supervivencia del juego, siempre entretiene ponerle aspecto desaliñado o arreglado dependiendo de nuestro estado de ánimo y por otro lado podremos equiparle con los items que tengamos para activar sus habilidades. Con el héroe podemos realizar aventuras que nos ayudarán a lo largo del juego ya

que nos provee de recursos, plata y de objetos con habilidades que nos ayudarán a lo largo de todo el servidor. Las aventuras van saliendo poco a poco y tienen una duración limitada. No podemos enviar al héroe con otra tropa que no sea él mismo a realizar una aventura y los items obtenidos no podemos pasarlos a otros jugadores ya que la única forma de deshacerse de ellos es subastarlos. Entra en juego la plata, una nueva moneda de Travian la cual se obtiene a través del intercambio por oro o bien en las aventuras. Con la plata podremos pujar por items de otros jugadores y conseguir así las piezas que deseemos. Todo un mundo por descubrir con el héroe.

## Animales de los oasis.

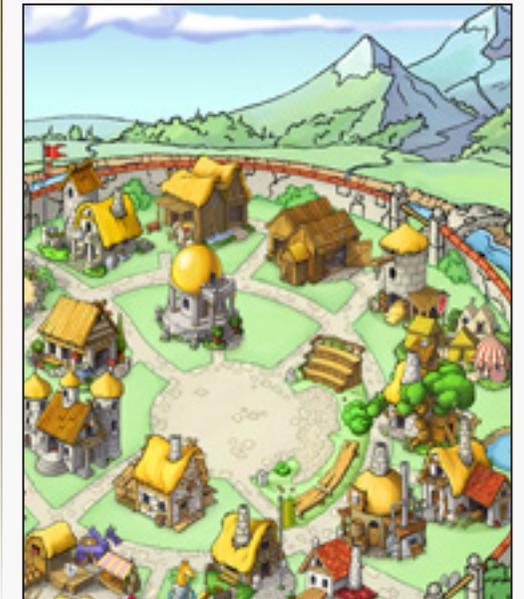


Ahora podemos capturar los animales de los oasis gracias a la aparición de las jaulas. En las aventuras del héroe y en las subastas podemos conseguir jaulas, con ellas equipadas en el héroe podemos ir a un oasis y traernos a los animales. Para ello no habrá lucha y lo que conseguimos es domesticarlos y que se queden con nosotros en nuestra aldea, aportándonos una defensa gratuita ya que no consumen cereal.

En esta versión no hacen falta dos edificios para mejorar nuestras tropas, ya que con la nueva herrería se aplicarán por igual

las mejoras en defensa y en ataque porque los herreros de la T4 mejoran tanto las armas como la protección de las tropas. Así mismo cualquier tropa, al nivel 20 de herrería, estará mejorada tanto en sus puntos ofensivos como en los defensivos.

Estos son algunos de los cambios más generales de la nueva versión de Travian, pero no son los únicos. Podríamos detallarlos más pero la relación sería muy extensa ya que la cantidad de cambios que presenta esta versión es enorme. A lo largo de los próximos números de Travian Magazine iremos ofreciendo a nuestros lectores guías más detalladas de los distintos aspectos nuevos del juego así como un seguimiento del mismo y las conclusiones de los jugadores al probarlo. ¡Esperamos que lo disfrutéis!





## El debate: La T4

# EL JUEGO

Juego en el S1, había jugado otras veces, pero al acabar las misiones veía que el juego se volvía lento y lo dejaba, pero ahora me mantuve y vi que el juego se acelera con el tiempo.

Bien, empecemos:

La versión T4 de travian ofrece grandes expectativas y creo que va a ser genial, uno de los cambios más destacados y para mi uno de los mejores es la modificación del héroe, que ofrecerá muchas más opciones para modificar y será más necesario una estrategia mejor y saber en qué vas a centrar tu héroe, para no perder materias comerciando, por ejemplo, en un objeto que luego no vas usar.

Luego, está el cantero, eliminar el requisito del palacio es muy útil, así no tienes porqué hacer el palacio si por ejemplo querías una residencia. También me parece útil la modificación de la plaza de torneos, reducir de 30 a 20 casillas las mínimas para que sea efectiva, así se incrementarán los ataques a media distancia.

El cambio en el edificio principal es pequeño, pero muy útil, poder derribar un edificio directamente en vez de nivel por nivel es muy útil. Personalmente, creo que derribarlo por niveles no era nada efectivo.

Me parece muy bien la fusión de la herrería y la armería, así se reducirán mucho los costes de subir estos edificios. El cambio en las murallas no lo habría entendido bien a no ser por un comentario que leí, en el que explica los cambios de la T4, además de estrategias como los fakes.

Por último, me parece muy bien el cambio en el aspecto gráfico del juego, los edificios han quedado muy bien. Saludos a todo el mundo de travian.net y de Travian Magazine y muchas gracias por hacer de travian un juego mejor.

Alejandro Camazo

Travian me parece un juego estupendo. Desde el momento en que lo ví supe que sería un juego que me llenaría un montón. Y desde luego que lo hace. Si estoy contento, juego a travian, si estoy triste, juego a travian, esté como esté juego a travian porque es un juegazo!! Se pasa estupendamente.

Pero vamos al tema que nos concierne, la nueva versión T4. Debido a las ansias que tenía de jugar a esta nueva versión, me registré en el beta4 inglés. Lo resumiré en una palabra ¡¡¡supermegaimpresionantísimo!!! La nueva versión de T4 ofrece una gran cantidad de funciones para tu héroe, y que gráficos, que jugabilidad!!! QUE CALIDAD!!

Estoy encantado con esta versión y sólo deseo una cosa: QUE LA IMPLEMENTEN EN EL NET YA. Es estupenda. En travian, al comienzo, siempre es un poco más aburrido porque no puedes hacer muchas cosas... Desde el primer segundo que jugué en el Tbeta4 me divertí tanto como en mitad de un server normal, cuando hay guerrecitas. Las misiones del héroe son impresionantes a la par que emocionantes, cuando buscas algunos tesoros, o te trae materias, y las nuevas funciones de diseñar al héroe... INCREIBLE. Tal vez yo implementaría más características a añadir al héroe, mejor definición facial, mejor pelo... etc.

Ojalá se implemente esta nueva versión lo más pronto posible porque es fantástica.

Ha sido un placer comentar mi opinión sobre la nueva versión T4. Un cordial saludo a todos aquellos que hacéis que travian sea un lugar agradable para todos

Luis Antonio,  
Net4



## El debate: La T4

Opino objetivamente que como en todo es necesario la modernización. Competir en el mercado de juegos a tiempo real online y ser puntero requiere de los mejores gráficos, las mejores vías de enganche, los más novedosos recursos y por eso más que por gusto es casi obligada la actualización de travian cada cierto tiempo.

Sin embargo bajo mi punto de vista travian tiene su enganche y su magia en lo sencillo que es todo, en la agilidad de sus recursos, buena administración y gran calidad humana de la inmensa mayoría de sus jugadores. Alguien fiel a travian jugará se actualice o no y aún sin avanzar a la T4, actualmente travian tiene potencial para ganar a muchos jugadores en este mercado tan competitivo durante muchos años.

Psycho\_0

Sin duda travian no es un juego donde lo más importante sean los gráficos, hay muchos juegos que le superan en ese sentido. Pero travian atrapa desde el principio, no sabes porqué pero lo hace. Esta versión nueva que nos proponen dará mucho de qué hablar. Acabo de registrarme en ese server solo para ver cómo es, por curiosidad. Lo que he visto me ha dejado con los ojos abiertos de par en par. Unos grandes gráficos, tanto es así que es bastante más lento que al que estamos acostumbrados, unos cambios impresionantes sin dejar de ser el mismo juego que conocemos. Quizás nos cueste acostumbrarnos a él, ya que no solo se cambian algunas cuestiones de jugabilidad sino todo lo que le envuelve. Pero todo es habituarse a lo nuevo.

No sería la primera vez que se cambia la versión de travian sin que afecte a que la gente juegue o no. Es un gran avance

el T4 pero aparte de ver estos pros en cuanto gráficos espectaculares y que pueden que de esta forma logre atrapar a mas jugadores (más de uno me ha dicho que el juego no les enganchaba por los gráficos tan simples que tiene en comparación con otros juegos), también le veo algunos contras o cosas que se podrían cambiar. De contras encontramos que sea solo en el com, es decir, que el inglés hace que limite a que jueguen personas que no conocen el idioma, aunque eso es algo que esta así y no hay más. Otro de los contras es la velocidad, como he comentado anteriormente, y es que los gráficos son muy buenos pero en este juego de guerras lo que impera más es que se puedan llevar a cabo de forma rápida todas las acciones que se requieren para superar a los demás adversarios. Por último otro de los contra que veo, aunque no el más importante, es que el personaje para elegir solo sea en masculino, y... ¿las chicas qué? En travian juegan muchas chicas y si se hace la posibilidad de crear un personaje con tantos rasgos diferentes, algo tan propio de otros juegos que ya conocemos, pues también estaría bien la opción de poder elegir el sexo. En definitiva, la nueva versión T4 es algo impactante y que será de gusto para todas aquellas personas que le atrape este juego. Y quién sabe, ¡quizás pronto lo veamos en el net!

ru\_otaku

Aspectos positivos de esta versión que me han gustado mucho los botones que se han introducido

en los informes para poder pasarlos o borrarlos sin tener que salir de ellos, también esta muy bien para los galos las variaciones que se han realizado en los tramperos, ahora si rescatas por la fuerza a tus tropas perderás un tanto por ciento de ellas. Los bonos a las murallas para complicar el granjeo es una medida acertada para que bajen los "micro granjeo" y tengan mas opciones los novatos. Las limitaciones de coas y pna seguro que fomentarán las guerras y la desaparición de los megabloques que se formaban y tratandose esto de un juego de guerra creo que es una medida muy acertada

lo que no me gusta nada es el mapa, es horroroso, lento, difícil orientarse en él, todo lo contrario que debería ser un mapa. No me gusta tampoco el limite que han metido a la hora de lanzar fakes con lo de tener que mandar 21 tropas si tienes plaza de reuniones al 20, ojala se lo replanteen y quiten esta limitación. Tampoco me gustan los libritos, tablas, tiritas y estas cosas que han puesto para el héroe, hace que las diferencias entre gente que gasta oros y los que no se hagan enormes, quien tenga la suerte de poder gastarse un dineral en travian tendrá demasiada ventaja. Como no van a quitar estos objetos podrían limitarlo a x usos cada 24 horas, no puede ser que un jugador pueda resucitar instantáneamente 15 veces el héroe y subir la lealtad de su aldea 5 veces un mismo día como he visto en el .com, se vuelve muy difícil conquistar una aldea si el otro tiene infinitos objetos de estos.

Arpema

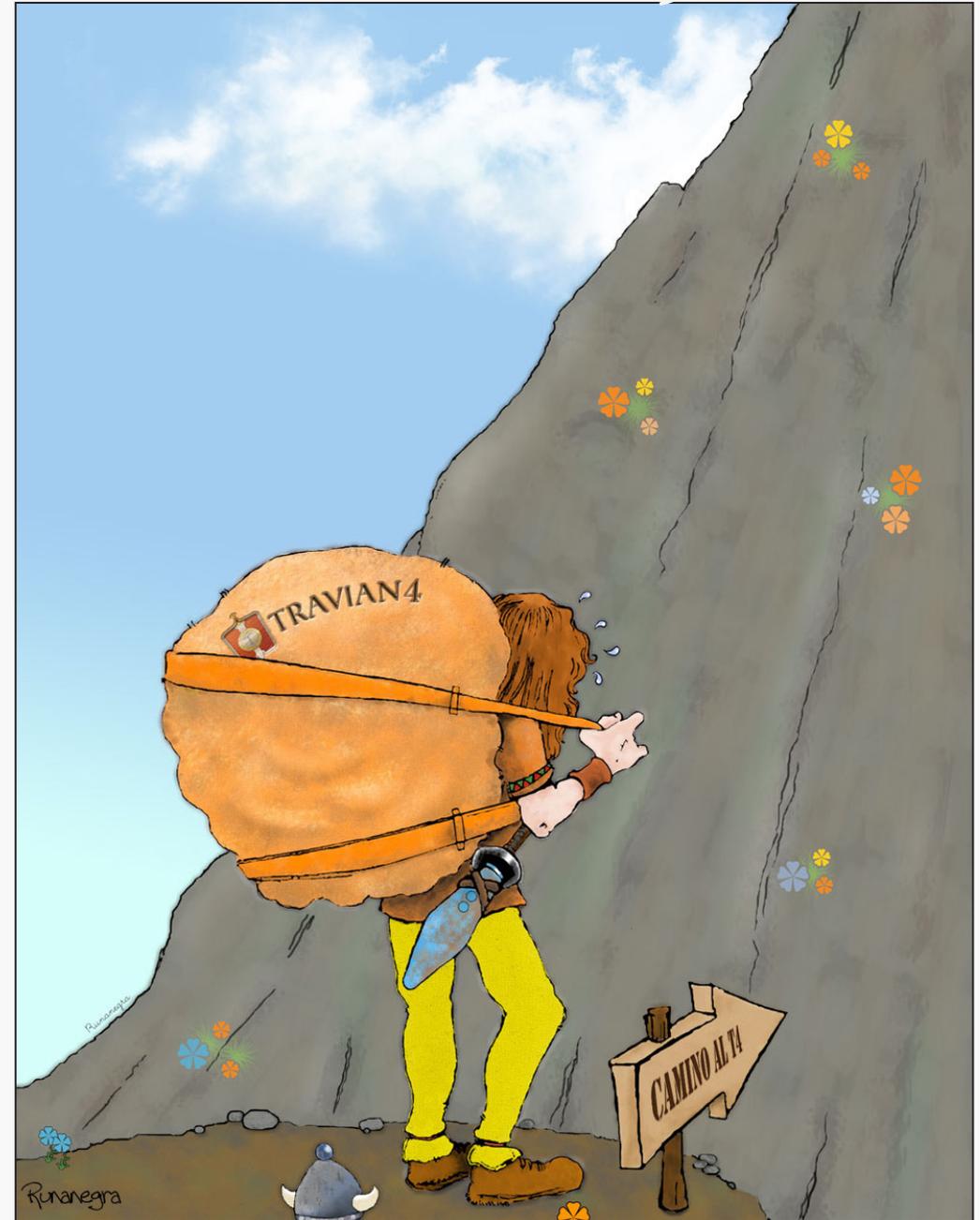


## El debate: La T4

Lo primero, felicitar a todos los que lo han hecho posible, ha dado un salto en imagen muy bueno, y sobre todo ha introducido muchos detalles novedosos, especialmente en el inicio del juego. Como se puede ver al entrar, el T4 ha tenido una gran acogida, no ha pasado la primera semana y ya van más de 22500 jugadores inscritos, que son a día de hoy muchos para un servidor lento. Esto es indicador de que los jugadores estábamos deseando enfrentarnos a nuevos retos dentro de este juego y que la nueva versión ha sido realmente novedosa. En el lado negativo, lo que ya uno se imaginaba, el hecho de una nueva versión, y que el server se llene de jugadores, hace que en un principio las caídas del servidor se sucedan, y que algunas funciones, especialmente el mapa, vayan fatal. Aunque lo que más me gusta de la T4, es que a esos nuevos jugadores que no saben de qué va todo, y que como les toque un atracador cerca se pueden olvidar de todo, para ellos el hecho de empezar con el héroe, poder pillar animalitos para la defensa, un tutorial más amplio y que en algunas misiones te regalen tropas, hace que tengan un inicio más asequible y por tanto creo que esto será bueno para el aumento de jugadores de TRAVIAN global.

Atte. galoco

*¡Hasta Siempre Travianeros!*





## Travian.net en las redes sociales

Que Internet ha sido la revolución tecnológica más importante de la era moderna, es un hecho que todo el mundo conoce –al menos todos los que estéis leyendo esto deberíais– y para muchos resultaría complicado concebir su existencia sin ese gran invento. Pero de las prácticamente– infinitas opciones que nos ofrece la red, ¿cuál es la actividad que más tiempo nos ocupa una vez estamos online? Espero que el título del artículo os haya dado una pista sobre la respuesta...

Así es, las redes sociales ocupan el 20% del total del tiempo que un usuario medio le dedica a Internet, muy por encima de otras actividades como el e-mail, la búsqueda de información o el uso de mensajería instantánea.

Si sois usuarios de Travian es porque tenéis acceso a Internet y eso a día de hoy prácticamente implica ser usuario de alguna de las múltiples redes sociales que se encuentran por la red. Por eso estoy seguro de que la grandísima mayoría de los que ahora estéis leyendo esta revista, utilizáis frecuentemente, o como mínimo de vez en cuando, alguna de esas redes o incluso algunos puede que tengáis cuenta en más de una.

¿Qué tienen de magníficas estas redes sociales que hacen que todo el

mundo esté enganchado? Es fácil, son herramientas extremadamente útiles para comunicarse con otras personas. Permiten compartir experiencias y ser partícipe de las de los demás, con el añadido de poder seleccionar quién accede y quién no a esa información, además de disponer de diversas formas de compartir esas experiencias. Gracias a las redes sociales es relativamente sencillo mantener un nexo con alguien a quién no puedes ver en tu día a día, reencontrarse con un antiguo compañero de escuela u organizar eventos masivos.

Puesto que Travian es un juego de navegador que crece día a día, que se renueva constantemente y que de alguna manera está basado en las mismas necesidades que una red social –ya que sin los usuarios no es nada–, desde la administración de Travian.net se ha querido aprovechar las opciones que estas redes pueden ofrecer en beneficio de todos los travianeros. Es por eso que se ha creado un espacio dedicado en exclusiva a Travian.net en las tres redes sociales más importantes de España: Facebook, Tuenti y Twitter

Las ventajas que pueden proporcionar estas redes a cualquiera de los usuarios de Travian son muchas, aunque en general coinciden con los puntos fuertes que de por sí ya tienen las redes sociales. Uno de los aspectos más destacados es

que brindan la oportunidad de poder acceder a gran cantidad de información relativa a Travian.net sin la necesidad de entrar en el foro de Travian o en la página principal del juego. ¿Esto qué implica? Que mientras te conectas para hablar con tus amigos, compañeros de clase o de trabajo, para echar un vistazo a sus fotos o tener noticias de ellos, tendrás la opción de acceder a tiempo real a las cosas importantes que sucedan en Travian.net y podrás charlar con otros jugadores sin necesidad de estar siquiera conectado a Travian.

Otro aspecto importante es que podrás conocer a muchos otros jugadores que compartan tu pasión por Travian. Podrás traspasar la fría barrera que en muchas ocasiones supone esconderse tras un simple nick y tendrás la opción de entablar amistad con gente de todo el mundo.

¿Quién sabe si tu próximo compañero de cuenta, tu próximo aliado o incluso tu próximo enemigo puede ser ese con quién has hablado por primera vez a través de Facebook? ¿Y qué me dices de ese vecino tuyo al que has visto postear en el muro de Travian.net en Tuenti y que no sabías que jugaba a Travian? ¿O qué hay sobre ser el primero de tu alianza que se entera de las nuevas normas aplicadas en Travian gracias a haber visto la noticia en Twitter?

Lo único que tienes que hacer para pasar a formar parte de la comunidad travianera en las redes sociales es hacer click en alguno de los siguientes enlaces, que te llevarán directamente a las páginas de Travian.net:

 [Facebook.com](https://www.facebook.com)

 [Tuenti.com](https://www.tuenti.com)

 [Twitter.com](https://www.twitter.com)

Si todavía no eres usuario de ninguna de esas redes sociales no te preocupes, no eres ningún paria. Valora qué te pueden aportar y si lo acabas viendo claro, siempre estás a tiempo de empezar a usarlas. Hacerte una cuenta en ellas no te tomará más de 2 minutos.

No desaproveches la oportunidad de ir de la mano con los avances tecnológicos que se nos brindan y exprímelos todo lo que puedas para conseguir optimizar la gran experiencia que es para muchos Travian. No olvidemos que todos estamos enganchados a esto, más allá de por lo intensas que puedan ser las guerras, gracias a los lazos que creamos con otras personas. Y en este sentido, sin lugar a dudas, las redes sociales pueden ser de gran utilidad.



## Net 1

En el Net1 no ha habido grandes cambios en el último mes. Los bloques principales siguen asentándose en sus respectivos sectores y eliminando competencia molesta. Veamos qué esconde cada uno de los cuadrantes: En el -/- sigue la hegemonía de los Pecados. Con el gran número de embajadas que abarca, Pecados no tiene ningún problema para dominar el sector. La escasa resistencia de LBM ha ido menguando ya que la mayoría de jugadores han acabado cambiando de bando al ver peligrar sus cuentas o simplemente tras la gran diferencia en la guerra han acabado por bajar mucho su actividad. Pese a las ayudas recibidas en LBM desde el sector +/+, el resultado era previsible. Siguen en pie algunas fichas del sector bajo la embajada Fusión, que parecen ser capaces de seguir estampando alguna ofensiva de Pecados, pero nada que ponga en entredicho su claro dominio del sector.

En el +/- vuelve a ser protagonista Pecados. En este sector tienen algo más de resistencia que en el -/- gracias al bloque F1 que abarca a varias alianzas con nombres relacionados con ese deporte. Quizás el bloque F1 no tiene tanto poderío militar como Pecados, pero resisten con varias embajadas en el sector. Además, reciben ayuda defensiva del -/+ para poder aguantar mejor el tirón.

En el -/+ sí ha habido algún cambio diplomático en el último mes. PICMUS había pasado a formar parte de Pecados para evitar ser atacado por DM, pero al estar en el sector dominado por 299/DM/ACID/FENIX, empezaron a recibir muchos ataques por parte de estos. Al parecer, las otras embajadas de Pecados no podían o no estaban muy por la labor de defender a las embajadas de PICMUS, así que éstos finalmente decidieron volver a ser independientes y firmar otra vez PNA con el bloque dominante. Después de la desaparición de GULA y del cambio de PICMUS, se puede decir que el sector está libre de pecado.

En el +/+ están los borrower/1001 nombres/ADD, que conforman el bloque más pequeño, de momento. En el sector hay algunas alianzas como xxx que con el soporte de Pecados, con quienes han firmado PNA, intentan dar algo de guerra; aunque la diferencia de potencial entre ambos bandos es tan grande que se podría decir que el sector está prácticamente dominado.

Parece ser que el enemigo a batir es Pecados. De momento no se sabe si los otros 2 bloques pactarán entre ellos para hacerles frente o habrá un duelo a 3 bandas. Cuando las MV estén más cerca, sin duda todo quedará más claro.

## Net 2

En estos últimos días, todas las alianzas del Net2 han tenido un objetivo en común: los artefactos. Los natures ya han llegado al servidor y con ellos, las preciadas reliquias que les acompañan. Probablemente uno de los momentos decisivos del servidor, donde se demuestra quién domina su sector y quién tiene una buena organización.

Pero antes de ver cómo están distribuidos, veamos cómo anda cada uno de los sectores:

En el +/+ la cosa está tranquila, con claro dominio por las 7 embajadas que forman la coalición Doctors, Salu y VNT. Además, por si hubiera alguna duda de su claro dominio, todas tienen firmado un PNA con la alianza Lobos.

Por el -/+ claro dominio del bloque formado por Marduk y Pergamo, entre las que también suman 7 embajadas. Pergamo, sin embargo, conserva coaliciones con otras alianzas (D.D, Legion) y mantiene PNA con Acuna y Cruzados. Acuna con 4 embajadas, aunque no es la mayor fuerza del sector, puede presentar algún problema para Marduk. De hecho, las escaramuzas entre ambas alianzas son cada vez más notorias y cada vez son más las piedras que vuelan entre una y otra.

Por el +/- se ha hecho efectiva la coalición entre GUSA, HOT, QpQ y Vikingos que era previsible después de tener firmado PNA. Ahora son 7 embajadas las que dominan el sector. Después de la escasa resistencia que opuso TOTEM en su guerra contra los dominadores del sector, ahora todo resulta un remanso de paz.

En el -/- tenemos a otra coalición dominante, la formada por FurbyS, Mur gra y la nueva incorporación: SPQR. En total 6 embajadas, que parece que campan a sus anchas en el sector después de la guerra con AARVSHÅ. Sin embargo, éstos todavía están vivos. Aunque a priori su poderío militar es prácticamente nulo, quién sabe si se rearmarán y volverán contra los dominadores del sector.

Se puede decir que los primeros roces intersectoriales han estallado en el servidor. Se trata de pequeñas escaramuzas protagonizadas por Pergamo desde el -/+ y Doctors, Salu y VNT del +/+. Los resultados de la contienda difieren según el punto de vista de cada uno. No se sabe si la cosa quedará así o acabará desencadenando una guerra en toda regla.

La diplomacia intersectorial se puede intuir según avenencias pasadas o incluso por la complicidad mostrada por el FGT. Sin embargo, en el servidor todavía queda mucha tela que cortar y muchas alianzas con futuro incierto. Los artefactos apenas llevan unos días desbloqueados. Veamos



su distribución entre las mayores alianzas:

Gusa, QpQ, HOT, HQV y Vikingos se sitúan con 11 artefactos pequeños y 9 grandes. Furbys, Mur gra y SPQR tienen en su haber 9 artefactos pequeños y 5 grandes. Doctors, Saly y VNT se han hecho con 9 artefactos pequeños y 4 grandes. Marduk y pergamo 10 han conseguido artefactos pequeños y 3 grandes. Acuna tiene 1 artefacto pequeño. Carnaval, alianza de un sólo jugador tiene en su poder 1 artefacto grande.

A falta de bastantes artefactos por repartir todavía, parece que las grandes alianzas no han defraudado en cuanto a organización. Veremos si la distribución se mantiene así a lo largo de los meses o empiezan los roces por la conquista de algunos de los artefactos más buscados.

¿Se mantendrán así? ¿Comenzarán las hostilidades entre alianzas por la conquista de los artefactos? En un mes lo sabremos...



## El IMPERIO te necesita ¡REPORTERO!



## ¡UNETE!

### Net 3

Después de la gran agitación diplomática que aturdió al servidor en el mes de enero, parece que las cosas están más claras y se perfila un bonito 1vs1vs1 para el final del servidor, con 3 poderosos contendientes.

Por un lado el bloque que domina el -/- desde hace tiempo, formado por LAC, CNT, EPC e IBERICOS (estos con una embajada en el +/+) y que recientemente sumó varias embajadas y un buen número de jugadores del +/- después del desmoronamiento de LOL. Las nuevas embajadas son TCW, Nazgul y Nazgul\*. Ahora el bloque se denomina LINCE.

Por otro lado, tenemos a los grandes dominadores del +/+, los SEDA-LR que en las últimas semanas se han visto debilitados debido a la deserción de parte del bloque, concretamente de las embajadas de Recios. Si hacemos memoria, Recios era una alianza aliada de WNW que tenía la mayoría de sus embajadas en el +/+ y que tras meses de palos con SEDA-LR se pasaron a su bando. Pero parece ser que todo era una farsa y lo que querían era estar resguardados para rehacer sus tropas y volver a la carga contra SEDA-LR. Cabe destacar que a pesar de haber roto con los del +/+,

# NOTICIAS

eso no significa que vuelvan a formar parte del bloque del -/+ como antes.

Y por último, pero no menos importante, tenemos a WNW, que es un conglomerado de las alianzas más importantes del sector -/+ como WMDK, NAT, HIBER y Q.Y.M

Tras la ruptura de la coalición entre LINCE y SEDA-LR (bloque +/+) hubo unos días de calma tensa hasta que empezó la guerra entre ambos. En esos días, WNW se tomaron un respiro que no tenían desde hacía varios meses dejando que los otros se dieran palos entre ellos y viendo aumentar sus posibilidades de llevarse el servidor. Pero la calma duró poco, ya que el PNA entre LINCES y WNW se rompió de nuevo para poder dar rienda suelta al 1vs1vs1 que todo el mundo parecía buscar.

Por ahora, muchos palos por todos lados y la incógnita de saber si tanto +TEMPLE+ como Recios, que parecen ir más o menos independientes, se acabarán decantando por un bando.

Las aldeas MV ya están aquí, veremos cómo se organizan los diferentes bloques para conquistarlas.



## Net 4

El servidor 4 tiene poco que decir. En cuanto a luchas, acontecidos los borrados masivos de fichas Enumae y aliados, quedan las maravillas subiendo y los comentarios de unos contra otros en el FGT.

Desde las maravillas nos dan sus opiniones y sus versiones de cómo se les plantea esta final:

Desde la maravilla LIBERTAD hacen gala de una locura contagiosa, reparten sonrisas y buen talante incluso bromean con este reportero respecto a su posición en el ranking maravilla.

Muestra de su humor es que mandan mensajes a las natures para que les presten defensas ante lo que se les viene encima.

Los jugadores que la portan, vienen en grupo desde los speeds, por lo que lógicamente se les hace algo lento el ritmo de este s4. Nos cuentan que se juntaron para llevar la cuenta y uno de ellos se dedicó a formar jugadores, enseñarlos y fomentar el clima de compañerismo entre todos ellos, fue el mismo máximo general, quien le ofreció la oportunidad de hacerse cargo de su maravilla. Buscó más amigos que le echaran ese tiempo a la cuenta, y nos dice que no borró por mantener el equipo portador junto, aunque sabían cómo acabaría esto,

su futuro lo ven negro, y más faltándoles un plano, que finalmente consiguieron, pero toman esto como prueba de fuego y aguantan con valentía, como resquicio de que se puede pasar estupendamente, aún sin ganar esta carrera, no está todo dicho.

Ellos son:

Xavix001 y todo su equipo:

Blue  
Inana  
Caballo Loko Cherokee  
Ismaelp  
Juky  
Rodri  
Sulu

Desde Kargand0 un cargo de esa alianza nos da detalles del revuelo que armó cierta coa:

(citando sus palabras)

“La verdad es que se habla mucho del caso pero se analiza poco, cuando hicimos esa coalición, lo único que buscábamos era evidentemente evitar que nos atacásemos mutuamente las maravillas, la realidad del servidor no cambiaba en ese momento, ellos no estaban con Enumae, y Enumae para conseguir la victoria tenía que derribar el mismo número de maravillas. Se puede deducir que ellos pensaban que nuestras macros se dirigirían hacia las maravillas de Olimpaz en el caso de alcanzar los niveles más altos, o que las de Olimpaz se

dirigirían a las nuestras pero la rivalidad entre Eñumae y ellos era tan grande como la de Eñumae en contra nuestra. Es más, para Olimpaz era evidente que el objetivo de las macros de Enumae sería mucho antes nuestras maravillas que las suyas. La verdad es que nos vimos profundamente decepcionados con la decisión de Enumae de borrar en masa, el servidor para Enumae acababa de convertirse en vez de una carrera por la victoria, en una carrera propagandística para desprestigiar la nuestra, la cual no era tan evidente. Ahora bien, si se ofendieron tanto y lo que querían era un juego digno, ¿por qué en vez de reclamarlo huyeron del servidor sin atender a las vías diplomáticas?”

Esta pregunta se hacen desde sus filas, reconociendo también que su poder estratégico y ofensivo era muy bueno, pero decepcionados por la manera de afrontar los acuerdos del bloque contrario. Su diplomático nos resalta que no es responsable de muchos de esos acuerdos, puesto que en muchas ocasiones delegó esas funciones en otros, nos cita caso soledad y caso de CIA&AZOR, este último se torció, y cuando quisieron ponerle solución no la hubo.

Desde esta última alianza CIA&AZOR, nos dan su versión o contraréplica del asunto:

Parece ser que el líder de esta alianza, o quien tenía las conversaciones con wodan, le pidió como condición para

# NOTICIAS

unirse a ellos, que sus jugadores no fueran reubicados, también le trasladaron la idea de unir el ++ bajo una misma bandera, y pelear por el servidor, cuando no fue así. Molestos con el tema de los cargos ofensivos también una vez wodan deja ese cargo, no hay entendimiento en el tema off por parte de los dos jugadores que ejercían esa función.

(Citando del FGT como nos solicita) “Pero el cuento no termina ahí, vinieron los Natures con sus aldeas de construcción de Maravillas y dijimos que hacemos??? Preguntas tras pregunta con Hostillo luego de preguntarme tiempos que tardaba a las MV que hoy día tiene la cuenta Celos y un día antes de que se activaran, no tenía respuesta ni objetivo, por lo que le digo a Hostillo y la aldea 188/147?? Esa también esta en el ++ no vamos a ir por ella?? A lo que me responde no esta muy lejos, y le digo pero esa aldea esta cerca de nosotros, bueno anda por ella, y le digo ok voy a ver si la consigo, pero ojo como le dije a Poipoi en su momento cuando vio que la habíamos conseguido, mire si Grom había fundado alguna aldea cerca de esa MV y no vi ninguna aldea recién fundada, y como conozco a varios jugadores de esa alianza como juegan y se que si van por una MV primero fundan alrededor de ella, es que fuimos por ella y claro me olvidaba, las palabras de los Grom que no estaban aca por el ganar el Servc y yo me dije que para que querían una Mv entonces? Y dije y si lo intentamos? Y fuimos ahí, unas cuantas



tropas muertas pero la aldea se consiguió.

Y llego el día de los planos!!! Uh que emoción y miramos el mapa y dijimos la pucha están muy lejos de nosotros que hacemos??? Y bueno sacando cuentas y cuentas y calculando que entre las 15 y las 16 se desactivaban mire que no estábamos tan lejos que con que uno solo vaya con catas y los demás con tropas sin catas bastaba y solo se tardaban a una 13 horas y a la otra si un poco mas 19 horas, claro los dos planos que se necesitaban para poder levantar la Mv. Y ahí se le dice a Hostillo, mira vamos a ir por este y por este, (ejemplo 1 y 2 porque no me acuerdo las coordenadas) a lo que solo se respondió nosotros vamos a ir por el 1 y soledad por el 2, y yo digo a ver que pasa a Soledad no le salieron planos en su sector??? Y miro y digo uh si tienen 4 en su sector como 4 en el nuestro y digo bueno me importa muy poco ire igual por ellos y avisándoles, pero poco les importo y uno fue capturado por Soledad y otro por LH01 que claro esta son Enumae desde hace tiempo y dije bueno ese ya lo recuperare, pero el otro que agachada por dios!!!!!!!!!!!!

Y bueno como quedaron los planos?? Kargando con 3 planos y soledad con 5 o 6 ya no recuerdo, y claro nos dan un plano, cosa que reconozco y agradezco, pero les recuerdo que ese plano por pedido y lógica era nuestro y comienzo a pensar porque no borre cuenta en su momento

y me quede muy tranquilo y campante y me dejo de hacer problemas serios???

PD2: Al final Maximo tenia razón pero bueno era mi enemigo y no quería o no podía creerle, hasta que veo que una vez que borran los enumae y como no tienen contra quien mas ir van con su propio bloque y a ese bloque les digo ojo no vaya a ser que también vayan por ustedes uno a uno y solo queden los super-amigos jijij”

Y esa es la versión del líder de ésta alianza.

Desde GROM nos llegan dos opiniones de jugadores que ya han borrado ficha, pero que quisieron dejarnos su testimonio:

Llegaron un grupo de amigos desde el cl.3, venían a divertirse y repartir cera a todo el mundo. Fueron desarrollando su estrategia para poder poner en marcha su plan, enfrentarse perfectamente organizados a los bloques o alianzas mas fuertes. Entablaron su poder en el norte mientras luchaban por conseguirlo en el sur. Veían como se iban formando los grupos de kargando, pero desde allí también les conocían y que no tenían la intención de atacarlos, GROM quedó al margen, aunque se les ofreció un pna que mas tarde se rompió.

Según su opinión la cosa cambió mucho cuando wodan dejó el cargo y Hostilio dirigía desde la sombra, comenzó el acoso a GROM, les presionaban para

que se fusionaran con ellos, pero grom aguantó el envite y decidieron plantar cara haciéndoles saber de su potencial bélico. A kargando le hace efecto esa amenaza y deciden mantener el pna, siempre desmintiéndoles los acuerdos con otros sectores, ya que grom les ponía como condición no tener tratos con otros.

Sin embargo ya grom había hablado con enumae, y ésta les había mostrado su apoyo si kargando les atacaba finalmente.

Soledad y kargando se pegan contra Enumae y, en las treguas de navidad, maximo general y lider de Enumae, se pone en contacto con poipoi, le pide que les ayuden 30 tios en el \*\*\*\* del mundo y se toman calma para decidir las cosas, pero maximo le mete prisa, reciben rounds de kargando, soledad y LOK y ellos, según nos dice este jugador, ni siquiera pueden devolver fakes a soledad y LOK. Les piden que entretengamos a las coas de Kargando, que les demos un señuelo, que les demos algo de tiempo, que kargando está siendo vapuleada pero que no pueden defenderse de tantos adversarios.

La primera semana del año grom entra en escena y se equilibra más la balanza como se comentó en el anterior resumen.

Nadie se creía lo del borrado masivo pero los enumae votaron y decidieron, en su mayoría borrar, más por impedir que sus enemigos se divirtieran a su costa, que

por la imposibilidad de ganar el server, ya que aunque difícil, nada es imposible.

GROM siguió en el server a pesar de que se plantearon borrar, sin embargo, no había ningún interés en seguir luchando contra estos enemigos. Entraron así en un punto muerto del que salieron cuando sus enemigos se auto-petaron una maravilla. La maravilla independiente de la alianza de gatuno, que estaba en el bloque kargando pero que habían querido llevar ellos solos. Ante las exigencias de meter a gente desconocida en la cuenta de dicha maravilla, o la de pasarle la maravilla a celos, o la negativa a enviarles defensa.

Citando textualmente:

“Gatuno y sus chicos decidieron subirla sin ayuda de nadie. Yo mantenía contacto de vez en cuando con ellos y sabía que los estaban dejando de lado. Les ofrecí enviarles cereal y materias, a título personal, pero mis chicos de GROM se negaron a ayudarles, así que gatuno estaba solo. Se asquearon del tema según sus palabras y cito textualmente:

Y aquí he de decir que el único motivo por el que GROM no rompiera PNA con kargando fue porque yo di mi palabra al señor hostilio, y les pedí a mis compañeros que, si bien las circunstancias habían cambiado, que mi palabra seguía siendo, para mi, más importante que 3 aldeas. Y que si no querían mantener el PNA por



hostilio, que lo mantuvieran por mi, como favor personal a alguien que ha perdido su tiempo y ha puesto su credibilidad sobre la mesa con un gesto.

y los GROM, aún con todas las ganas que tenían de reventar a los kargando, respetaron el PNA... y eso nos ha dado más de una y más de 2 discusiones internas."

Esa es la opinión de un dos jugadores que acabaron borrando sin acabar su Server, y que lideraban GROM. y ENUMAE.

Poipoi y maximo general.

Este reportero se inclina por hacer una entrevista al líder de olimpo, por ser quien con su unión al bloque kargando/soledad fomentó este borrado según jugadores enemigos, y esto nos cuenta en sus respuestas:

Solid\_snake e

**¿Cómo ves el tema de vuestra coa que parece ser fue a última hora? ¿Cuál fue la causa?**

La causa, de la coa a ultima hora, es mas fácil de lo que parece... en guerra con HUS firmaron coa con enumae.

**¿Por qué no tener diplomacia con enumae que intentaba poner apoyos en vuestro sector?**

**¿Y hus?**

Con enumae fue cuando metió las manos en el -/-. Con Hus en la última reunión que hubo

para unir el -/- (el 2 o 3 de enero) olimpo dispuesto a unir el -/- , aceptó cualquier imposición, excepto, trabajar con enumae. les ofrecimos un 2v1v1 ... A los dos días, Hus nos dijo que no quería saber nada de nosotros... y firmaron con enumae... Recaltar, que olimpo, se quedó totalmente solo, y nos declararon la guerra, por un reporte que no he llegado a ver ni pidiéndolo a 4 lideres suyos... paz vio el plan, que era destruirnos, y corto coa con hus (esto por diciembre a finales...) y formamos coa de nuevo.

**¿Os trataron mejor kargando y sus coas?**

Sí, muchísimo mejor, pero ya no es cuestión de cómo te traten.

**¿Qué opinas del borrado masivo?**

Me río mucho, porque yo jamás he luchado en superioridad, y jamás he borrado... y no hablamos, de 240 fichas de la que hablan, hablo de más de 500 .. incluso he luchado 15 fichas virus contra 6 embajadas hell en un speed (el 6 o 7 creo) y no he pedido un "equilibrio", el travian, como en la guerra puede llegar a ser muy injusto...

**¿Y del jugador que aguanta con la maravilla que era anteriormente enumae?**

Mucha honra, nos pidió un cambio... pero ya era muy tarde... llega a venir antes, y sin duda hubiéramos aceptado.

**¿Cómo ves que acabará esto?**

Esto ya a acabado.

**Se dice que es injusto, tú ¿cómo lo ves? ¿Te gustaría explicar los motivos de un servidor con tantas coas?**

Nosotros, los líderes de OLIMPO hablo, venimos del speed (de hecho, zranzy y yo, entre mas gente de por aquí, acabamos de ganar el x5 con virus) y no estamos acostumbrados a estas cosas, estamos acostumbrados a luchar... así que injusto... lo injusto es que los niños en África mueran de hambre, ¿ésto? Ésto no es injusto, podían haber luchado y dar muchísima guerra, por 240 fichas... y decidieron borrar... claramente y se vé, quieren ganar este server en el FGT, ya

que por aquí no han querido ni intentarlo. Si necesitas algún detalle más.. o alguna pregunta...

Saludos  
solid\_snake

Bien, pues éstas son las respuestas de los preguntados y la situación que vive el Server tras esos borrados masivos.

En la actualidad el ranking maravillas está así:

Maravilla					
	Jugadores	Nombre	Alianza	Grado	
1.	<b>minerva</b>	Perrete Mojado	<b>A.Chiken</b>	23	✂
2.	<b>Celos</b>	VAMOS KARGANDO!!!!!!	<b>A.Chiken</b>	12	✂
3.	<b>ice_</b>	L.4.G.APOCALIPSIS	<b>ReK?rga</b>	12	✂
4.	<b>Demeter</b>	Los Dioses Malosos!!	<b>OLIMPAZ</b>	5	✂
5.	<b>ultimodelafile</b>	Corral del Avestruz	<b>OLIMPAZ</b>	5	✂
6.	<b>Celos</b>	VAMOS KARGANDO!!!!!!	<b>A.Chiken</b>	4	-
7.	<b>Celos</b>	VAMOS KARGANDO!!!!!!	<b>A.Chiken</b>	3	-
8.	<b>xavix001</b>		<b>MVEnûmae</b>	0	-
9.	<b>Sweat</b>		<b>MVEnûmae</b>	0	-
10.	<b>Sweat</b>		<b>MVEnûmae</b>	0	-
11.	<b>Sweat</b>		<b>MVEnûmae</b>	0	-
12.	<b>minerva</b>		<b>A.Chiken</b>	0	-
13.	<b>minerva</b>		<b>A.Chiken</b>	0	-



## Net 5

### Sector +/-

Hace unas semanas había 4 alianzas importantes en el sector: Q, zodiaco, rdks y averno. Zodiaco y rdks tenían pna firmado. Debido a los rounds continuados de zodiaco a averno y destrucciones de aldeas varias, parte de averno, sobretodo los que provenían de comando gitano, se han mudado al sector ++ de la mano de facebook para poder sobrevivir a la presión que ha ejercido zodiaco sobre ellos. Parte de averno, mayoritariamente la embajada de darp y heba2, ha quedado como resistencia y siguen recibiendo rounds periódicamente. A parte de esto en zodiaco se ha movido la diplomacia y se ha formado el bloque rdks-q-zodiaco que ya está organizado por zonas. Los rounds siguen día tras día de zodiaco a averno, lo demás son vaqueos, casitas y preparación para artefactos. Aunque ojo, hay alianzas como tas o antiguos que no entraron en la unión y que pueden llegar a hacer frente si se unen con los averno.

### Sector +/+

Aquí hay una calma tensa entre las tres alianzas punteras, rra, medici y fakebook supongo que intentando decidir la balanza más a nivel diplomático por las noches en el msn, que no en el campo de batalla. A lo mejor tiene algo que ver que estas tres alianzas estén dirigidas por los

jugadores que integraron en el 2 net 5 la potente vanir dominadora del server, (y no jugadores cualquiera sino me refiero a la cúpula que crea y domina la alianza, así que todos se conocerán perfectamente) las coas posiblemente se decidirán por afinidad de estas personas que no por otra cosa. Mientras esto sucede, en la trastienda del net solo a la vista de unos pocos privilegiados, los jugadores normales que son la amplia mayoría tienen el objetivo de ir saqueándose unos a otros con libertad (pero sin quitar las catas) con lo que va actuando libremente la selección natural. Con respecto a la frontera con el +/-, intercambio de saqueos con todas las alianzas de la zona exceptuando zodiaco.

### Sector -/+

Se encuentran como alianzas principales vuelven, l&d, k.u.n.e y des, el dominio de vuelven parece claro y tras la guerra inicial con fruitis que consiguieron solventar, donde absorbieron sus fichas. se están desmarcando de las demás alianzas del -/+ apareciendo en los tops agresores y atracadores. Todo parece tranquilo y con el final más claro que en otros sectores salvo que entrase una alianza desde otro sector.

### Sector -/-

Vaticano para poder hacer frente a la salida de arte negoció con varias alianzas para hacer un bloque. Rast, ryr y legión unieron fuerzas con vaticano y se creó vrrl. Arte sabiendo de esos movimientos

declaró la guerra para intentar evitar una organización completa y a priori parece haber conseguido su objetivo. Vrrl sigue organizándose (cada vez mejor) y pactando con más alianzas para hacer frente a arte. Estos tienen diplomacia cerrada por haberse suscrito a un pacto por fgt (no superar un número de fichas y no crear un macro bloque). La guerra va para largo y ambos están demostrando mucho potencial.





## Net 6

El net6 destaca entre otras cosas por ser el último servidor de velocidad normal del Net en ser jugado con una versión anterior a la T4. Este hecho ha producido un efecto llamada para grandes jugadores, especialmente antiguos usuarios del classic, que se han inscrito en él provocando que apenas un mes después de su inicio, este net6 se perfile como una gran contienda entre míticas alianzas del Net.

Repasemos la situación de cada uno de los sectores:

Por el +/- una alianza lleva todo el server destacando en los tops tanto ofensivos como de atacadores. Son los NONAME. Se perfilan como claros candidatos a disputar el sector. Sin embargo, la duda planea sobre ellos. Debido a ciertos acontecimientos en los últimos días, han perdido a algunos de sus jugadores más importantes y mucha gente se plantea si realmente son una alianza organizada o simplemente un conjunto de germanos hiperactivos. El tiempo y las catas lo dirán. Otra alianza se erige como candidata a la hegemonía del sector. Estos son los CHUSMA, que repiten servidor tras su buena experiencia en el anterior net6. Son sólo una embajada, pero los tops también les avalan, así como su previa experiencia como conjunto. Parece que los roces entre ambas alianzas no se

han hecho esperar y los intercambios de atracos, phalanx, estampadas e incluso catas ya se han producido. Una tercera alianza con grandes números está situada en el sector. Se trata de M&S, que seguro que tendrán mucho que decir a la hora de decidir cómo se desarrolla el +/-+. Cabe destacar que las 3 alianzas mencionadas hasta el momento tienen dos, una y una embajada respectivamente. Por lo que es posible tanto que se alíen entre ellas, como que haya unas espectaculares guerras sectoriales. Otra alianza destaca si no por sus grandes números por su curioso propósito. Se trata de BWV, que se erige como una alianza escuela para jugadores nuevos que quieran aprender los grandes secretos y estrategias que esconde travian, llevada por algunos jugadores procedentes de la mítica Ranlew.



Por el +/- destaca +IN- con tres embajadas muy bien situadas en el ranking. Su competidora más directa es SPARTANS que con otras tres embajadas seguramente no se lo pondrá fácil a +IN- para dominar el sector. También en este sector está TOTEM

con una única embajada, al igual que LSDC, que a pesar de ser una sola embajada y con pocos miembros, aparece en algunos top semanales. Estos últimos vuelven al classic después de sus andaduras en el s6.2.



En el -/- se erigen las dos alianzas con probablemente mayor número de fichas en lo que va de servidor. Por un lado tenemos a los CheGya, que después de su gran éxito en el servidor anterior vuelven con ganas de volver a saborear la victoria. Sin embargo, hay una alianza que parece estar dispuesta a arrebatarles la hegemonía del sector doble negativo. Se trata de los VAMPIROS, que con también un amplio número de fichas destacan en los tops semanales. Ambas alianzas cuentan con 5 embajadas. Al margen de ellas tenemos

# NOTICIAS

a la alianza =^..^= (GATONES) que con una sola embajada de pocos jugadores, muestra un rendimiento importante. ¿Será capaz de hacer frente sola a los otros dos gigantes del sector? ¿O serán ellos los que decanten la balanza en una posible disputa futura?

El sector -/+ parece tener una alianza como clara candidata a reina del sector y no es otra que la clásica de anteriores s6, la alianza ELITE. Con 3 embajadas parece que de momento nadie le hace sombra, pero ya se sabe que hasta que haya pasado más tiempo no se pueden valorar adecuadamente las situaciones.

Puede que dentro de un mes algunas de las alianzas arriba mencionadas se hayan desintegrado. Puede que otras obviadas por ahora alcancen un mayor protagonismo y nos sorprendan a todos. Lo que sí parece estar claro es que este classic viene cargado con ganas de guerra, así que no queda otra cosa que disfrutar del servidor!





## Net 7

¡Y el tan ansiado T4 llegó pegando fuerte!

Primer servidor con la nueva versión en el .net, con una participación que desborda todas las expectativas, teniendo un registro actual de 27.500 jugadores y subiendo.

Los jugadores están más centrados en investigar todas las opciones que pueden encontrar y todavía no hay un claro dominante de alianzas en ningún sector.

Y si a esto añadimos que hay una nueva avalancha de jugadores venidos en masa, deja un amplio abanico para que florezcan nuevas alianzas no conocidas hasta el momento para los veteranos del .net7, que se encontrarán con nuevos jugadores ansiosos por conocer este nuevo juego, ya que, aún teniendo la base madre de Travian, es sin duda el nuevo Travian.

Por lo pronto la única noticia que tenemos en el ámbito diplomático es el vacío que dejará "ReVeldes" que no reiniciará esta aventura con la cúpula de antaño. Y dos alianzas que se han presentado en el Foro General: CAOS en el -/- y Dark crow en el +/-, el resto de alianzas todavía no han hecho voz de presencia.

Simplemente les deseamos suerte y estaremos ansiosos de conocer los avances

del servidor, que serán tan novedosos para los jugadores como para los que lo vivimos desde fuera.



## Net x2

El suspiro de la gran mayoría de jugadores llegó el día X a las 12:51 concluyendo así el denominado servidor más aburrido en la historia del .net. Gallego79 fue el encargado de llevar el peso final portando la maravilla ganadora.

Lo que a principios se pensaba que iba a ser una partida reñida y con bastante juego ha quedado en un puro trámite burocrático para poder jugar el europeo, a pesar de la gran cantidad de fichas que

iban a ser clasificadas.

En definitiva, no nos queda otra, que felicitar a los ganadores predecibles en su victoria. El bloque .net. Formado de 12 alianzas que a su vez se ramifican en sus respectivas embajadas, englobando los cuatro puntos sectoriales. Nombramos pues a: DOCTORS; Retmost, Quantum, PizzaHut, SAR, BLOOD, D&C, LHL, Spammers, Rohan, Catador y Veni Vidi Vici.

Aquí os dejo la imagen con las defensas y construcción de la maravilla ganadora. Jugador:gallego79  
Coordenadas: 3/-9

## WW .net





## CATADORES



**Producción:**

- Madera: 208 por hora
- Barro: 152 por hora
- Hierro: 152 por hora
- Cereales: -153937 por hora

**Tropas:**

- 11 Héroes
- 6185 Legionarios
- 111683 Pretorianos
- 547 Imperanos
- 1972 Equites Imperatoris
- 71636 Lanceros
- 94 Luchadores de Hacha
- 3860 Emisarios
- 8100 Paladines
- 52 Jinetes Teutones
- 75556 Falanges
- 147 Luchadores de Espada
- 183 Batidores
- 111 Rayos de Teutates
- 7174 Jinetes Druida
- 525 Jinetes Eduos

<b>Asunto:</b>	==AiR GeNGiS== ataca a WW .ñet										
<b>Enviado:</b>	el día 07.02.11 a las 10:57:12 horas										
<b>Agresor</b>	DoMiNo de aldea ==AiR GeNGiS==										
Tropas	24749	0	194500	1	0	78935	9129	23013	0	0	1
Pérdidas	24749	0	194500	1	0	78935	9129	23013	0	0	1
Info	Terraplén averiado de grado 15 a grado 13										
Info	Granero averiado de grado 20 a grado 6										
Info	No ha vuelto ninguna tropa										
<b>Defensor</b>	gallego79										
Tropas	?	?	?	?							

<b>Asunto:</b>	☠ LFL ☠ ataca a 00.PITUFOS										
<b>Enviado:</b>	el día 31.01.11 a las 20:03:01 horas										
<b>Agresor</b>	AnimaTion de aldea ☠ LFL ☠										
Tropas	4500	0	194547	25	0	70553	4691	21809	0	0	1
Pérdidas	4110	0	177678	23	0	64435	4284	19918	0	0	1
Info	Terraplén <b>destruido</b>										
Info	Maravilla <b>destruido</b>										
Botín	389935    337709    293946    334700 1356290/1356290										
<b>Defensor</b>	gallego79 de aldea 00.PITUFOS										
Tropas	0	103171	0	1537	5274	0	0	0	0	0	7
Pérdidas	0	103171	0	1537	5274	0	0	0	0	0	7
<b>Defensor</b>	Refuerzos										
Tropas	112775	0	0	0	11486	49	0	0	0	0	9
Pérdidas	112775	0	0	0	11486	49	0	0	0	0	9
<b>Defensor</b>	Refuerzos										
Tropas	11800	264250	1172	217	1335	0	0	0	0	0	9
Pérdidas	11800	264250	1172	217	1335	0	0	0	0	0	9

Poco más podemos añadir, muy a nuestro pesar, la poca diversión en el juego también ha influido a la hora de colaborar en plasmar el final del servidor, aportar datos interesantes o terminar con una breves palabras de despedidas.

Simplemente les damos la enhorabuena y esperamos que en la final europea estemos a la altura y disfrutemos con ello. Vamos .net!!

Os dejamos unos reportes que nos han aportado algunos jugadores. Gracias a todos ellos.

Ofensiva considerada la más grande germana (animation/domino):



Ofensiva considerada la más grande romana (sartarin)

<b>Asunto:</b>	<b>CaSiTaS TeaM*SAR ataca a WW .ñet</b>										
<b>Enviado:</b>	el día ayer a las 03:18:59 horas										
<b>Agresor</b>	<b>Sartarin</b> de aldea <b>CaSiTaS TeaM*SAR</b>										
Tropas	0	0	170725	0	0	90499	0	30023	0	0	1
Pérdidas	0	0	170725	0	0	90499	0	30023	0	0	1
Info	Barrera <b>destruido</b>										
Info	Barrera <b>destruido</b>										
Info	No ha vuelto ninguna tropa										
<b>Defensor</b>	<b>gallego79</b> de aldea <b>WW .ñet</b>										
Tropas	2929	2978017	2385	71112	145201	738	8	28	6	0	76
Pérdidas	87	88262	71	2108	4303	22	0	1	0	0	0
<b>Defensor</b>	<b>Refuerzos</b>										
Tropas	515790	2778531	11758	15071	9079	22628	75	0	4	5	115
Pérdidas	15287	82350	348	447	269	671	2	0	0	0	0
<b>Defensor</b>	<b>Refuerzos</b>										
Tropas	2635548	4083	7882	1056	113368	16702	0	0	13	3	110
Pérdidas	78112	121	234	31	3360	495	0	0	0	0	0

Ofensiva considerada la más grande gala (topito)

<b>Asunto:</b>	<b>-03_DRAGÓN_ROJO- ataca a WW .ñet</b>										
<b>Enviado:</b>	el día 03.02.11 a las 07:31:32 horas										
<b>Agresor</b>	<b>Topito</b> de aldea <b>-03_DRAGÓN_ROJO-</b>										
Tropas	112	148666	0	0	0	70333	4470	11320	0	0	1
Pérdidas	112	148666	0	0	0	70333	4470	11320	0	0	1
Info	Terraplén no ha recibido daño.										
Info	Maravilla averiado de grado <b>90</b> a grado <b>87</b>										
Info	No ha vuelto ninguna tropa										
<b>Defensor</b>	<b>gallego79</b> de aldea <b>WW .ñet</b>										
Tropas	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?

Os dejamos también unos videos que nos han proporcionado algunos jugadores:

- DOMINO
- TOPITO

Muchas dudas y preguntas envuelven el Europeo a todos los clasificados en la gran aventura: ¿Cuántos países juegan? ¿Para cuándo está previsto el inicio? ¿En qué versión se jugará? ¿Se puede enviar los oros que me quedaron en el clasificatorio? ¿A qué velocidad? Son las

preguntas más usuales que podemos encontrar en el Foro General, las cuales en los próximos números de la Travian Magazine intentaremos responder. Si queréis enviar preguntas o dudas solo tenéis que enviarlas a [revista@travian.net](mailto:revista@travian.net). Responderemos todas las que nos sea posible.



Jugadores más poderosos				
	Jugadores	Alianza	Habitantes	Aldeas
1.	<b>Iktinos</b>	<b>LFL.Ñet</b>	74089	70
2.	<b>Pokemonpaketes</b>	<b>Spam.Ñet</b>	68615	52
3.	<b>Piruleta</b>	<b>Spam.Ñet</b>	65912	64
4.	<b>MyB</b>	<b>BLOD.Ñet</b>	63982	64
5.	<b>dosgansos</b>	<b>D&amp;C.Ñet</b>	57854	57
6.	<b>RiSK</b>	<b>BLOD.Ñet</b>	57033	60
7.	<b>jas</b>	<b>Spam.Ñet</b>	56595	42
8.	<b>aaronitas</b>	<b>D&amp;C.Ñet</b>	52118	52
9.	<b>Hacienda</b>	<b>SAR3.Ñet</b>	51690	56
10.	<b>Obuliscor</b>	<b>OCE.Ñet</b>	50739	48

Los héroes más grandes				
	Héroe	Jugadores	Nivel	Experiencia
1.	<b>AnimaTion Team</b>	<b>AnimaTion</b>	149	1131068
2.	<b>Molero&amp;Pablo</b>	<b>Molero</b>	147	1102413
3.	<b>Hyoga</b>	<b>Atlante</b>	111	623950
4.	<b>Capo-Nato</b>	<b>comino</b>	106	567244
5.	<b>Pebbles</b>	<b>Los Picapiedra</b>	105	566120
6.	<b>Tres maricas</b>	<b>Conquistamos</b>	104	554244
7.	<b>Dekomgay!</b>	<b>Ayperos</b>	100	513243
8.	<b>Atila</b>	<b>Alcaldesa</b>	98	491638
9.	<b>bocinas</b>	<b>bocinas</b>	98	487363
10.	<b>RiSK</b>	<b>RiSK</b>	96	470004

Las alianzas más grandes				
	Alianza	Jugadores	Ø	Puntos
1.	<b>PhutRET</b>	59	22693	1338881
2.	<b>CATADOR</b>	58	21657	1256098
3.	<b>Qtum.Ñet</b>	47	21879	1028327
4.	<b>BLOD.Ñet</b>	53	18047	956514
5.	<b>D&amp;C.Ñet</b>	60	15594	935655
6.	<b>Spam.Ñet</b>	48	19343	928474
7.	<b>SAR2.Ñet</b>	54	16190	874276
8.	<b>DOC.Ñet</b>	55	15834	870873
9.	<b>DOC\$.ÑET</b>	53	15643	829080
10.	<b>Vici.Ñet</b>	53	15091	799826

Los agresores con más éxito				
	Jugadores	Habitantes	Aldeas	Puntos
1.	<b>Natares</b>	1037	4	13223070
2.	<b>DoMiNo</b>	46830	52	1345133
3.	<b>AnimaTion</b>	48606	54	1196323
4.	<b>papaíto</b>	45429	50	1132988
5.	<b>Molero</b>	45221	50	1053505
6.	<b>NeSSa</b>	35502	43	823653
7.	<b>daurlo</b>	35375	44	747499
8.	<b>dosgansos</b>	57854	57	679312
9.	<b>tude</b>	34744	40	657670
10.	<b>comino</b>	42497	48	653986



Los defensores con más éxito				
	Jugadores	Habitantes	Aldeas	Puntos
1.	<b>gallego79</b>	11368	15	32544596
2.	<b>RiSK</b>	57033	60	11703116
3.	<b>papaíto</b>	45429	50	8475357
4.	<b>EFESE</b>	28907	33	6835998
5.	<b>daurlo</b>	35375	44	6324281
6.	<b>Natares</b>	1037	4	5396985
7.	<b>pmor</b>	16465	23	5246970
8.	<b>Porthos</b>	15814	18	4326566
9.	<b>rock lee</b>	1560	2	2166860
10.	<b>Wogker</b>	19521	26	1454202



## Net x3

En el tramo final del servidor, ladv consigue el desbloqueo de sus cuentas, aceptando las sanciones correspondientes. Dadas las circunstancias, cambian su estrategia de ir en solitario y ponen en marcha la diplomacia para poder afrontar la carrera de las maravillas. El nombre final que adopta el bloque es revenge, en el que son acogidas varias alianzas: Hammers, whisky, c&c™, t.g.t., ange, ladv, crv y rnv más alguna incorporación de última hora que enseguida explicaremos.

El bloque ppt originalmente formado por honor, latia, cup, ranlew, !!gs!!, h.d.d b.b.g , sog y s.a ya estaba más que anunciado y el tercer bloque entre los favoritos era el bloque tiran@s formado por b10, t-inc.sl, t-lpn, t-nta, tnoentra, tpitufos, t-edeta, \*unven\*, lycans, t-sp, t-trolls, t-loa, -rdr-. Aparte de esto, hubo otros como f&i (fernet & infiar) pero que tuvieron un papel más pasivo durante el tramo final del server.

Comenzó la carrera y cada bloque siguió su estrategia. Algunos subían las mv rápidamente, otros iban más de tapados subiendo infraestructura, nada fuera de lo normal. Ladv, a pesar de las circunstancias, tenía el artefacto de dureza x5 y con las defensas brindadas

por sus coaliciones subían a una velocidad espectacular manteniendo el tipo perfectamente. Pero ya en el tramo final, cuando las maravillas ya estaban bien altas y los negativos por igual, una operación cambiaría el rumbo del server. Tiran@s tiró toda su ofensiva media y alguna macro contra el artefacto de dureza. Cuentan los radio patios que más de 20 ofensivas fueron necesarias, pero al final consiguieron su objetivo. Fue una operación criticada, algunos lo consideraron un gasto excesivo de ofensivas y una operación no especialmente bien planificada. sin embargo, bien es sabido que el artefacto de dureza x5, puede marcar la diferencia llegados a cierto punto.

las maravillas continuaron subiendo a su ritmo hasta que una acción conmocionó al servidor. De pronto, la mv que iba en cabeza a nivel 92 y que pertenecía a ppt se encontraba sin alianza. Nadie sabía bien qué pasaba y los comentarios de sorpresa empezaron a inundar el fgt. Por lo visto una facción de ppt, la formada por la alianza !!gs!! Estaban descontentos con el trato recibido por su bloque, así que pactaron con el bloque de ladv para recibir ayuda de su parte y cambiarse de bando. Al enterarse de ello, ppt expulsó a la mv que llevaba !!gs!! De la embajada para intentar que perdieran algo de tiempo al no tener un segundo plano. Poco después la mv en cuestión se encontraba ya en la misma

embajada que las mv de ladv y por lo visto, estuvo recibiendo defensas de ladv desde unos días antes del cambio. Este acontecimiento produjo un gran revuelo y sin duda un replanteamiento de las estrategias tanto de tiran@s como de ppt, que de tener 5 mv al inicio se veían ahora con sólo 2.

La mv de la discordia no tardó en caer, así como cayeron varias otras. Tiran@s

# NOTICIAS

demonstró tener un gran poderío ofensivo en comparación con los otros bloques y gracias al artefacto de dureza x5, aguantaron los embistes de los bloques rivales y finalmente ellos fueron los que subieron su mv al 100 y se alzaron como los merecedores (dicho por sus contrincantes) ganadores de este trepidante aunque marronero speed10.

Aquí tenéis la imagen final de las mv:

Maravilla					
	Jugadores	Nombre	Alianza	Grado	
1.	Alquimistas	TIRAN@S	TIRAN@S	100	-
2.	Mortadelo	PPT-B♥llit♥ ðe Crema	PPT	97	-
3.	Larvell Jones	REVENGE	JuSTiCiA	97	-
4.	crimen s.l.	WW VILLA KUNTERBUNT	JuSTiCiA	95	-
5.	javier050383	PTT-LANZADERA	MX8	93	-
6.	RAYO	PPT-CASITASPOWER	PPT	65	-
7.	crovaxxx	OUR WONDER	F&I	57	-
8.	yeep5	FERNET	F&I	22	-
9.	M.C.	POR ORGULLO MX8	HDS2	0	-
10.	Larsson_y_911		-RdR-	0	-
11.	Larvell Jones	VENGANZA	JuSTiCiA	0	-
12.	Alquimistas	TIRANÍA	TIRAN@S	0	-
13.	MRR		Lobitos	0	-



Aquí la mv a nivel 100 con sus correspondientes defensas:

1476900/1476900 
 1476900/1476900 
 1476900/1476900 
 - 68461/45051  
 7603149/100

## POR FIN!!!???



### Producción:

- Madera: **264** por hora
- Barro: **243** por hora
- Hierro: **264** por hora
- Cereales: **-7602088** por hora

### Tropas:

- 270** Héroes
- 904213** Legionarios
- 5044448** Pretorianos
- 155933** Imperanos
- 91726** Equites Legati
- 80000** Equites Imperatoris
- 88981** Equites Caesaris
- 3420** Carneros

y ahora veamos las ofensivas más grandes del servidor:

### Top3 germano

Agresor	Tom&Jerry de aldea <b>TIRAN@S</b>										
Tropas	441000	0	0	0	0	113450	0	29292	3	0	1
Pérdidas	441000	0	0	0	0	113450	0	29292	3	0	1
Info	Maravilla <b>destruido</b>										
Info	No ha vuelto ninguna tropa										

Agresor	HunteR X de aldea [04]Too much Rambo										
Tropas	351831	0	145	0	0	94843	1411	20542	0	0	1
Pérdidas	351831	0	145	0	0	94843	1411	20542	0	0	1
Info	Terraplén no ha recibido daño.										
Info	Maravilla averiado de grado <b>89</b> a grado <b>75</b>										
Info	No ha vuelto ninguna tropa										

<b>Asunto:</b>	<b>03 ataca a 00 Va por ti Paco</b>										
<b>Enviado:</b>	el día hoy a las 10:42:57 horas										
<hr/>											
Agresor	Nightshade de aldea <b>03</b>										
Tropas	16	0	245604	0	0	96306	1006	14443	0	0	1
Pérdidas	16	0	245604	0	0	96306	1006	14443	0	0	1
Info	Terraplén no ha recibido daño.										
Info	Maravilla averiado de grado <b>98</b> a grado <b>91</b>										
Info	No ha vuelto ninguna tropa										



## top3 galo

Agresor	Sam Winchester de aldea TIRANOS										
Tropas	0	177846	0	25	0	89316	1000	18452	0	0	1
Pérdidas	0	177846	0	25	0	89316	1000	18452	0	0	1
Info	Almacén grande <b>destruido</b>										
Info	No ha vuelto ninguna tropa										

Agresor	Akenatón de aldea TIRANOS										
Tropas	0	109300	0	0	0	40200	0	21700	0	0	1
Pérdidas	0	109300	0	0	0	40200	0	21700	0	0	1
Info	Almacén grande averiado de grado <b>18</b> a grado <b>13</b>										
Info	Almacén grande averiado de grado <b>20</b> a grado <b>15</b>										
Info	No ha vuelto ninguna tropa										

Agresor	Templar de aldea templar 02										
Tropas	0	92466	0	2117	0	40985	2405	7266	0	0	1
Pérdidas	0	92466	0	2117	0	40985	2405	7266	0	0	1
Info	Terraplén no ha recibido daño.										
Info	Almacén grande averiado de grado <b>20</b> a grado <b>19</b>										
Info	Almacén grande averiado de grado <b>20</b> a grado <b>19</b>										
Info	No ha vuelto ninguna tropa										

## top3 romano

Agresor	Huo Yuanjia de aldea JUSTiCiA										
Tropas	18	0	197217	0	0	111675	2166	19468	3	0	1
Pérdidas	18	0	197217	0	0	111675	2166	19468	3	0	1
Info	Terraplén no ha recibido daño.										
Info	Maravilla averiado de grado <b>92</b> a grado <b>85</b>										
Info	No ha vuelto ninguna tropa										

Agresor	Guile de aldea Ahi Te Va Rambo Evil										
Tropas	0	0	174723	0	0	103144	1013	21280	0	0	1
Pérdidas	0	0	174723	0	0	103144	1013	21280	0	0	1
Info	Terraplén no ha recibido daño.										
Info	Maravilla averiado de grado <b>96</b> a grado <b>80</b>										
Info	No ha vuelto ninguna tropa										

Agresor	la TIA de aldea 03 el puma										
Tropas	0	0	124689	0	0	55997	1247	15751	0	0	1
Pérdidas	0	0	124689	0	0	55997	1247	15751	0	0	1
Info	Terraplén no ha recibido daño.										
Info	Maravilla averiado de grado <b>99</b> a grado <b>93</b>										
Info	No ha vuelto ninguna tropa										



## Net x3: Despedida de TIRAN@S

Lo primero de todo, un agradecimiento a todas las cuentas que han hecho posible esta victoria, desde el jugador más peque, apoyando con defensas y cereal, hasta el más grande que ha mantenido una macro para derribar las maravillas enemigas. Y especialmente a todos los que han echado horas y horas vigilando la cuenta de Alquimistas.

El bloque ha tenido muchos traspies desde el comienzo, a pesar de que ya nos conocíamos, porque muchos fuimos partícipes de la victoria de la maravilla de anónimo hace dos speed, con el bloque Inmortales. Conseguimos superar todas las diferencias provocadas por ser tantos jugadores del mismo sector: conquistas cruzadas, oasis compartidos, diferencias entre las alianzas y entre los jugadores, topos...

Así se formó el bloque TIRAN@S, en el que participaban las siguientes embajadas: LPN, Trolls, E.W., INC.SL, Pitufos, F.H., LOA y los solitarios, NTA y NOENTRAS. Poco después se unieron B10, EDETA y SP.

El server ha estado muy movidito desde el principio, debido a la guerra entre LPN y LAPD, siendo esta última, la embajada con mejores estadísticas. Pero LPN contra

todo pronóstico les plantó cara y, aunque se perdieron muchas aldeas, ofensivas y capitales, ellos también recibieron lo suyo. El desgaste fue mucho, pero a pesar de eso se consiguieron mantener las ofensivas.

A la guerra se suman otras cuentas del bloque y además se produce un bloqueo masivo de cuentas de LAPD poco antes de las maravillas, lo que hace que su aparente superioridad se vea terriblemente mermada.

Desde el bloque TIRAN@S, acordamos reunir las maravillas en una cuenta, para ahorrar defensas, y aunque perdimos una, en manos de los Lobitos, dos eran suficientes para ganar. Mientras los bloques rivales también se estabilizan: PPT, Justicia (LAPD que se ve obligado a firmar más coas para defender sus maravillas, e incluso pactan con cuentas portadoras de maravillas que inicialmente están en otro bloque, la maravilla de GS, pacto que se realiza estando esta en primer lugar), MX8, F&I, Lobitos, y por supuesto TIRAN@S, cada vez más fuerte.

La primera batalla la conseguimos al robar el artefacto de dureza x5, en poder de la LAPD, que aunque fue muy criticado, por la cantidad de tropas perdidas allí, en mi opinión, fue el punto de inflexión del server. Es cierto que perdimos el artefacto de

dureza x3, y que recibimos una fuerte embestida en una de las maravillas de Alquimistas que iba en los primeros lugares, pero quedaba una segunda.

Las maravillas seguían, y desde nuestro bloque había que rentabilizar las ofensivas para tirar las maravillas rivales; tras cábalas, miles de conversaciones con diferentes jugadores y simulaciones, dimos con las combinaciones adecuadas para cada una de ellas. Añadimos además el apoyo defensivo de alguna embajada más de otro sector, que finalmente se unió al bloque, en disputa también con LAPD: UNVEN, Lycans, RdR.

Un servidor muy entretenido, estresante todo el tiempo, con diversos bloques en la carrera por las maravillas y muy peleado hasta el final, con una reñida victoria para este gran bloque.

TIRAN@S a 100!!!!!!!!!!!!!! Así ha sido. Enhorabuena.

Tyr (Alquimistas)





## Net x5

El servidor de la velocidad x5 comienza su carrera por las maravillas con cuatro bloques destacados.

LPG 2  
LCE 3  
SF 3  
DRINKERS.

Nadie quiere desvelar su estrategia como es lógico, pero todos opinan que éstos son los bloques que darán más que hablar durante esa lucha por subir su maravilla al nivel 100.

La consecución de los planos destacó por la muestra de offs que en un servidor de velocidad x5, bien podrían haber mostrado algo más de potencial en opinión de varios jugadores. Alcatraz, sexi noobs o Endzeit, fueron algunos de los que cazaron importantes artefactos.

También hubo robos mal defendidos por parte de otros jugadores como el artefacto de las botas, todo esto citando la opinión del ladrón.

Con los artefactos y planos en poder de las distintas alianzas, comienza la carrera por conseguir esta supremacía del primer x5.

Según la versión de HGU el Server se les plantea muy cuesta arriba y no ven claramente su posición con la maravilla que poseen.

Sin embargo la opinión de SF, es que hay mucha organización y realmente ven posibilidades de poder poner las cosas bien difíciles a las demás.

En general se piensa que LPG y LCE empezaron muy potentes y que tienen buenos estrategias, pero según nos cuentan van desgastándose rápidamente por el camino y aflojan la presión.

La maravilla de VJMS Se caracteriza por el gran humor con que toman este juego y la posición de su maravilla. Mostrando un gran espíritu de equipo se divierten, aunque también ponen todo su empeño en presentar algo de batalla a los bloque más grandes portadores de maravillas más apoyadas.

Sin embargo en opinión de los componentes de las maravillas MV LPG, el servidor les ha desengañado un poco en cuanto a potencial, esperaban más emoción y mejores ejércitos, aunque les sorprende el poder de las natures en este servidor.

La posición de drinkers en cuanto a cómo

se va desarrollando el tema, es de mutismo por no desvelar sus pensamientos ni sus estrategias, y se reservan su versión hasta dar por terminado el juego. Cosa que tampoco nos tiene que extrañar, esta posición es adoptada a menudo por estrategias.

En Los momentos de auge de la muestra de ofensivas en acción, varias maravillas van cayendo niveles con las consecuentes estampadas de sus atacantes, whortech, whipped, calamardO, farruquito, mu erdealmuadas, anticuado, Lhinz o redondito, son algunos de estos agresores que muestran sus reportes

orgullosos en nuestro FGT.

Finalmente la maravilla PEREGRINA del bloque SF se alza con la victoria, quedando unos 14 puestos por encima de la siguiente maravilla perteneciente al bloque DRINKERS

Desde las páginas de esta revista felicitamos al equipo ganador.

Probablemente la anécdota del server sea el final inesperado para muchos que ha tenido este x5. Varias han sido las ofensivas de Drinkers que no han impactado contra MV enemiga. No ha

Maravilla					
	Jugadores	Nombre	Alianza	Grado	
1.	<b>Peregrina</b>	Semper Fidelis	<b>SF</b>	100	-
2.	<b>sergiokurt</b>	The Drinkers MV	<b>DrinKerS</b>	86	-
3.	<b>Lady Godina</b>	The Drinkers MV	<b>DrinKerS</b>	80	-
4.	<b>Abril</b>	Fakesita ♣	<b>LCE-MV</b>	78	-
5.	<b>Lady Godina</b>	The Drinkers MV	<b>DrinKerS</b>	75	-
6.	<b>kokoy</b>	Guerreros SIR	<b>SF</b>	69	-
7.	<b>axel23</b>	HONOR LPG	<b>MV LPG</b>	59	-
8.	<b>mikelon22</b>	Semper fidelis-Turón	<b>SF</b>	49	-
9.	<b>Sexy Noobs</b>	¡SEMOS LOS MEJORES!	<b>LCE-MV</b>	44	-
10.	<b>axel23</b>	HONOR LPG	<b>MV LPG</b>	5	-
11.	<b>axel23</b>	HONOR LPG	<b>MV LPG</b>	1	-
12.	<b>edualf</b>	Poder Negro	<b>VJMS</b>	0	-
13.	<b>ARNUS</b>		<b>HGU</b>	0	-



sido por ningún error de cálculo ni un fallo en la estrategia... Ha sido por uno de esos errores que tanto se recrimina en algunos ataques a la MV: el doble disparo con catas. Al parecer, una ofensiva tenía que llevar a la MV ganadora antes de que ésta llegara al nivel 100 y bajarle unos cuantos grados alargando así su tiempo de llegada al máximo nivel. Se trataba de alargar lo suficiente para que otras ofensivas que venían detrás hicieran su trabajo y le bajaran más niveles para posicionar la maravilla Drinkers en cabeza. Sin embargo, esa primera ofensiva salió de casa con disparo doble por lo que no pudo realizar daño alguno a la maravilla y por consiguiente, ésta alcanzó el nivel 100 antes de que las otras ofensivas tuvieran la oportunidad de estampar. Fueron muchas las ofensivas que se quedaron en camino y otras directamente en casa. Y algunas de ellas no eran ofensivas cualquiera...

Una de ellas la tenéis a continuación, batiendo record de infantería, número

de catas y mayor consumo de todos los Net.

No nos despedimos de todos los que dieron su tiempo a este primer servidor x5, sin destacar su petición a la administración de travian.

¡Que este x5 no sea el último!! sino que se implante como un servidor más.

### Despedidas:

#### VJMS

poca cosa se puede decir que no se haya demostrado ya.

Sólo que entre 3 locos de este mundillo se creó una alianza que la verdad ha sido la sorpresa de mi vida.

Siendo prácticamente desconocidos entre nosotros ha acabado saliendo la 4ª alianza más agresora y ha sido

una enorme satisfacción compartir mis horas de baja con ellos, todos y cada uno de ellos. Hemos creado un monstruo y espero que podamos darle la continuidad que necesita espero con algo de suerte crear de una alianza a un bloque completo.

Sólo puedo sacar una pega y es el hecho de que este tipo de servers se hacen insoportables para un jugador sólo por ficha pero eso sí, la velocidad de las construcciones y demás es casi la perfecta. Espero que se repita otro server de estas características y a ver si salen a relucir las macros que se pueden crear ya que en este es justo lo que ha faltado.

Un cordial saludo y despedida temporal (la salud aprieta)

Edu.

VIVA: VIVIR JUNTOS MORIR SOLOS!

#### LCE-MV

Poca cosa, que se luchó hasta el final, pero unas veces se gana y otras se pierde, no todos pueden ganar. Pero a pesar de todo nos sentimos ganadores, los LCE son un bloque fantástico.

#### HGU

Un placer haber competido en el server más soso de Travian hasta el momento, ha sido un verdadero placer. Un Cordial

saludo para mis compañeros y ¡muerte a LPG!

No sé que poner aquí para expresar esos sentimientos

### Despedida de Peregrina maravilla ganadora del x5

Apreciados jugadores del x5,

Van unas letras en nombre de todos los que formamos la alianza Virus - Virus I.

Agradecer, en primer lugar, a todos los compañeros que han apoyado desde las diferentes embajadas aliadas la maravilla del bloque Semper Fielis.

Palabras de agradecimiento también a todos nuestros enemigos directos (aquellos que desde el inicio intentaron masacrar nuestras aldeas, por unas bonitas estampadas y conquistas) y enemigos indirectos (aquellos que iniciaron el server atacando las aldeas Virus y que luego se unieron a nuestra causa). Sin ellos no sería posible el entretenimiento que nos han dispensado.

A todos, va dedicada la Maravilla.

Un saludo  
Peregrina  
Alianza Virus

<b>Asunto:</b>	<b>000 MITOS 000 ataca a Dimrost Elrond</b>										
<b>Enviado:</b>	el día 20.02.11 a las 08:09:48 horas										
<b>Agresor</b>	OhMyCat de aldea 000 MITOS 000										
Tropas	697657	0	0	0	0	149968	954	34840	0	0	1
Pérdidas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	29066		38750		38749		60669				



## Entrevista a un portador de la maravilla:

Mi primera vez

### *¿Qué tal la primera vez de una maravilla?*

Muy bien, una vez has aprendido las cosas que hay que hacer en la Maravilla, se convierte en una rutina, y no es tan complicado como cabría pensar. Sólo es meterle tiempo, y hacer las cosas con paciencia, tranquilamente, porque cualquier error puede ser devastador.

### *¿Cómo se siente alguien la primera vez?*

Maravillosamente:P Sientes mucha responsabilidad y a veces te sientes agobiada, pero es magnifico levantarte cada mañana y ver que esta creciendo, planear cual será el siguiente paso, hablar con l@s compañer@s de la cuenta... En definitiva, es muy divertido.

### *¿Qué crees que hizo a los demás portadores que confiaran en ti?*

Desde el principio tuvimos muy buena relación con los portadores, llevábamos todo el servidor trabajando junt@s y eso hace mucha confianza.

### *¿Qué cosas te ha costado adaptarte más?*

Lo peor de todo son los horarios, porque hay días que no duermes ni tres horas, porque los demás no pueden estar a la noche, o porque hay un ataque importante, porque hay que mover un artefacto...

### *¿Cómo ves la competencia, estrategia y tal de las demás maravillas?*

Yo lo que veo es que están muy desorganizadas, y estrategia... bueno, eso todavía está por ver, porque quedan muchas cosas por resolver. Aunque, viendo cómo han llevado las cosas el resto del servidor yo diría que SF, LPG y LCE son buenos estrategas, pero se han confiado mucho, sobre todo LCE, yo creo que no se esperaban tenerlo tan complicado al final del Servidor y eso les ha hecho replantearse la estrategia.

### *¿Te gusta la experiencia?*

A pesar de las horas es un gran reto.

Pues gracias por dedicarnos tu tiempo y enhorabuena por la confianza que han depositado tus compañeros en ti para ser la primera vez, aunque siempre hay un principio en todos los portadores, que tengas a tu cargo muchas más.





## Ultraportátiles

**S**on pequeñas, delgadas, atractivas, prácticas y útiles.

Se pueden transportar fácilmente, no pesan y tienen lo esencial para realizar las tareas más importantes, hablamos de la nueva generación de mini ordenadores portátiles o "Laptops".



### Su Origen.

El origen de este giro radical de las compañías de electrónica hacia la disminución del tamaño y precio de los ordenadores portátiles, tiene su origen en el proyecto OLPC (One Laptop Per Child o en español Una Laptop por Niño) o la Computadora de \$100 dólares, la cual fabrica ordenadores con el fin de brindar a cualquier niño del mundo (especialmente en los países en vías de desarrollo), conocimiento y acceso a las tecnologías de la información

como formas modernas de educación. El proyecto cuenta con el apoyo de Google, AMD, Red Hat, News Corp, Brightstar Corp y la colaboración de otras empresas. Este aparato posee un tamaño pequeño, incluso demasiado pequeño para ser manejado por las manos de un adulto.

El hardware de la máquina está diseñado para que permita una larga duración de la batería, no para ser extremadamente rápida. Las baterías tienen una duración de días, no de horas, gracias a un procesador con baja frecuencia de reloj. El portátil posee dos grandes antenas de WiFi que son al mismo tiempo los cierres de la tapa. No tiene disco duro sino memoria flash como dispositivo para almacenar el sistema operativo y los datos del usuario. La tapa puede girarse totalmente y convertir el aparato en un tipo tableta sin teclado, aunque el siguiente prototipo XO-2 incluirá una pantalla táctil. También llevan una webcam en la tapa, micrófono, dos altavoces, lector de tarjetas SD, varios botones tipo consola de juegos y LEDs diversos para teclado y batería. Su sistema operativo estaba basado inicialmente en una licencia GNU con núcleo Linux y un sistema de escritorio ultra-simple en el que las ventanas siempre se encuentran maximizadas. La OLPC sólo puede realizar tareas básicas: escribir documentos, dibujos, entrar a Internet, juegos sencillos, escuchar

música, etc. ya que está diseñado para quienes nunca antes habían tenido un PC, pero dada su gran acogida, hay la opción de adaptar el sistema operativo de Microsoft, Windows XP.



### El Salto Comercial.

Fue cuando el proyecto OLPC empezó a tener un gran éxito y aceptación, cuando las grandes empresas de la electrónica y la informática se dan cuenta de la gran oportunidad de negocio que generarían al crear mini-portátiles de bajo costo y fácil manejo, abriendo un mercado que siempre había sido difícil, como lo es el de los países en desarrollo.

Actualmente existen una gran variedad de marcas y modelos, los cuales tienen una gran aceptación entre las personas que no buscan una súper máquina, sino más bien un ordenador para funciones básicas de trabajo y hogar; es decir utilizar suites de oficina, programas de

# INFORMATICA

edición ligero, entretenimiento básico e Internet como lo son: Microsoft Office, Open Office, Windows Media Player, Adobe Reader, Google Chrome y otros.

### La Fuente del Éxito.

Entre sus principales atractivos podemos encontrar:

Su peso y tamaño difícilmente llega a los dos kilos y monitor de 10 pulgadas, por lo que es fácil de transportar en mochilas, bolsos o simplemente en la mano, sin que estas estorben o abarquen mucho espacio. Los colores y diseños altamente creativos es otro de los grandes atractivos de estos ordenadores, ya que están pensados para atraer a los clientes jóvenes, principalmente adolescentes y universitarios. Incluso pueden llegar a dar la impresión de que no son sólo una herramienta de trabajo sino un accesorio de moda. El precio es uno de los mayores atractivos de estos ordenadores, inclusive en los últimos años estos han tenido una notable reducción debido a la gran competencia entre compañías. Rondan los 300€ y 500€ en España y \$250 y \$600 U.S. Dólares en Latinoamérica. Pero estos precios podrían variar en un futuro cercano debido al encarecimiento de las "tierras raras", que son la materia prima de cualquier artículo electrónico.



## Ultraportátiles

### Sistema Operativo

Por lo general traen incorporados los sistemas operativos Windows XP, Windows Vistas Home Basic y en raras ocasiones el nuevo Windows 7 debido al bajo rendimiento que pueden generar en el ordenador.

### Hardware

Poseen microprocesadores de 1.6 GHz, mouse integrado, alrededor de 3 puertos USB, discos duros de por lo menos 120 GB (varía según el modelo), memoria RAM de al menos 1GB (también varía), tarjetas de video de 32 MB y baterías para al menos 3 horas de uso.

### Su Cuidado

Casi es el mismo que con cualquier otro ordenador, pero se debe tener un especial cuidado con el recalentamiento que sufren, lo cual puede provocar daños en su hardware y principalmente acortar su vida útil; por ello es necesario mantenerlos ventilados.



### Pros:

Un bajo precio, diseños atractivos, fáciles de manejar y transportar.

### Contras:

Daños ocasionados principalmente por el recalentamiento en discos duros y teclados, lo que provoca un gasto adicional en disipadores y enfriadores. Un bajo rendimiento en juegos y en programas que necesitan ordenadores de alto rendimiento. Además de no poseer unidad lectora de CD o DVD



### Conclusión:

Si lo que buscas es un ordenador de bajo costo, con estilo, para utilizarlo en tareas escolares, tu trabajo o navegar en Internet, esta es una buena opción.

J.L. Saravia

## ¿QUIERES FORMAR PARTE DEL EQUIPO?



Se buscan ilustradores, reporteros, correctores, dibujantes, redactores, etc...

Escribe a [revista@travian.net](mailto:revista@travian.net)



# Zenobia: La cleopatra de Siria

# HISTORIA

## ZENOBIA: LA CLEOPATRA DE SIRIA

Septimia Bathzabbai Zainib, más conocida como Zenobia, reina del Imperio de Palmira entre 267 y 272, era descendiente de la princesa ptolomea Drusila de Mauritania cuya abuela paterna Cleopatra Selene II era asimismo hija de la reina Cleopatra VII de Egipto. De ella se dice que era una mujer de belleza notoria y muy culta. Además conocía las artes militares, pues acompañó a su esposo en varias batallas. Era excelente jinete de combate y capaz de mantener el ritmo de la infantería como cualquier soldado en sus marchas por el desierto.



Segunda esposa de Odenato, gobernante aliado de Roma, tiene con él a su hijo Vabalato, el segundo heredero al trono. La historia da un giro inesperado cuando Odenato y su primer heredero son asesinados por una intriga palaciega, promovida por su propio sobrino, y Zenobia, con su hijo de apenas 1 año, se hace con las riendas del poder.



Zenobia se autoproclama con el título de "Augusta" y, aprovechando las disputas internas del imperio romano, intenta crear un imperio propio con Palmira como capital.

Las campañas militares emprendidas por Zenobia le hacen conquistar gran parte de Asia menor: Bitinia, Ankara, Palestina, Jordania y Líbano caen bajo su dominio y llega, incluso, a entrar en Egipto. Como consecuencia, su Imperio domina las rutas comerciales que enlazan oriente y occidente, la famosa ruta de la seda. Su corte se enriqueció con la presencia de filósofos e historiadores sirios y griegos.

Zenobia asistía a las reuniones públicas y a las discusiones de gobierno de sus ministros. Sus costumbres cortesanas se sofisticaron, al copiar la elegancia de los persas.

Zenobia no sólo se lanzó a una loca y suicida carrera bélica de conquistas que le costó el trono y la libertad, si no que también levantó edificios y erigió estatuas. Consiguió hacer una Palmira tan rica y avanzada que tenía su propia lengua y su propio arte, el palmirino, que tuvo en la piedra caliza y dorada de las montañas que rodean la ciudad, su materia principal. A Palmira se la conoce como la reina del desierto.

Si hay una ciudad en la Historia que deba su esplendor a una mujer, esa es Palmira. Zenobia consiguió extender los dominios de la urbe y hacer frente a la todopoderosa Roma.

Y eso, en unos escasos seis años. Viendo el peligro que suponían las conquistas de Zenobia para el imperio romano, Aureliano, el nuevo emperador de Roma, decidió recuperar la autoridad del gobierno en Palmira.

Los batallones romanos llegaron hasta Ankara y la tomaron sin ninguna resistencia. Los romanos avanzaron entonces al encuentro del grueso de las tropas de Palmira, encontrándolas en las cercanías del río Orontes, que corre a través de los actuales estados de Líbano, Siria y Turquía. Allí hubo dos confrontaciones entre los ejércitos.

En el primer encuentro, las tropas romanas desplegaron su infantería y sus escasos regimientos de caballería ligera contra los de Palmira, que poseían además cuerpos de arqueros y caballería pesada. Zenobia, montada a caballo, transmitió las órdenes a través de su general Zabdas.



Los palmireños sintieron que eran lo suficientemente poderosos como para derrotar a los imperiales. Y realmente, un ataque combinado de los jinetes acorazados, secundados por la caballería ligera, hubiera sido simplemente demoledor. Sin embargo, Aureliano era un excelente táctico y dio orden a sus infantes de fingir una retirada, lo cual envalentonó a los regimientos de caballería pesada de Palmira, que se precipitaron en forma desordenada sobre las legiones romanas, buscando aplastarlas por la espalda.

Los orientales cabalgaron alocadamente a través del desierto, sin contar con



## Zenobia: La cleopatra de Siria

# HISTORIA

la resistencia de los legionarios de infantería, adiestrados en esta forma de estratagemas. Y cuando Aureliano observó que la caballería enemiga se dispersaba, dio la orden de girar ciento ochenta grados y atacar a los indisciplinados centauros, que fueron completamente masacrados. Decenas de miles de militares palmireños murieron en esta primera fase.



El general Zabdas ordenó a su ejército fortificarse en Antioquía.

Zenobia, perseguida por Aureliano, se reorganizó en la ciudad de Emesa y presentó de nuevo batalla en otro punto cercano al río Orontes.

Los romanos se presentaron en forma compacta, reforzados por nuevos cuerpos de ejército aliados. Zenobia, por su parte, encontró apoyo entre los sirios, que también la reforzaron. Ciento cincuenta mil hombres de

ambos lados se observaron antes de los primeros avances.

La caballería palmireña se dirigió contra los legionarios de Aureliano, que ofrecieron resistencia monolítica en cuadros individuales. Las tropas de Zenobia no pudieron aplastarlos en el primer embate y, lo que es más grave, no pudieron reagruparse de nuevo, pues los romanos cayeron sobre los jinetes para diezmarlos rápidamente.

Los arqueros no fueron tampoco capaces de acabar con la infantería enemiga, que logró avanzar hasta sus líneas, aplastándolas sin misericordia.



Zenobia decidió retroceder hacia Palmira, finalizando así la segunda parte de la batalla. Las tropas de Zenobia, todavía fuertes, se reorganizaron en la ciudad. Los romanos les siguieron los

pasos y sitiaron la ciudad. A las pocas semanas Palmira comenzó a sentir los efectos del hambre.

Con la ciudad a punto de caer, la reina guerrera, con camellos y una pequeña escolta, consigue evadir el cerco y escapar hacia el norte. Las tropas de Aureliano la persiguen entonces hasta el Eufrates y logran hacerla prisionera junto a su hijo. Esta fue la última fase de la batalla. Palmira cayó siendo sometida al saqueo. La que un día fue una de las más bellas ciudades de la antigüedad quedó totalmente en ruinas. Era el año 271 de nuestra era. Caído su ejército, invadido su territorio y



capturada su preciosa líder, el orgulloso reino de Palmira nunca volvió a levantarse.

Zenobia, capturada por los romanos, fue llevada prisionera a Roma, donde

se la exhibió en el desfile triunfal como un valioso trofeo, llevando las manos encadenadas con oro

Aureliano, impresionado por su belleza y dignidad, la liberó y le dio una villa en Tibur (la actual Tívoli italiana), donde pasó el resto de su vida.





# Murcia: Fiestas de Primavera

# TURISMO

Seguramente muchos de nuestros lectores se estarán preguntando qué hacer estas próximas vacaciones primaverales. En Travian Magazine queremos proponeros un destino turístico un tanto peculiar pero que estamos seguros os gustará: las Fiestas de Primavera de Murcia.

No son los San Fermín de Pamplona, ni la Tomatina de Buñol, ni las Fallas de Valencia, pero las Fiestas de Primavera de Murcia, no se quedan atrás. Tal vez no sean tan conocidas porque en esas fechas son sólo fiestas ahí, pero están consideradas desde el 2006 de Interés Turístico Internacional y lo que más destaca es la gran afluencia de personas



que participan en ella.

¿Cuándo, dónde, cómo y por qué? Las Fiestas de Primavera se celebran todos los años la semana siguiente a Semana Santa. Duran desde el Domingo de Ramos hasta el domingo siguiente.

El origen de estas fiestas era celebrar la llegada de la primavera y por tanto la época más feliz para los hortelanos y, de paso, alargar un poco el carnaval y los días festivos. Porque otra cosa no, pero las fiestas hay que ver cómo gustan por estas tierras.

Las fiestas se celebran en Murcia capital y afectan también a las pedanías; donde residen unos 400.000 murcianos. Durante estas fiestas, todos se acercan a la capital alguno de los días, ya que es una cita sagrada ir al menos una vez a las barracas. El programa festivo está lleno de citas muy interesantes; teatros por la calle, degustaciones de productos típicos, exposiciones, conciertos, bailes y danzas, artesanía, tunas, tronaeras aéreas, exhibiciones, desfiles, talleres, ofrendas, pasacalles, campeonatos deportivos, etc... Y es que una semana sin parar da para mucho.

Alojarse en Murcia esos días no es difícil, ni supone un encarecimiento del precio habitual, ya que las fechas de estas fiestas, suele ser época de trabajo en otras comunidades y por lo general, la mayoría de gente que viene, no

necesita alojamiento. Pero, si os animáis a compartir con los murcianos el fin de semana, os aconsejamos que hagáis vuestras reservas con antelación. Os recomendamos especialmente que no faltéis al bando de la huerta, que es la fiesta del martes.

Las fiestas de Primavera están indicadas para todos los públicos ya que el programa abarca actividades para todos los gustos y edades. Se puede acudir con niños ya que hay muchas diversiones para ellos también. En este caso le sugerimos no reservar un alojamiento muy céntrico, ya que las noches están tan llenas de gente como el día, aliciente añadido para los noctámbulos.

Vamos a hacer un repaso a los eventos más significativos de estas fiestas.



## Las barracas

La barraca era la vivienda típica de la huerta, y en las Fiestas de Primavera se

convierte en un lugar donde pasar un buen rato y degustar la gastronomía más típica de Murcia.

¿Eres un goloso y no sabes lo que es un paparajote? ¿El zarangollo se come o se bebe? Deberías venir. Aproximadamente unas 50 barracas se encuentran distribuidas por las calles de la ciudad, cada una de ellas perteneciente a una peña huertana. En ellas podemos encontrar una degustación de los productos más típicos a precios de antes. Es muy común ir durante la semana a comer a alguna barraca, tanto, que las empresas aprovechan estas fiestas para hacer una comida de empresa.



## Bando de la huerta

El bando de la huerta es uno de los días más significativos de los festejos, por su colorido y sobretodo por la enorme asistencia y participación de la gente. Se celebra siempre en martes. La jornada comienza temprano, con una



# Murcia: Fiestas de Primavera



ofrenda floral a la Virgen de la Fuensanta, patrona de la ciudad, frente a la fachada barroca de la Catedral. Luego, la multitud se dispersa por las calles y plazas, pasea y recorre las barracas para degustar los productos típicos de nuestra gastronomía huertana. Por la tarde parte el desfile desde el barrio del Infante Don Juan Manuel y recorre el centro de la ciudad, obsequiando a todo el mundo con los productos que llenan las carrozas. Lo que más llama la atención de todo esto, es que los murcianos que se acercan a la capital esos días, lo hacen vestidos con el traje regional, convirtiendo la ciudad en una explosión de color y de alegría en la que participa toda la ciudad y la huerta, bien desfilando o bien como público.

Este año 2011 tiene la peculiaridad de que Murcia se ha propuesto conseguir un récord Guinness: "la ciudad con más

personas vestidas con el traje regional a la vez". El año pasado se calcula que fueron un millón de personas aproximadamente, ¿te apetece entrar en el libro de los Guinness? ¡Ven y vístete!



## Desfile de las flores y el día del pastel de carne

Con el desfile de las flores, antes conocido como batalla de las flores, los murcianos querían festejar la belleza y abundancia de las flores en los huertos y jardines de la región.

La parada está formada por artísticas carrozas decoradas con flores naturales, bandas de música, grupos de animación y de danza, desde donde se lanzan más de 200.000 flores a los asistentes y se reparten distintos obsequios. Después del desfile de las flores, podemos ir al gran homenaje que se hace a uno de nuestros productos más significativos: el pastel de carne.

El día del pastel de carne es un evento

para ensalzar este producto estrella de la gastronomía murciana y donde se reparten 12.000 pasteles de carne y cerveza gratis a todos los que asistan a esta original celebración.

El pastel está relleno de carne de ternera, chorizo y huevo sobre una base de pasta brisé y cubierto por encima con una capa de hojaldre crujiente en forma de espiral.

La historia del pastel de carne hunde sus raíces en la Edad Media y ya en 1695 fue regulado mediante una ordenanza, que fijaba las medidas correctas, la calidad de la harina y hasta imponía penas de destierro a los artesanos que no cumplieran la norma.

Pasteles de carne se consumían en gran parte de España durante el Medioevo aunque, milagrosamente, la receta original ha pervivido en Murcia hasta nuestros días, enriquecida por la espléndida gastronomía local. A partir de ahora y, gracias a las asociaciones de pasteleros de la región, este auténtico embajador de la cultura y tradición murciana, disfrutará de un día que lo ensalce y reconozca.



## Entierro de la Sardina

El Entierro de la Sardina es la victoria de don Carnal sobre doña Cuaresma.

Una fiesta pagana, de la mitología y del fuego, y una noche mágica de visita obligada a la ciudad.

El origen del Entierro de la Sardina se remonta a mediados del siglo XIX. La organización del festejo corre a cargo de los "Grupos sardineros", que durante los días previos animan extraordinariamente la ciudad con sus pasacalles.

### Se divide en tres partes:

#### Llegada de la Sardina

La llegada de la Sardina constituye el primer gran acto de los festejos sardineros antes del "Velatorio", la lectura del "Testamento" y la catarsis final del "Entierro" en la noche del sábado. En los días previos, ha tenido lugar la compra de la sardina y las charangas y pasacalles han ido propagando un ambiente festivo, al tiempo que han ocurrido distintos actos organizados por los grupos sardineros.

La anhelada llegada del pez se produce desde un municipio de la región que varía cada año. Desde el lugar de partida, con motivo de la despedida, se organiza una multitudinaria fiesta con desfiles y reparto de juguetes, anticipando lo que



# Murcia: Fiestas de Primavera

sucedirá días más tarde en la propia ciudad de Murcia. Cabe destacar los peculiares medios de transporte, ya que el traslado de la sardina, desde la localidad correspondiente, se realiza en un medio de transporte distinto cada año, habiéndose empleado en ediciones anteriores desde globos hasta parapentes, pasando por camiones de bomberos y helicópteros.

lectura testamentaria, se despliega un desfile lúdico por las principales arterias de la ciudad, de esta manera, en medio de una gran algarabía, el testamento va recorriendo las calles de Murcia antes de su "solemne" lectura.

"Doña Sardina" es la encargada de exponer estas últimas voluntades siempre impregnadas de un acentuado sentido del humor con el que se parodian todos los ámbitos de la actualidad, sin que ningún tema por espinoso que resulte deje de ser objeto de la hilaridad generalizada.

El año pasado, Doña Sardina fue interpretada por la murciana Pepa Anierte, una gran actriz a nivel nacional.

siguiente a la conclusión de la Semana Santa, suponiendo el colofón a las "Fiestas de Primavera".

El sábado por la noche, serpentea por la ciudad un desfile lúdico y variopinto que amalgama comparsas, un dragón articulado, gigantes, cabezudos, precediendo a la "procesión" de carrozas dedicadas a los dioses del Olimpo.

Tras el paso de las carrozas con su preceptivo ingente reparto de juguetes, tiene lugar el paroxismo final de la quema de la sardina junto al Puente Viejo, acontecimiento que es culminado

con una exhibición pirotécnica a modo de contrapunto último al recogimiento que Doña Cuaresma imponía en su reciente reinado de Semana Santa.

Solo me queda animaros a que viváis como actores directos y en primera persona estas fiestas entrañables, a que disfrutéis de la hospitalidad de los murcianos, a que degustéis la sabrosa gastronomía regional, a que compartáis la alegría de este pueblo.

Nos vemos esta primavera en MURCIAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA

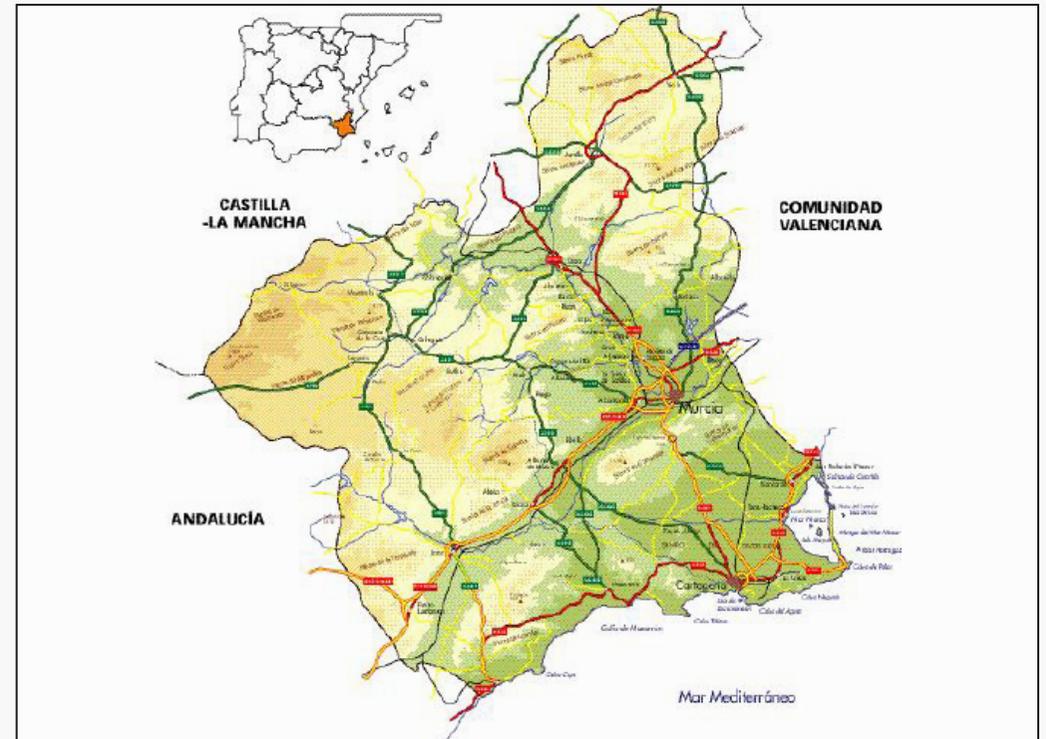


## Testamento de la Sardina

La lectura del satírico Testamento de la Sardina es uno de los episodios más importantes de los festejos sardineros, precedida por la llegada de la Sardina y como preludeo al multitudinario. Entierro del sábado noche. Como aperitivo, antes de proceder a la

## Entierro de la Sardina

El Entierro de la Sardina es una fiesta única y original que se celebra el sábado





## Medidas de seguridad

¿Quién no ha dicho nunca: "Tengo unas ganas de coger vacaciones..."? Seguro que todos.

Sin embargo, cuando ya hemos reservado un hotel o alquilado una casita, incluso confirmado las reservas, preparado las maletas, comprado los billetes o echado gasolina al coche y cogemos el camino, a veces resulta que nos olvidamos de otras cosas importantes.

La seguridad de la casa, por ejemplo. Se pueden alquilar los servicios de alarma y vigilancia de alguna empresa dedicada a ello durante el tiempo en que estemos fuera. Claro, que será un coste más añadido y actualmente con la crisis que hay, muchos no se lo pueden ni plantear. Los más adinerados poseerán instalaciones de automatismos que simulen el movimiento diario de persianas por la mañana y por la noche, incluso de luces nocturnas. Pero partamos de la idea de que esto quedase descartado y tomemos otras medidas más asequibles.

Antes de marcharnos, debemos asegurarnos de que puertas y ventanas estén bien cerradas, dejar una llave de repuesto a un familiar por si perdemos la que llevamos, incluso dejársela a un vecino o al menos dejarle dicho que no estaremos durante tales días.

Para evitar que ocurran accidentes en nuestra ausencia, revisaremos que el calentador del agua esté apagado, la bombona o la llave del gas cerrada así como la llave de paso del agua. Además podemos entregar a algún familiar la



póliza de seguros de la casa o indicarle dónde la guardamos.

Tampoco debemos olvidar la electricidad procurando no dejar objetos enchufados que no vayamos a utilizar, como pequeños electrodomésticos, cargadores de móviles, etc... Evitemos gastos inútiles mientras estamos fuera dejando apagados los televisores que haya en la casa con el botón a tal efecto y no con el mando, evitando además posibles averías del aparato ante

cualquier subida de tensión.

El frigorífico es otro de los elementos que debemos vigilar, podemos ponerlo en el mínimo de consumo para ahorrar energía, pero sobre todo vacío de alimentos que no estén envasados, abiertos o a punto de caducar. Hay que consumir las verduras, restos de guisos y todo aquello que pueda echarse a perder mientras estemos fuera.

Por otra parte, si tenemos plantas en casa, no debemos olvidar su cuidado. Lo mejor y más conveniente sería decirle a alguien que las riegue de vez en cuando. Así la casa no parecerá tan abandonada y cuando regresemos veremos cómo nos lo agradecen. En el caso de las mascotas si no tenemos a quién dejárselas, la solución puede estar en los centros de cuidado de animales en el caso de perros o gatos, o en la oferta de cuidado de algún familiar o amigo. Nunca recurramos al abandono, porque recordemos que ellos nunca lo harían.

Si no queremos, o no podemos asumir ese gasto extra, entonces tendremos que pensar que a los sitios a los que vayamos puedan venir con nosotros. Hay hoteles que permiten la entrada a perros y gatos. Restaurantes en los que comer mientras nuestras mascotas están cuidadas, etc, etc... Si bien es cierto que esta opción nos limita mucho, no es menos cierto que cuando compramos

un animal debemos ser conscientes de que no estamos comprando un mueble o un objeto de decoración. Asumimos una responsabilidad.

Otro aspecto importante es el medio en el que elijamos viajar: Si lo hacemos en autobús o tren y no llevamos billete de ida y vuelta, es importante guardar el dinero destinado al viaje de regreso, no sea que nos lo gastemos todo y nos quedemos en tierra.

El coche es otro medio probable para viajar. No debemos olvidar hacerle una pequeña revisión antes del viaje de ruedas, niveles, cadenas si nos vamos a lugares donde pueda nevar, comprobar el estado de la batería, de las luces, llenar el depósito, asegurarnos de que llevamos todo lo reglamentario (triángulos, chalecos, herramientas, botiquín...), comprobar el estado de la rueda de repuesto, así como programar previamente el GPS si lo tenemos, etc... Si viajan más de una persona con permiso de conducir y el viaje es largo, conviene que cada uno conduzca un rato para no cansarse demasiado, así como hacer pequeñas paradas en autoservicios para relajarse y estirar las piernas. Si viajamos de noche, es importante estar descansado y aprovisionarse de bebidas energéticas o café.

En el caso de que tengamos que dejarlo



# LAS VACACIONES

# MEDIO AMBIENTE

aparcado mientras descansamos, procuraremos que no se vea lo que hay en el interior, sobre todo en los asientos traseros que taparemos con una sábana o manta. Si hay maletas en la baca que estén bien atadas y cerradas con candados.

Pero también podemos viajar en avión o barco. En tal caso, no debemos olvidar los pasajes, o incluso el pasaporte si nuestro destino queda fuera de la Comunidad Europea. Si es así, además deberemos procurar llevar moneda del país al que viajemos para los primeros gastos y una vez allí, cambiar el resto en algún banco. Sería interesante conocer a cuánto está el cambio para calcular de antemano los costes. Si viajamos a un país para el cual se exija vacunación previa para prevenir posibles enfermedades endémicas, deberemos acudir a un centro sanitario adecuado.

Aparte de todo esto, sería bueno tener una cierta idea de a dónde podemos ir una vez allí, teniendo más o menos organizadas rutas o lugares que queramos visitar y cómo acceder a ellos.

Todo esto concierne al antes de la partida, ahora trataremos otros puntos importantes relacionados con nuestra estancia en el lugar elegido. Si viajamos solos, sobre todo hay que procurar no desvelar datos importantes sobre

nosotros a personas desconocidas, así como procurar llevar siempre con nosotros en alguna bolsa de mano la documentación y el dinero, siempre pegada al cuerpo o en bandolera, especialmente en sitios donde haya

multitudes para evitar los robos.

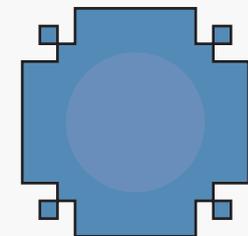
Portar un teléfono móvil o, si no tenemos, una tarjeta de teléfono nos vendrá bien en caso de apuros. Por otro lado, procuraremos no llevar demasiado

dinero encima, no sea que nos roben o perdamos la cartera. Es mejor dejar una parte en un sitio seguro de la casa u hotel (cajas fuertes, por ejemplo) o utilizar tarjetas de crédito para los gastos mayores.

Por último, procuraremos no demostrar en exceso que somos turistas y no ciudadanos corrientes, mostrando lo justo la cámara o los mapas, pues seremos más vulnerables a los robos y además, hay mucha gente que se aprovecha de ello y cobran más caros los servicios de taxi o la cuenta de algún restaurante, etc...

Sólo nos resta decir que normas de seguridad hay miles. Estas son sólo una pequeña muestra, sed precavidos y dejad a la improvisación lo menos posible. ¡Que tengáis unas buenísimas vacaciones!

Ana M. Cañizar





## 1º INTRODUCCIÓN

Ley 42/2010 es la barrera que les ha sido impuesta a los fumadores desde el 2 de enero de 2011. Con esta Ley se reforma la anterior del 2005 de medidas sanitarias frente al tabaquismo y reguladora de la venta, el suministro, el consumo y la publicidad de los productos del tabaco. Se modifican muchos aspectos de la anterior ley en concreto y lo que más discusión ha generado en la sociedad es el número de espacios donde se prohíbe fumar, entre los que se encuentran los bares y restaurantes. Las sanciones por su incumplimiento van desde los 30 euros para los hechos aislados y más leves, hasta el límite de los 600.000 euros en el caso de las conductas más graves. Las razones esgrimidas en el Preámbulo de la polémica Ley se basan en la necesidad de avanzar para erradicar el tabaquismo en la sociedad, la protección de los menores que quedan desamparados en espacios cerrados como los bares y restaurantes, y la protección de la salud de aquellos que no son fumadores.

## 2º REACCIONES

Por supuesto hecha la ley hecha la trampa. Numerosos locales han transformado sus negocios en asociaciones privadas de fumadores para que se pueda seguir fumando en sus recintos, aunque sólo sus socios pueden pasar a disfrutar de una copa o un café acompañados de un cigarro.

No han faltado tampoco movimientos en contra de la Ley, ya se recogen firmas en numerosos lugares de España para presentarlas en las Cortes Generales y pedir la derogación de la norma, norma que a su entender limita sus libertades fundamentales. Varios locales a lo largo del país se han declarado en rebeldía y están permitiendo que se fume en sus locales a pesar de que las cuantías de las sanciones para dichas infracciones son bastante importantes.

## 3º POSICIONAMIENTOS ENFRENTADOS

### La polémica está servida.

Los que se posicionan en contra de la ley argumentan que se entromete en la libertad del empresario sobre su decisión de dejar fumar o no en su local, y que proteger a los menores de los humos emitidos en ellos corresponde a sus padres, a los que



atribuyen la responsabilidad de velar por su salud, ya que son ellos los que al final deciden entrar o no en dichos locales acompañados de sus hijos.

Otra de las quejas es sobre la inversión realizada en muchos locales para adaptarlos a las condiciones anteriores de la ley, llevando a cabo una serie de obras dirigidas a habilitar salas de fumadores y de no fumadores. Con la modificación no se prevé una

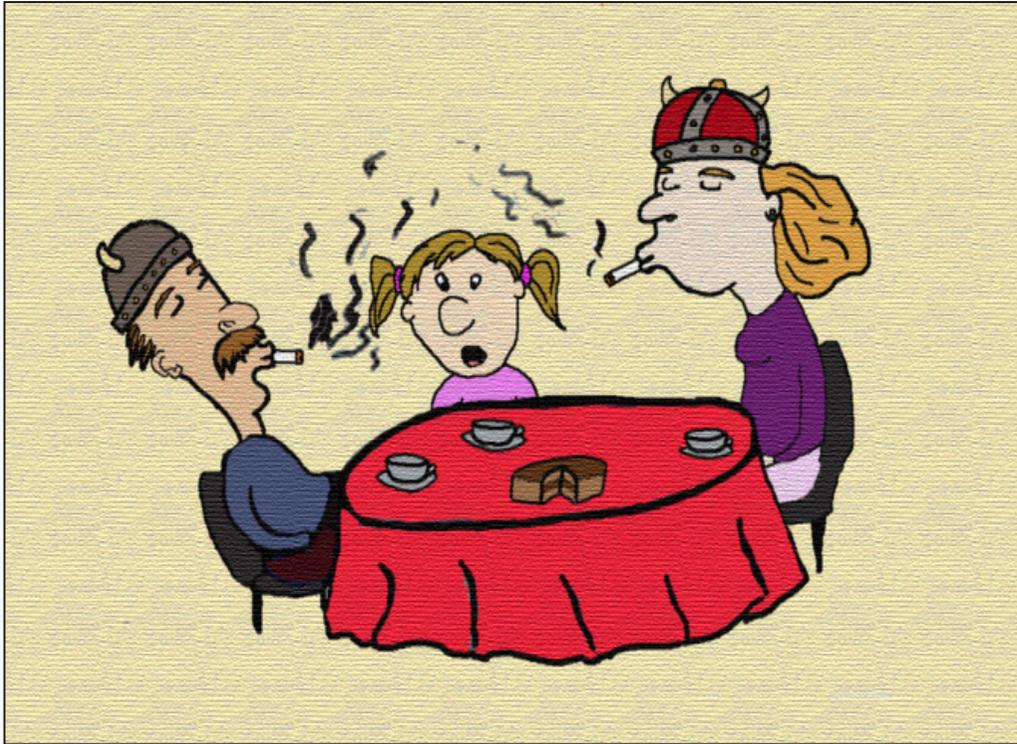
indemnización para compensar el gasto a los empresarios que en su momento se preocuparon por cumplir la mencionada normativa.

Los detractores (en su mayoría fumadores) de la ley claman al cielo por los elevados impuestos sobre el tabaco que encarecen el producto cerca de un 65%, no ven normal que se les cobre un gran impuesto por algo que no se permite consumir libremente en lugares públicos.



# Nueva ley antitabaco

# ACTUALIDAD



Justo al otro lado del debate se sitúan los que están a favor de estas medidas. Son numerosas las personas que pedían una prohibición de este tipo entre las que hay que destacar las asociaciones contra el cáncer. El fundamento de su posición se encuentra en la defensa de la salud de las personas no fumadoras, sean niños o adultos. Argumentan que cada uno es libre para decidir si fuma o no pero no puede condicionar al resto de la población a inhalar los nocivos humos que se desprenden de su adicción. La

frase más empleada por los que apoyan la reforma: la libertad de una persona termina donde comienzan los derechos de otra. No creen tampoco las personas a favor de la ley que la solución pase por permitir la elección del empresario de dejar fumar o no en su local, creando una diferencia de bares de fumadores y de no fumadores. Ya que se preguntan ¿qué empresario prohibiría fumar en su local perdiendo de esa manera clientela?

En lo que están de acuerdo unos y otros es que el control no debe convertir a

camareros y ciudadanos en policías de los locales. Las denuncias por infracción de la ley en bares y restaurantes de momento son minoritarias, y surge la pregunta de si se debe dejar algo tan delicado como una sanción a un establecimiento en manos de cualquiera que quiera poner una denuncia.

Las primeras semanas de la ley han cambiado algo nuestras calles, ya que podemos ver como algunos bares han instalado mesas a la puerta de sus locales con ceniceros para que sus clientes puedan salir a fumar su cigarro sin tener que dejar de consumir en el establecimiento. La imagen de grupos de personas delante de las puertas de los bares fumando se ha convertido en habitual. Esto también ha acarreado algunos problemas ya que se ha incrementado levemente el número de gente que, con la excusa de un pitillo, abandona el lugar sin pagar su consumición.

Sin duda la polémica deja muchas preguntas en el aire. Unas quedan contestadas con la claridad de los datos estadísticos, otras se quedan sin respuesta. Lo que es evidente es que no se conseguirá un consenso unánime que ponga de acuerdo a unos a otros sobre dichas restricciones.

En Europa once estados como Gran Bretaña, Irlanda, o Grecia, tienen una legislación desde hace años igual de restrictiva que la nuestra, el resto de países poseen una legislación restrictiva pero que todavía

no ha llegado a las prohibiciones totales que se han establecido en nuestro país. En Europa hace años que se ha abierto una guerra contra el consumo de tabaco, en nuestro país sólo acaba de empezar.



## 4º LO QUE DICE LA CALLE

Si hay algo claro es que la Ley ha generado opiniones para todos los gustos, fumadores y no fumadores opinan sobre la nueva ley coincidiendo en algunas cosas y en desacuerdo en muchas otras. Desde Travian Magazine hemos querido preguntar a pie de calle a la gente qué piensa.

### *¿Le gusta la nueva ley? ¿Por qué?*

Entre los no fumadores hemos obtenido dos respuestas muy repetidas. Por un lado el sector de los que les gusta la ley por la protección que les otorga para su salud, y otro sector que lo único que les gusta es no volver a casa por las noches con el olor del humo de los bares y discotecas.



## Nueva ley antitabaco

Los fumadores por su parte replican que si las medidas fuesen para proteger la salud de los ciudadanos, habría que prohibir el tabaco, en lugar de cobrarles unos impuestos para luego no dejarles disfrutar de ello.

### *¿Deben sentirse perseguidos los fumadores?*

Cierto grupo de no fumadores sostiene que no se les persigue sino que se les regula porque alegan que ciertos fumadores no les respetan e incluso desprecian el malestar que sienten por el humo. Los fumadores por el contrario se sienten perseguidos como si se tratase de una caza de brujas. Piensan que se les mira mal por el hecho de fumar sintiéndose comparados en según que ambientes con delincuentes o terroristas. Otro sector de la población cree que la ley obedece a fines políticos, ya que, mientras se hable de la ley, no se hablará de otros problemas sociales como el paro o la crisis.

### *¿Cree que deberían derogar la modificación actual? ¿En qué sentido?*

Un sector de la población no fumadora defiende que la regulación actual no debe derogarse porque lo consideran un paso adelante. Otro sector de dicha población, cree que al menos debería modificarse para que en aquellos locales que hubieran realizado desembolsos

económicos para adecuar sus locales a la anterior ley se permita fumar en los lugares habilitados al efecto. Los fumadores por su parte, creen que esta ley puede traer problemas a la hostelería y a la vez velan por sus derechos opinando que deberían derogar la vigente ley.

### *¿Denunciará si ve a alguien fumando en los lugares prohibidos?*

Un porcentaje alto de la población ve con malos ojos tener que denunciar a otros ciudadanos por el incumplimiento de esta ley. Consideran que no tienen el deber de actuar de policías y han de ser los propios locales los que se preocupen del cumplimiento de la regulación o la propia Administración la que se encargue de dicho control y vigilancia.

Sin duda la nueva Ley suscita debates intensos en la población que en algunos casos llevan la discusión a posiciones extremas e irreconciliables. Tras un mes de la entrada en vigor de la Ley, todavía no existen sanciones firmes a ningún local por el incumplimiento de la norma, son pocas las denuncias presentadas, y los fumadores se han resignado a fumar... en la puerta de los bares.

Fdo:Jning





# Travianero especial

# TRAVIANEROS

**N**uestro Travianero especial se llama Pedro Enrique Torres Sesé, es de Denia, ciudad turística situada al norte de la provincia de Alicante y tiene 16 añitos. Comparte estudios, rugby y... TRAVIAN. En los estudios, aunque dice no ser una eminencia, su media es de notable, en rugby su escalón es bastante más alto y en TRAVIAN lo intenta.

Cuando me dijo el entrenador que en verano no nos permitían jugar a rugby los jefes de la escuela y yo me deprimí.



**¿Qué tiene para que te haya atrapado de esa forma?**

Sinceramente, no tengo ni idea, le vi una atracción especial a este deporte que no había encontrado en otros. Además no necesitas estar especialmente en forma en las categorías inferiores y yo no era precisamente un atleta en condiciones. Me encontré muy bien cuando lo practicaba.

**Yo creía que había que estar muy cachas para practicarlo...**

Cuando eres profesional sí, pero los de mi posición pesan sobre 100-120kg y no es que tengan barriguita precisamente. Pero en las categorías inferiores,

como no es recomendable que hagan gimnasio porque después te quedas pequeño y esos mitos, haces lo que puedes con los chavalillos que tienes. A los más grandotes les dirás que entren y si tienes uno más rapidillo, pues a correr.

**¿Qué mides y qué pesas?**

Demasiado a ambas preguntas... (risas).



Estaré en torno a los 1'85m de altura y unos 78kg de peso.

**Buena altura pero algo flaco.**

Sí, eso me suelen comentar todos los entrenadores. Sin ir más lejos mi entrenador actual me ha pedido que llegue a unos 85kg y por ahora me las veo canutas para conseguirlo.

**Lo siento pero yo no tengo ni idea de rugby, ¿de qué juegas?**

Bueno en el rugby hay 2 grupos mayo-

ritarios, los delanteros (los más pesados y por consiguiente "fuertes") y los líneas (los más rápidos y que corren más distancias). Yo juego dentro de la delantera como segunda línea.

**Tu corres y haces taponos (¿Se llaman así?)**

(Risas) Yo soy de los pesados y eso de correr pues tampoco me gusta mucho. Los taponos a los que te refieres se llaman placajes.

**Cuéntame cuál es tu cometido en el terreno de juego.**

En el campo cada uno tiene su labor según cómo esté el juego. Si estoy cerca de la agrupación, me toca subir para que no se cuelen por los lados y, si estoy más lejos del grupo, me toca mantenerme hasta que uno rápido se venga hacia su sitio y yo vaya a la posición que me correspondría, que es la agrupación. Pero no hay funciones específicas para cada uno. Por lo general, en mi posición se suele saltar en las touches (fuera de fútbol). Las



**¿Cómo empezaste con el rugby?**

Empecé en el rugby porque mientras estaba en atletismo, el padre de un compañero decidió abrir una escuela de rugby en Denia. Pensó que el club podía tener futuro por la cantidad de ingleses que hay por la zona. Y cuando el padre consiguió todos los permisos, sin preguntarnos nada, nos dijo a mi hermano y a mí: "He, vosotros dos, este viernes os quiero en la playa porque jugáis a rugby y ya me contaréis qué os parece".

**¿El rugby fue un amor a primera vista?**

Tanto como primera vista no, porque me gustaba pero no pensaba que podría estar enganchado a él en un futuro...

**¿Y cuándo te das cuenta de que te ha atrapado?**



# Travianero especial

# TRAVIANEROS

touches son una agrupación de jugadores (según el dorsal del 1 al 7 y consiste en que el dorsal número 2, lanza el balón y los jugadores, 1,3 y 6,7 tienen que levantar al 4 y 5 y el 4 y 5 actúan según las jugadas que tengan en cada equipo.

***O sea que las jugadas no suelen ser espontáneas.***

No, se suele jugar según cómo esté el otro equipo.

***¿Tenéis técnicas estudiadas para elegir la jugada que mejor se adapte al momento?***

Sí, en los entrenamientos practicamos las jugadas y cuando ya las hacemos bien el entrenador nos dice en qué momentos sería conveniente usarlas.

***Por lo que me has contado empezaste en esto por casualidad y luego te enganó, pero me han dicho que habéis conseguido llegar lejos y tenéis ya algún premio.***

Bueno... ya veo que hay gente muy chivata por ahí (risas). Sí, el año pasado conseguí un doblete, campeón autonómico con mi club, el CAU Valencia, y también he conquistado otro campeonato, el campeonato nacional por selecciones autonómicas.

***Eso suena estupendamente.***

Sí, (risas) más o menos. Es más emocionante cuando lo estás viviendo. Ahora ya, cuando lo has asumido, te gusta escuchar que eres campeón pero estás pensando mayormente en que si ya has quedado campeón antes, en la siguiente temporada tienes que intentar quedar en el mismo puesto.

***¿Cuántas horas entrenabais?***

Con el club entrenábamos los Martes y



Jueves 2h cada día y jugábamos el Sábado y con la selección entrenábamos en el centro de alto rendimiento deportivo en el que estábamos la mitad de la selección 1 día a la semana 2h.

***¿Habéis tenido mucha competencia?***

Sí, tuvimos mucha competencia, pero desde el principio del campeonato ya nos situaban como la selección campeona, cosa que no me gustó porque me

daba miedo que nos confiásemos todos y después ocurriese lo que no queríamos.

***¿Ha sido muy difícil ser campeones?***

Los primeros partidos los ganamos más apretados con resultados de 7-0, 14-12, y después quién nos iba a decir que en la final daríamos nuestro mejor rugby y le ganaríamos a la selección madrileña con una amplia ventaja de 28-7.

***¡Vaya!.***

Para que no vayamos muy perdidos explico brevemente la puntuación del rugby así que no digan: ¡Es que eso es mucho! El ensayo (dejar el balón en la línea de marca) vale 5 puntos. Cuando marcas el ensayo te dan la posibilidad de ganar 2 puntos de ventaja más chutando a los palos (con forma de H) y si consigues que el balón pase entre los 3 travesaños (por la parte de arriba) te conceden esos

2 puntos extra. También si, en mitad del juego, vas a chutar a las "H" y pasa el balón como he explicado antes, te añaden 3 puntos.

***Y ahora que habéis alcanzado la gloria ¿qué pensáis hacer en el futuro?***

Ir a por el segundo campeonato de España por selecciones.

***Espero sinceramente que tengáis suerte y lo consigáis. Le pregunto a bocajarro y sin avisar: ¿fumas?***

¡Estás loca! Eso no se pregunta... Ni de cerca. Muchos amigos me han ofrecido tabaco, porros y demás, pero siempre mi respuesta ha sido negativa.

***Suponía que ser campeón exigía también esfuerzos pero quería comprobarlo (risas). Y, lógicamente, tampoco beberás en exceso, pero si que tendrás aficiones además del rugby.***

Beber activamente no. Sólo una vez y tampoco me pasé porque al día siguiente tenía un examen de recuperación de todo el curso de Latín. Por ahora he decidido no seguir bebiendo a no ser que sea una ocasión muy especial como el reencuentro con algún viejo amigo que pueda hacer mucho tiempo que no lo vea.

El examen me arruinó la noche, porque estábamos varios amigos, unos 15, en



## Travianero especial

# TRAVIANEROS

una caseta en el campo y queríamos pasarlo bien porque hipotéticamente habíamos acabado los exámenes (menos el pringao de turno, yo) y me tocó controlar. Pero bueno, me lo pasé genial de todas formas. Es entretenido ver las tonterías que puede hacer la gente cuando tiene una copilla de más.

***Me da la sensación de que eres una persona bastante sensata, incluso pareces más maduro con respecto a la edad que tienes.***

Sí, en TRAVIAN muchos me han dicho lo mismo, que me controlo demasiado, que no me gusta escribir con faltas de ortografía y miles de cosas me han dicho ya.

***Lo de la ortografía es lo primero que me ha llamado la atención en ti, pocos chicos de tu edad se expresan por escrito como tú lo haces. Y esa frase que tienes en el perfil también me ha parecido muy interesante.***

***“La confianza es difícil de ganar, fácil de perder e imposible de recuperar”***

Y ahora hablemos un poco de TRAVIAN Dispara la catapulta.

***¿Qué te atrae de este juego?***

Muchas veces me lo he preguntado, porque no le veo nada especial que le pueda diferenciar de otros juegos que hay por Internet. Pero tiene algo especial que hace que por muchas veces que haya intentado dejarlo, acabe volviendo. Supongo que será porque nunca he conseguido un resultado especialmente bueno por mí mismo y con mi nick. Y no será porque no lo he intentado veces. La competitividad del rugby también la paso a TRAVIAN.

***Supongo que el formar equipo en ambos juegos también te gusta, ni el rugby ni TRAVIAN son juegos solitarios.***

Tienes razón y además, normalmente, me gusta apoyar al consejo en las alianzas en las que estoy, y ser una especie de “profesor” para los más nuevos, y en el rugby, en el campo, si no estoy en una agrupación que ahí sólo se ve carne, si estoy por fuera, me suelo dedicar a colocar a mis compañeros.

***Estás estableciendo paralelismos muy interesantes entre ambos juegos. ¿Qué tipo de guerrero prefieres ser?***

Yo una porra... Pues de normal me gusta ser off.

***Una porra germana atracadora e implacable.***

Nunca mejor dicho lo de implacable (risas)

***¿En qué servidor juegas?***

Pues ahora estoy jugando en la cuenta de Chuu (x5.net) con la contra AHFFF comparto con dos amigos. Uno es un amigo personal y, además, compañero en el equipo en el que juego; el otro lo conocí hace varios speeds cuando fui Villablino y él, que estaba cerca de mí, entró en una alianza donde era uno de los líderes (no me gusta esa palabra, denota diferencia de clases y todos somos iguales, así que intenta algún sinónimo



pero que no sea tan brusco) y él empezó a jugar en ese speed. Y como suelo hacer siempre, le aconsejé y ahora estamos en la misma cuenta..

***Lo siento campeón pero los líderes son los que influyen y motivan a los demás, y sin su presencia las alianzas no tendrían ningún sentido. ¿Qué expectativas futuras tienes en TRAVIAN?***

En un futuro no muy lejano quiero fundar una alianza, junto a otros compañe-

ros, los UHF (Unidos Hasta el Fin), donde dimos caña mientras pudimos. Y si hay alguien que quiere hacer como mi compañero de cuenta, aprender sobre TRAVIAN y tal vez compartir cuenta en un futuro, darle esa oportunidad porque en mi opinión la diferencia entre los “pros” y los “noobs” se basa en dos cosas: los oros y la experiencia. Y si a los oros no se puede optar y a experimentar y aprender sí, se merece esa oportunidad.

***Estás planteando una experiencia que la revista ya la había tratado en privado. Si se llevase a cabo ese proyecto ¿podríamos contar contigo?***

Mujer... Pues por mi parte apoyaría a la revista e incluso, si pudiese, me haría reportero para colaborar, pero por mi falta de tiempo sería muy irregular para la entrega de mis partes y muchas veces me haría falta algún suplente para poder enviar mi colaboración completa. Sólo tengo los fines de semana “libres” como, si no recuerdo mal, te he comentado y no siempre suelo tener el tiempo que deseo, eso sí, cuando acabe de estudiar bachiller, si sigo por este mundo, podéis contar con mi apoyo.

***Te esperaremos campeón.***



## Relato

### Una bonita historia 3

Desde la Colina de las Tres Cruces, agazapados entre los arbustos, se encontraban varios días después la Reina Pandora y su mano derecha Sir William. Detrás, oculto aún, el exiguo ejército que acompañaba al séquito de la Reina se encontraba exhausto y lleno de barro de la lluvia de los últimos días, pues para ganar tiempo habían cabalgado incluso de noche, pernoctando a la intemperie tan sólo unas horas cada vez. Aquella mañana no llovía, quizá fuera una señal de buen augurio. Juntos examinaban lo que parecía ser una aldea atestada de tropas.

–Los informes eran correctos, calculo que hay casi cien mil defensas de a pie y unas treinta mil a caballo, es más del triple de lo que nos habían dicho en un principio, pero concuerda con las tropas avistadas por el joven Walter. Si no fuera por él... –añadió tras una pequeña pausa.

–Sí, estoy de acuerdo, sólo tenemos que esperar a que el ejército de Sir Nicholas...

–Verá, mi señora, –la interrumpió avergonzado– no estoy seguro de haber podido convencer a mi primo. Me puso muchos reparos y en su última carta no dejaba muy claro si participaría o no. Quiero que sepa que he hecho todo lo que estaba en mi mano y...

–No me cabe duda, Sir William. Entiendo

que no todos están dispuestos a renunciar a sus sueños por mi falta de liderazgo.

–No, por favor, no os martiricéis con eso, es ese comandante vuestro el que ha actuado de forma precipitada y...

–Lo sé, pero es mi responsabilidad y asumiré las consecuencias. Mantengamos la calma y la esperanza. Rezaré para que vuestro primo haya escuchado vuestras palabras y llegue a tiempo para evitar la catástrofe. Escuchad –dijo de repente al tiempo que un sonido atronador cruzaba el aire–. Son los cuernos de nuestro batallón. Ya están llegando y, aunque aún no divisemos ni rastro del otro ejército, no podemos esperar. Dijimos que entraríamos en la aldea a mediodía y ya casi lo es. Miró un instante al apuesto Sir William.

Desde aquel día en el salón en que se arrodillase a sus pies y sus miradas se cruzaran, apenas habían tenido tiempo para estar solos y hablar. Ahora no es el momento para pensar en eso –se dijo a sí misma y salió despacio de los arbustos sin hacer apenas ruido. Él la siguió presuroso. Se dirigió rápidamente a la cabeza de su pequeño ejército y les dirigió lo que pensaba serían sus últimas palabras, no sin antes pensar fugazmente que quizá el joven Sir William jamás llegara a conocer sus sentimientos por él:

–Caballeros, esta puede ser nuestra gran cruzada. Nuestro numeroso ejército con las catapultas y carneros está a punto de llegar. Sabemos que con ellos llegarán tropas desde el otro lado de nuestro vasto imperio que tumbarán y aniquilarán las grandes defensas que nos esperan en ese infierno. No quiero mentirles, pero aún no se divisa otro ejército que el nuestro así que es probable que estemos solos ante el peligro y hayamos sido dejados a nuestra suerte –estas últimas palabras provocó un murmullo de indignación entre los hombres.– Sin embargo –prosiguió alzando la mano al tiempo que el murmullo iba remitiendo– tengo fe en nuestros aliados y estoy segura de que pronto avistaremos...





## Relato

# TRAVIANEROS

–¡¡Mirad, allí!! –un grito interrumpió las palabras de la Reina y miles de cabezas giraron mirando hacia la dirección que apuntaba un dedo. Decenas de estandartes habían aparecido desde todos los frentes. Vítores de alegría resonaron por doquier y los hombres lanzaban sus guantes, pañuelos, ... al aire, presos de un incontenible sentimiento de júbilo y unas renovadas fuerzas para arrojar a la encarnizada lucha que les esperaba abajo. La propia Reina Pandora parecía respirar aliviada retomando sus habituales energías, pues ciertamente había temido que les estuviera enviando a las propias entrañas del infierno en una batalla de antemano perdida.

–¡¡Señores!! –exclamó sonriente alzando su delgado pero aún fuerte brazo, pues nunca había dejado de entrenarse para el combate. Estaba convencida de que era mejor estar preparada para cualquier eventualidad al tiempo que no quería reconocer que se hacía mayor y que de seguir así ya no conocería hombre. Ya tenía veinticinco años y volvía a estar soltera desde hacía cuatro. Sabía que debía dar un heredero al trono, pero aunque había recibido algunas proposiciones de matrimonio, todas habían sido rechazadas porque ningún pretendiente le parecía lo

suficientemente adecuado para ocupar el puesto de su fallecido marido. Además, en el fondo no quería reconocer que le gustaba dirigirlo todo sin nadie que la contradijera.– No hay tiempo que perder. ¡¡¡La victoria nos espera!!! Y dicho esto, montó en su caballo y dio la orden de avanzar. Justo antes de que su enfurecido ejército de avanzadilla llegara para estamparse en una muerte anunciada, un descomunal ejército jamás visto hasta entonces encabezado por Sir Nicholas III, súbdito incansable de la Cruz Dorada había hecho su entrada. Se podían divisar soldados hasta donde alcanzaba la vista: un tropel conformado por unos treinta mil luchadores de porras,

cincuenta mil luchadores de hachas, veintidós mil jinetes teutones, nueve mil quinientos arietes y unas ocho mil catapultas avanzaba sin tregua hacia las murallas que a su lado parecían de papel. El entrechocar de las cabezas de los arietes contra las pesadas murallas y puertas no se hizo esperar y se pudo oír a kilómetros de distancia. La tierra pareció temblar a sus pies y los soldados de una y otra alianza se vieron entremezclados hasta un punto tal, que se hacía difícil diferenciarlos. Definitivamente habían alcanzado el objetivo a tiempo abriendo camino al empedregado ejército de Pandora.

Entretanto, hordas de intrépidos pero

insuficientes soldados galos, germanos y romanos de todas las urbes enemigas intentaban sin éxito refrenar el ataque. El entrechocar de cientos de miles de armas de madera, de hierro y otros metales resurgía en cada rincón de la cada vez más destruida aldea, mientras cientos de incendios iban consumiendo los restos de muchos edificios y zonas productoras de materias para el abastecimiento de los habitantes. Los dos graneros fueron los primeros en caer, lo que facilitó que una parte del ejército enemigo muriera de inanición y de heridas sin atender mientras el resto seguía combatiendo. Cinco días y cuatro noche duró el asedio a pesar de que superaban en número a los defensores quienes demostraron tener un valor más allá de toda duda. Finalmente el pillaje terminó dejando la aldea casi sin recursos. Fue una gran hazaña, el bando contrario pecó de soberbia al confiar en que, la treta tendida al valiente e impetuoso Sir Thomas, fuera suficiente para alzarse con la victoria.

Ana M. Cañizar





## Relato de San Valentín



Eran tiempos de guerra, las Aldeas Natare se habían hecho un hueco en nuestro mundo y todos estábamos expectantes. Había sed de sangre, la tierra había cobrado vida propia latiendo con gran intensidad. Un sonido rítmico y acompañado que retumbaba en mis oídos, un sonido que nacía en el caminar de los más temibles ejércitos enfrentándose a su destino.

Dicen que la gloria pertenece a los valientes pero yo no era de esos, a decir verdad no destacaba en nada. Bajito, regordete, con los ojos un poco juntos y dos pelos. Para más INRI portaba una especie de palo con un hierrecito atado con una cuerda con el que intentaba protegerme, ni siquiera tenía una misera porra y, de haberla tenido, seguro que la mía hubiese sido pequeñita e inconsistente. Maldigo mi suerte.

Ajeno a tanta proeza y acto heroico yo era una simple falange, un miembro más de un grupo de soldados en el que de vez en cuando se podía ver alguna

'miembra' que pasaba olímpicamente del resto y prefería subirse a lomos de algún rayito engreído. ¡Malditos rayos! ¡Eran una panda de fanfarrones! Que si soy muy rápido, que si puedo transportar muchas más cositas que tú... El tema es que no puedes hacerles frente y tienes que aguantar sus discursitos. Un día intenté competir con uno de un par de días de edad, recién salido del horno y tuve el brazo en cabestrillo durante meses ya que me fracturé tres dedos, el radio y el húmero al intentar arrearle un puñetazo.

La Travian Magazine se llenó de fotos de héroes que habían logrado capturar algún que otro artefacto y las aldeas apestaban a fragancias florales que las 'miembras' rociaban sobre su piel cada dos minutos mientras suspiraban incluso en sueños. Aturdido por el fuerte aroma que emanaban mis congéneres femeninas, fui caminando junto a otros falanges lejos de mi aldea. Estaba asustado, en casa la comida siempre estaba calentita y vivía tranquilo ya que mis superiores eran unos seres muy organizados. Pero viajar fuera era otra historia, viajar fuera era muchísimo peor que enfrentarse con un millón de rayos juntos. Era tal el pavor que manifestábamos por los viajes después de un elevado número de desapariciones, que el dicho de "Que viene el coco y te comerá" se había modificado por un escalofriante "Te cambiarán de aldea y desaparecerás".

Los cánticos amenizaban el camino y pronto llegamos a nuestro destino. ¡Madre mía! ¡Qué edificios más alucinantes! Incluso contaban con un palacio y una cervecería. Las tropas eran muy modernas y cosmopolitas, algunas incluso llevaban vistosos tatuajes y anillos. Obnubilado por la majestuosidad de la gran ciudad me hice paso entre la gente y ahí se paró el tiempo. Algo inesperado atravesó mi coraza con un golpe certero llegando a lo más profundo de mi corazón. La sensación de euforia que recorría todo mi ser tan solo era comparable a la producida tras construir una maravilla a nivel 100. Algo indescriptible. Ella no era una más, era una chica de ciudad, una teutona de bandera, una mujer de esas que solo pasan frente a ti una vez en la vida cambiándola para siempre. ¿Y yo? ¿Yo qué podía ofrecerle? No tenía tierras ni oros, tan solo mi corazón, un corazón que estaba deseando unirse con el suyo, un corazón que la amaba antes incluso de haberla conocido.

Y me miró.

¿Quién se había encargado de parar el tiempo? ¿Quién había teñido las murallas de atardecer? ¿Quién había llenado sus ojos de deseo? ¿De dulzura? ¿Estaba soñando?

Y pasó lo inevitable.

Tomé sus pequeñas manos entre las mías mientras la acercaba a mis labios, unos labios a los que les podía la impaciencia, unos labios que anhelaban juntarse con los suyos en un beso eterno. En un beso que sellase nuestro amor. Un beso que tuvo lugar nublando mis sentidos. Un beso que hizo temblar al mundo, un beso acompañado de fuegos artificiales y dio lugar a un montón de pequeños muchachos que portaban lanzas y cabalgaban en rayos.

Desde entonces han pasado más de tres lunas y ahora somos inseparables. Tengo la certeza de que ella había sido creada para mí, no hay duda. ¿Quién podía pensar que reforzar una aldea amiga me hubiese dado la posibilidad de conocer al amor de mi vida?

Por eso amigo, ten siempre los ojos muy abiertos ya que nunca se sabe dónde se puede esconder el amor. Los sitios y los momentos más extraños pueden convertirse en escenarios de una bonita historia de amor...

¡Feliz San Valentín! ¡Y cuidado con lo que hacéis detrás de las empalizadas que últimamente hay mucha legati suelta y luego todo se sabe!.

Sua



# Ganadores edición número 11

# TRAVIANEROS

## Concurso de Fotos

Aquí me tenéis en el castillo de Puebla de Sanabria (Zamora) con la imperana, lan-cera, el teutón (se dejó el caballo en la cuadra) y la pretoriana. Al más puro estilo travianil

Tres de nosotros somos jugadores de travian.

Saludos.

Ununquadium, net 1



Hola, como están? primero que nada quiero decir que la revista me parece buenísima, cuando jugué en el primer s4.net creo que estaban comenzando y ahora que la leo, la verdad, da gusto ver al nivel que han llegado, felicitaciones a todo el equipo! Mis comienzos en travian fueron hace unos años cuando estaba en la universidad, un amigo mío, llamado Pocho, me comentó de un juego de estrategia parecido otro que ambos jugábamos pero mucho más completo a su parecer. El es un compañero de juegos de mesa y me pareció que si le gustaba el juego a mí también me iba a gustar. Por lo que creé mi primer cuenta en un s4.net bastante maduro (para que se hagan una idea, en el top 20 todos tenían más de 10 aldeas) y empecé a jugar, a crear tropas, hacer mis primeros atracos, mis primeras aldeas, jugando muy mal pero de a poco enamorándome cada vez más de este gran juego. Luego de estar un tiempo jugando, mi amigo Pocho dejó el server y al enterarnos que comenzaba el s1.net decidimos inscribirnos.

Este fue mi primer server real donde estuve en una gran alianza y aprendí muchas cosas que no sabía del juego, también en este server logré hacerme muy amigo aunque de forma virtual de mucha gente de diferentes países como México, Portugal y España. Algo que me sorprendió mucho fue la diversidad de personajes que veía en el juego, yo generalmente al ser un freaky (juego boardgames, magic, rol) pensaba que travian estaba poblado por gente como yo o similar pero me equivoqué mucho ya que en la alianza a la cual pertencí había un tío fiestero que vivía en alguna



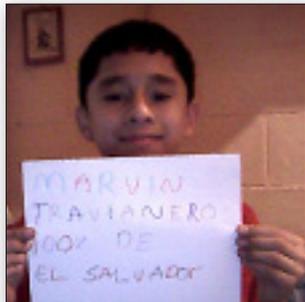
## Ganadores edición número 11

# TRAVIANEROS

costa de España, otro fanático del taekwondo y las motos, un dark, y hasta un ama de casa!, gente con diversos trabajos y algunos con familia cuyo conflicto diario era el poco tiempo que le dedicaban a la misma entre trabajo y travian.

Esto ha sido más o menos un repaso de lo que descubrí y un resumen de mi historia en travian. Vuelvo a este juego luego de un gran impasse y espero poder disfrutar de nuevo de las charlas en los foros de la alianza en la que termine jugando, de los cuantiosos atracos, del hall of fame del foro, de los ataques coordinados y ojalá de nuevo esté en una alianza grande que compita al final del juego, donde está la verdadera emoción.

Saludos!  
Dargor (s5.net)



Demostrando mi afecto a travian...  
Sigán así de bien...

Marvin Rodríguez



Hola:

Me gusta mucho vuestra revista y me gustaría publicar una foto (si es posible). Llevo 2 años jugando a Travian y este caso me pasó por atracar una aldea donde ponía en la puerta:

TODO POR LA PATRIA

Aviso a todos los jugadores, ni se os ocurra atracarla, siempre pierdes.

Saludos a Troika y a mis compis de OLIMPO (server 4).

Saludos y un abrazo.  
Folgaxa (aunque en este sever Quetzalcoatl)



## Ganadores edición número 11

# TRAVIANEROS



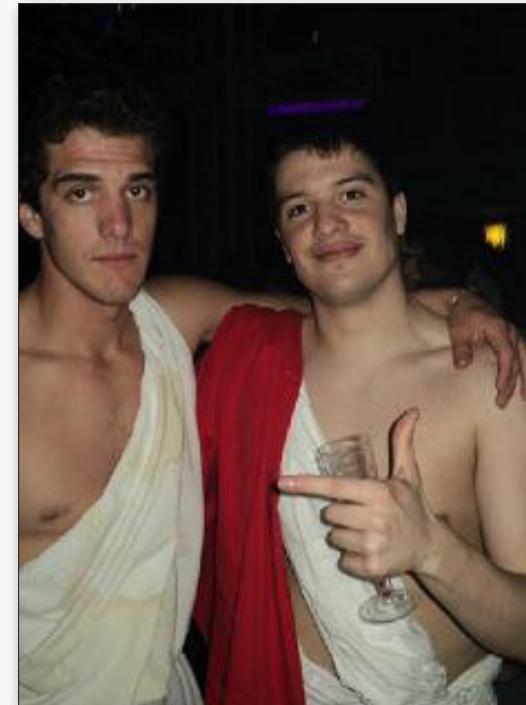
Hola a todos los travianeros! Mi nombre es Alberto y llevo jugando durante 2 años en el net 3 con el nick de albertopm93. Este ( el de la foto) es el pretoriano más valiente que tengo y me ha servido fielmente durante estos dos años jejejeje. Me gusta mucho travian y he conocido a gente muy maja por aquí, un saludo a todos ellos.

Saludos y seguid así me encanta vuestra revista!

Ahí de romano en una disco jaja con un amigo.  
Me llamo Gonzalo Díaz, soy de Córdoba, Argentina, 24 años.

La cuenta es Otton del s2.net  
Está copada la revista que no afloje.

Saludos





Encuentra la salida

VALE POR UNA COMILONA

MartineKe 11

## Sudoku

		5						6
		2			8			
4			3	5	9		2	
6		4		9		2		8
		8	1	4				
7			8	2			9	
		7		3	2		8	
	6		5		7			
	3				4			2

¿Dónde están las 10 diferencias?





## Vuestra colaboración tiene una gran recompensa

150 OROS  
por el Relato:

• Sua (x5)

150 OROS  
por su aportación a Travianero Especial:

• Pedro Enrique Torres

30 OROS por participante  
por su aportación al debate:

- Alejandro Camanzo
- Luis Antonio
- Psycho\_o
- Ru\_otaku
- Javier Domínguez
- Galoco

30 OROS por participante  
por su aportación a las fotos:

- Ununquadium (net1)
- Dargor (net5)
- Marvin Rodríguez
- Folgaxa
- Albertopm93
- Otton (net2)

### IMPORTANTE:

Los ganadores deben ponerse en contacto con TRAVIAN MAGAZINE a [revista@travian.net](mailto:revista@travian.net) para recibir su premio.

Travian  
Magazine

Participa en

## Travian Magazine “Cronicas Guerreras”

### Cartas a otros jugadores

¿Quieres felicitar a tu alianza o a algún jugador?  
¿Quieres desvelar algún secreto del servidor?  
¿Comentar alguna noticia interesante?...  
Éste es tu espacio! Tienes un rinconcito para escribir tus cartas y que sean publicadas.  
Si quieres publicar alguna carta solo tienes que enviarla mediante un email a la dirección [revista@travian.net](mailto:revista@travian.net). El equipo de Crónicas Guerreras se reserva el derecho de elegir las cartas publicadas y se podrán descartar aquellas que falten al respeto o que contengan faltas de ortografía.

### Presentación de alianzas

Toda gran alianza debe darse a conocer a lo grande. ¿Quieres que aparezca la presentación de tu alianza en el próximo número? Solo tienes que enviar la historia de tu alianza, el logo, los logros obtenidos y las mejores serán publicadas!  
Si quieres publicar alguna presentación solo tienes que enviarla mediante un email a [revista@travian.net](mailto:revista@travian.net). La dirección se reserva el derecho de elegir las propuestas a publicar y se podrán descartar aquellas que falten al respeto o que contengan faltas de ortografía.

### Reportes

Mádanos tus reportes y nosotros los enseñaremos por todos los rincones! Los reportes más significativos serán publicados.  
Para ello, además de la imagen, debe aparecer el link del reporte y del server para poder contrastar y verificar los datos