

Travian Magazine

Crónicas
Guerreras

pergaminos
de
experiencia

incrementan
el potencial
de tu hero



Travian Magazine

Sumario

4 TABLÓN

- Cartas al director
- Una petición especial
- Concursos abiertos: "Cuéntanos tu anécdota"
- Debate: Subastas.



7 EL JUEGO

- Edificio: La academia (versión T3.6)
- Guía sobre el juego: Subastas



12 NOTICIAS

- Net 1
- Net 3
- Net 6
- Net 7
- Net 8
- Net 9
- Net 10
- Netx
- Clasificatorio



20 FINAL DE SERVER

El final del s5



23 ACTUALIDAD

Ley SINDE



26 TRAVIANEROS

- Entrevista con el Director de la Academia.
- Pasatiempos
- Ganadores concursos anteriores



Editorial

Apreciados lectores, era primavera cuando se lanzó nuestra última publicación. Pasó la primavera y también el verano; si nos descuidamos casi caemos de lleno en el invierno. Seguro que os estáis preguntando ¿Qué les habrá pasado a éstos? Pues algo muy sencillo, nosotros también debemos pararnos de cuando en cuando para reflexionar y buscar nuestro camino; este proceso es el que nos hace resurgir cual ave fénix o volver como el turrón para deseáros Feliz Navidad.

Toda remodelación lleva cambios: otro equipo, inesperadas ideas, nuevas ilusiones... Aunque antes, como ahora, el alma de la revista sois los lectores. Pretendemos sacar una revista con periodicidad bimensual y con un tamaño más ligero, como nos habéis pedido muchos de vosotros.

En esta edición, os presentamos la academia organizada para ayudar a los nuevos jugadores, podréis encontrar una interesante entrevista con su director; os sorprenderá la gran novedad que suponen las subastas para la obtención de nuevos objetos para el héroe o de plata para gastar.

No faltará el esperado repaso general a todos los servidores que se están jugando actualmente, tanto en la nueva versión, como en las anteriores. Quizás nos de tiempo a incluir el reñidísimo final del primer T4, ya que en cuestión de horas cambia totalmente el panorama del server.

Además, contaremos con secciones dedicadas a concursos en los que se premiará a los mejores participantes y publicaremos los nombres de los ganadores de concursos anteriores.

Esperamos que disfrutéis de la edición.

-Equipo de TRAVIAN Magazine-

Staff

Dirección:

CI Revista.

Colaboradores:

Ana M. Cañizar, Carlos Gil, Driada, Ika, Jning, Lebiram, Queen, Runanegra, Vonder

Nota:

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



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.



¿QUIERES FORMAR PARTE DEL EQUIPO?



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

Escribe a revista@travian.net



Una petición especial

Estimados jugadores y lectores de la revista Travian Magazine,

Sabemos que, en los últimos meses, habéis echado en falta la publicación de Travian Magazine y de Crónicas Guerreras. Uno de los motivos principales ha sido la falta de personal en la redacción. Desde aquí queremos hacer un llamamiento para animaros a todos aquellos con ganas de aprender y colaborar este proyecto hecho por y para jugadores.

Necesitamos gente en todos los departamentos: reporteros, redactores, correctores, dibujantes, diseñadores, maquetadores...

El requisito fundamental es tener ganas de aprender y colaborar. Por ello os animamos a que déis el paso y os pongáis en contacto con nosotros a través de la cuenta del Foro General de Travian por mensaje privado: CI Revista, o, a través de nuestro email revista@travian.net.

¡Os esperamos!





Concursos: Cuéntanos tu anécdota

Todo el mundo vive experiencias muy variopintas en este juego, ya sea con compañeros, en casa, en nuestra alianza, ataques mal enviados, defensas que dan risa... Queremos abrir un espacio para compartir todas esas anécdotas que una vez serán graciosas, otras nos descubrirán nuevas cosas del juego y otras nos emocionarán. Os planteamos el concurso "**Cuéntanos tu anécdota**", las mejores anécdotas serán publicadas y recompensadas con 30 oros.



Bases del concurso:

- Se tendrá en cuenta la originalidad de los relatos.
- Se entregará en formato de word u open office con el límite de 260 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.
- 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

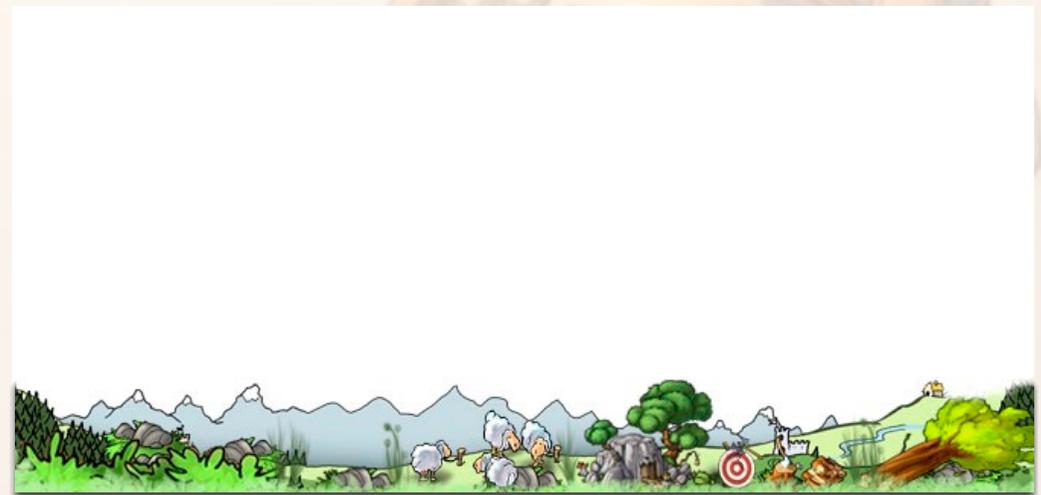
Debate: Subastas

Tras los primeros servidores jugados en la nueva y conocida T4, queremos proponer un debate sobre una innovación de esta nueva versión de TRAVIAN: **LAS SUBASTAS**

A favor de ellas, se arguye que ofrecen una nueva parcela de juego en la que los jugadores pueden mejorar las cualidades de sus héroes u obtener objetos que marquen la diferencia en la batalla de manera que existan más variantes a evaluar durante la partida.

En su contra, sin duda se esgrime que sólo los jugadores adinerados pueden intervenir con plenas garantías de obtener una buena colección de objetos en contra de aquellos que no inviertan oros.

Los mejores argumentos serán publicados en la próxima edición que se edite y recompensados con 30 oros. Podéis enviárnoslas a la cuenta del Foro General de Travian por mensaje privado a CI Revista, o, a nuestro email revista@travian.net





Edificios: La Academia (versión T3.6)

Cuando comenzamos a jugar a travian al hacer el cuartel, por defecto, disponemos de unas determinadas tropas de a pie, dependiendo de la raza de la que se trate y que poseen una serie de características propias. En los galos son las falanges (defensivas y baratas), en los germanos son los luchadores de porras (tropas idóneas para atracos por su bajo coste y rápida producción, aunque un poco débiles) y en los romanos, los legionarios (tropas también idóneas para atracos y primeros ataques, más caras y lentas de obtener en el cuartel, pero con más puntos defensivos que las "porras", sobre todo contra caballería). Como siempre, estas primeras tropas van en consonancia con las características propias de cada raza respecto a si son ofensivas (germanos), defensivas (galos) o mixtas (romanos). El compendio de todas crea el equilibrio entre los ejércitos, compensando en unas la falta en otras.

Sin embargo hay más tipos de tropas que las arriba nombradas y para disponer de ellas tenemos el edificio de la academia. Se trata de un edificio, por tanto, claramente de tipo militar.

Para ello empezaremos explicando cómo podemos edificarla. Necesitaremos tener tanto el cuartel como el edificio principal, desarrollado a grado 3, más una serie de materias que nos harán falta.



Una vez hecho, nos vamos a cualquier hueco (solar) que tengamos en el centro de nuestra aldea, seleccionamos "academia" de entre la lista y damos a construir y esperamos a que finalice. Con eso obtendremos el primer grado del edificio que nos permitirá explorar cierto tipo de tropa ya tanto en germanos como el romanos. Para los galos, tendremos que subirla aún dos grados más para explorar nuevos tipos, como veremos más adelante.

Para explorar los primeros tipos de tropa, dependiendo de qué nos interese hacer en la aldea, si tropas ofensivas o defensivas o de atracos, tenemos que saber a qué grado necesitamos tener la academia para poder obtener las que nos interesen en cada aldea. Pero antes, os pongo la tabla de tiempos de construcción para este edificio en un servidor normal (*ver al final del artículo*), más la de costes en materias según grado de construcción.

Nivel	🔪	🏹	🛡️	👤	🌿	PC
1	220	160	90	40	4	5
2	280	205	115	50	2	6
3	360	260	145	65	2	7
4	460	335	190	85	2	8
5	590	430	240	105	2	10
6	755	550	310	135	3	12
7	970	705	395	175	3	14
8	1.240	900	505	225	3	17
9	1.585	1.155	650	290	3	21
10	2.030	1.475	830	370	3	25
11	2.595	1.890	1.065	470	3	30
12	3.325	2.420	1.360	605	3	36
13	4.255	3.095	1.740	775	3	43
14	5.445	3.960	2.230	990	3	51
15	6.970	5.070	2.850	1.270	3	62
16	8.925	6.490	3.650	1.625	4	74
17	11.425	8.310	4.675	2.075	4	89
18	14.620	10.635	5.980	2.660	4	106
19	18.715	13.610	7.655	3.405	4	128
20	23.955	17.420	9.800	4.355	4	153
Total	108.720	79.075	44.475	19.770	62	

bien, ya tenemos una cierta idea de lo que cuesta subir el edificio paso a paso tanto en tiempo como en materias, sin embargo, no siempre tendremos que

El Juego



subirlo hasta grado máximo. Todo dependerá de qué tropas queramos según nuestras necesidades y para ello, os pongo tres cuadros con todos los tipos que se pueden hacer según la raza, con sus costes en materias y tiempos de producción:

Costes de investigación para las tropas Germanas							
M							
1		<u>Lancero</u>	970	380	880	400	1:26:00
3		<u>Luchador de hacha</u>	880	580	1560	580	1:30:00
1		<u>Emisario</u>	1060	500	600	460	1:26:00
5		<u>Paladín</u>	2320	1180	2520	610	2:30:00
15		<u>Jinete Teutón</u>	2800	2160	4040	640	2:58:00
10		<u>Ariete</u>	6100	1300	3000	580	4:00:00
15		<u>Catapulta</u>	5500	4900	5000	520	8:00:00
20		<u>Cabecilla</u>	18250	13500	20400	16480	5:23:45

Costes de investigación para las tropas Galas							
M							
3		<u>Luchador de espada</u>	940	700	1680	520	1:42:00
5		<u>Batidor</u>	1120	700	360	400	1:38:00
5		<u>Rayo de Theutates</u>	2200	1900	2040	520	2:34:00
5		<u>Druida</u>	2260	1420	2440	880	2:38:00
15		<u>Jinete Eduo</u>	3100	2580	5600	1180	3:06:00
10		<u>Carnero de madera</u>	5800	2320	2840	610	4:40:00
15		<u>Catapulta de guerra</u>	5860	5900	5240	700	8:00:00
20		<u>Cacique</u>	15880	22900	25200	22660	6:47:55

Costes de investigación para las tropas Romanas							
M							
1		<u>Pretoriano</u>	700	620	1480	580	1:58:00
5		<u>Imperano</u>	1000	740	1880	640	2:06:00
5		<u>Equites Legati</u>	940	740	360	400	1:38:00
5		<u>Equites Imperatoris</u>	3400	1860	2760	760	2:42:00
5		<u>Equites Caesaris</u>	3400	2660	6600	1240	3:26:00
10		<u>Carnero</u>	5500	1540	4200	580	4:20:00
15		<u>Catapulta de fuego</u>	5800	5500	5000	700	8:00:00
20		<u>Senador</u>	15880	13800	36400	22660	6:47:55

El Juego



como podemos ver, hay muchos tipos de tropa, unas a pie que se generan en los cuarteles, otras a caballo a partir de los establos, otras más pesadas y lentas que salen de los talleres y por último, están las tropas de conquista que van a pie a velocidad de carnero y que se producen en la residencia o palacio. Por tanto, algunas de estas tropas para poder hacerlas precisan erigir previamente otros edificios. No podemos hablar de exploraciones en la academia y pasar por alto este aspecto y dado que hasta la fecha no hay tablas que muestren de un solo vistazo todo lo que se necesita para explorarlas, a continuación os mostramos una que creemos os será muy útil.

como conclusión resaltar la gran importancia que tiene la academia en este apasionante juego que es el travian. Es uno de los edificios que aportan más puntos de cultura cuanto más elevado sea el grado en el que lo tengamos y además, una vez exploradas todas las tropas de interés, podemos tirarlo para utilizar el lugar que ocupa en la construcción de otro edificio, como un granero, un almacén extra, etc... sin que por ello perdamos las exploraciones realizadas.

Tiempos de construcción de la academia en un server normal.

Academia	Nivel Principal Edificio									
	Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	-	-	0:31:00	0:30:00	0:28:40	0:24:40	0:26:40	0:25:40	0:25:00	0:24:00
2	-	-	0:40:30	0:39:10	0:37:30	0:36:20	0:35:00	0:33:50	0:32:30	0:31:20
3	-	-	0:51:40	0:49:50	0:48:00	0:46:20	0:44:40	0:43:00	0:41:30	0:40:00
4	-	-	01:04:40	01:02:20	01:00:00	0:57:50	0:55:50	0:53:50	0:51:50	0:50:00
5	-	-	01:19:40	01:16:50	01:14:00	01:11:20	01:08:50	01:06:20	01:03:50	01:01:40
6	-	-	01:37:00	01:33:30	01:30:10	01:26:50	01:23:50	01:20:50	01:17:50	01:15:00
7	-	-	01:57:10	01:53:00	01:48:50	01:45:00	01:41:10	01:37:30	01:34:00	01:30:40
8	-	-	02:20:30	02:15:30	02:10:40	02:06:00	02:01:20	01:57:00	01:52:50	01:48:50
9	-	-	02:47:40	02:41:40	02:35:50	02:30:20	02:24:50	02:19:40	02:14:40	02:09:50
10	-	-	03:19:10	03:12:00	03:05:10	02:58:30	02:52:00	02:45:50	02:39:50	02:34:10
11	-	-	03:55:40	03:47:10	03:39:00	03:31:10	03:23:30	03:16:10	03:09:10	03:02:20

12	-	-	04:38:00	04:28:00	04:18:30	04:09:10	04:00:10	03:51:30	03:43:10	03:35:10
13	-	-	05:27:10	05:15:30	05:04:10	04:53:10	04:42:40	04:32:20	04:22:40	04:13:10
14	-	-	06:24:10	06:10:20	05:57:00	05:44:10	05:31:50	05:19:50	05:08:20	04:57:20
15	-	-	07:30:20	07:14:10	06:58:30	06:43:30	06:28:50	06:14:50	06:01:30	05:48:20
17	-	-	10:16:00	09:53:50	09:32:30	09:11:50	08:52:00	08:32:50	08:14:20	07:56:30
18	-	-	11:59:10	11:33:20	11:08:20	10:44:20	10:21:10	09:58:50	09:37:10	09:16:30
19	-	-	13:59:00	13:28:50	12:59:40	12:31:30	12:04:30	11:38:30	11:13:20	10:49:00
20	-	-	16:17:50	15:42:40	15:08:40	14:36:00	14:04:30	13:34:00	13:04:40	12:36:30
Total	-	-	105:43:20	101:55:30	98:15:20	94:43:20	91:18:40	88:01:20	84:51:00	81:48:00

Academia	Nivel Principal Edificio									
	Nivel	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	0:23:00	0:22:20	0:21:20	0:20:40	0:20:00	0:19:20	0:18:40	0:18:00	0:17:20	0:16:40
2	0:30:20	0:29:10	0:28:10	0:27:10	0:26:10	0:25:10	0:24:20	0:23:20	0:22:30	0:21:50
3	0:38:30	0:37:10	0:35:50	0:34:30	0:33:20	0:32:10	0:31:00	0:29:50	0:28:50	0:27:40
4	0:48:10	0:46:30	0:44:50	0:43:10	0:41:40	0:40:10	0:38:40	0:37:20	0:36:00	0:34:40
5	0:59:20	0:57:10	0:55:10	0:53:10	0:51:20	0:49:30	0:47:40	0:46:00	0:44:20	0:42:40
6	01:12:20	01:09:40	01:07:10	01:04:50	01:02:30	01:00:10	0:58:00	0:56:00	0:54:00	0:52:00
7	01:27:20	01:24:10	01:21:10	01:18:20	01:15:30	01:12:50	01:10:10	01:07:40	01:05:10	01:02:50
8	01:44:50	01:41:00	01:37:30	01:34:00	01:30:30	01:27:20	01:24:10	01:21:10	01:18:10	01:15:20
9	02:05:10	02:00:30	01:56:10	01:52:00	01:48:00	01:44:10	01:40:20	01:36:50	01:33:20	01:30:00
10	02:28:30	02:23:10	02:18:00	02:13:10	02:08:20	02:03:40	01:59:10	01:55:00	01:50:50	01:46:50
11	02:55:50	02:49:30	02:43:20	02:37:30	02:31:50	02:26:20	02:21:10	02:16:00	02:11:10	02:06:20
12	03:27:20	03:20:00	03:12:40	03:05:50	02:59:10	02:52:40	02:46:30	02:40:30	02:34:40	02:29:10
13	04:04:00	03:55:20	03:46:50	03:38:40	03:30:40	03:23:10	03:15:50	03:08:50	03:02:00	02:55:30
14	04:46:30	04:36:10	04:26:20	04:16:40	04:07:30	03:58:30	03:50:00	03:41:40	03:33:40	03:26:00
15	05:35:50	05:23:50	05:12:10	05:00:50	04:50:00	04:39:40	04:29:30	04:19:50	04:10:30	04:01:30
16	06:33:00	06:19:00	06:05:20	05:52:10	05:39:30	05:27:10	05:15:30	05:04:10	04:53:10	04:42:40
17	07:39:30	07:22:50	07:07:00	06:51:30	06:36:50	06:22:30	06:08:40	05:55:30	05:42:40	05:30:20
18	08:56:20	08:37:10	08:18:30	08:00:30	07:43:10	07:26:30	07:10:30	06:55:00	06:40:00	06:25:40
19	10:25:40	10:03:10	09:41:30	09:20:30	09:00:20	08:40:50	08:22:10	08:04:00	07:46:40	07:29:50
20	12:09:20	11:43:00	11:17:40	10:53:20	10:29:50	10:07:10	09:45:20	09:24:10	09:03:50	08:44:20
Total	78:51:00	76:00:50	73:16:50	70:38:30	68:06:10	65:38:50	63:17:10	61:00:40	58:48:40	56:41:50



Guía sobre el juego.

Subastas

Como muchos de vosotros ya habréis comprobado, Travian 4 nos ofrece ciertas novedades respecto al Héroe y una de ellas es la posibilidad de incorporar objetos que mejoren su rendimiento equipándolo de casco, armadura, botas, armas, etc. Existen dos métodos para adquirirlos: bien realizando misiones con nuestro héroe de manera que los recolectemos sin coste alguno o bien a través de las subastas.



Las subastas son un mercado para el intercambio de objetos entre jugadores. Solo es posible el intercambio de objetos mediante Monedas de Plata. Para conocer el saldo de tus monedas de plata mira en la esquina superior izquierda de la pantalla el número que hay debajo del icono de monedas de color plata.

Para acceder a las subastas deberás haber completado primero 10 aventuras con tu héroe, de otra forma no podrás acceder.

Dispones de 2 accesos directos a las subastas, uno haciendo click en el icono de las monedas de plata situado en la esquina superior derecha, y otro acceso directo situado al lado derecho del rostro de tu héroe cuyo icono es un Mazo de Juez. También podrás acceder a ellas haciendo click en tu héroe >> Subastas.

Las monedas de plata pueden usarse para comprar objetos en las subastas o también para cambiarlas por Oro.

Para cambiar las monedas de plata por Oro, tienes que acceder a las opciones de Travian Plus, haciendo click en el icono de monedas de oro que verás en la parte superior derecha de la pantalla. Ahí encontrarás una opción que dice: Intercambiar entre oro y plata.

Por 1 oro podrás obtener 100 monedas de plata y por 200 monedas de plata podrás obtener 1 oro.

Cada vez que un objeto sale a subasta lo hace por un periodo de 24 horas, durante el cual cualquier jugador podrá realizar su puja en monedas de plata. Puedes vender cualquier objeto que tu héroe tenga en su inventario.

Las subastas tienen una duración de 24 horas donde cualquier jugador que disponga de monedas de plata suficientes y haya completado 10 aventuras con su héroe, puede participar.

Las subastas de objetos que se pueden acumular en unidades comienzan con un valor mínimo equivalente a las unidades puestas en venta, por ejemplo, 10 Pomadas comenzarían con un precio de salida de 10 monedas de plata. Sin embargo aquellos que no se pueden acumular en unidades (espadas, cascos, escudos, libros de sabiduría...), comienzan con un valor de 100.

En las subastas, tienes que elegir una cantidad máxima que estás dispuesto a dar por ese objeto. El sistema irá subiendo las pujas de otros jugadores hasta llegar a ese máximo. Si ves que un jugador puja inmediatamente después que tú es porque su valor máximo está por encima del tuyo. El jugador que haya hecho la mayor oferta en el momento en el que se acabe el tiempo de la puja será el que finalmente adquiera el objeto, recibiendo el precio en monedas de





plata el jugador vendedor.
Si nadie puja por ellos, TRAVIAN los compra por su precio inicial.

Comprar y vender en las subastas puede llegar a ser el medio más rápido para dar a nuestro héroe los instrumentos necesarios para ser decisivo en las batallas que libremos. Nuestra pericia al pujar en el último momento puede ser lo que nos haga comprar a mejor o peor precio.



Si pujamos por varios objetos podremos hacer un seguimiento también del estado de esas pujas para saber si han sido superadas o no. Bastará con hacer click en la pestaña pujas para encontrar el estado de las pujas que todavía están abiertas y ver el resultado de las que han terminado. De esta manera podremos decidir si subimos la oferta o nos retiramos de la misma porque no nos compensa o directamente se ha quedado fuera de nuestras posibilidades. Cuando vendamos podremos comprobar el estado de la puja haciendo click en la pestaña de "vender" que se encuentra a la derecha de la de comprar. Ahí no sólo podremos seleccionar que objetos vender sino que también veremos

el número de personas que han pujado, el tiempo restante, y el precio final que se ha ofrecido por el objeto.

Como podéis ver el sistema de pujas es un sistema completo que permite un amplio control de las mismas, amplía el juego a una parcela distinta ofreciéndonos un gran número de posibilidades ayudándonos a mejorar sensiblemente el rendimiento de nuestra cuenta.





Noticias servidor 1

Se acabó el s1, y pilló a todo el mundo con las maletas preparadas y las mochilas a punto para irse de vacaciones y eso que parecía el server interminable; pero el día 16 julio de 2011 a la 02:29 a.m. El f1 team o los cochecitos, como también se conocieron subieron su maravilla a nivel 100, siendo proclamados indiscutibles vencedores.

Fue un server largo, larguísimo; lleno de sorpresas, de tensiones y de alternancias en el dominio del esquema de juego a cual más emocionante; pero sobre todo fue el triunfo de david frente a goliath, donde un bloque, sin pretensiones y a priori sin posibilidades de ganar el server, que solamente aspiraba a terminarlo como buenamente pudiera, se proclamó vencedor. Concurrieron también una buenísima gestión de los escasos recursos y menos oportunidades que se iban presentando para llegar a la meta; aunque quizás el gran artífice de la victoria del f1 team fue que ninguno de los otros bloques mucho más potentes nunca les consideraron enemigos dignos de tomar en cuenta; nadie, ni ellos mismos, creía que lo conseguirían hasta el mismísimo último segundo, cuando se levantó el banderín a cuadros.

El juego estuvo dominado desde el principio por el bloque de los siete pecados, que llegó a tener hasta siete de sus embajadas en el top 10 del ranking de alianzas y el resto muy bien colocadas. Tenían representación en todos los sectores, con fichas de jugadores muy potentes; pero su pretensión de ser un macrobloque y su estrategia de rodillo y tierra quemada, hizo que el resto del server se uniera contra ellos.

En el +/- se perfila el bloque cochecitos, que fueron en principio bastantes más alianzas, pero tras varias fusiones y reestructuraciones, solamente quedaron ferrari, torounix y renault que llegaron hasta la victoria. Borrower y sus aliados se lanzaron a una limpieza del sector +/-; los demás aguantaron el tirón de pecados como más o menos pudieron, hasta que borrower y enanitos

alcanzaron un pacto, para luchar contra el bloque pecador; parecía que los dos grupos irían contra los siete pecados, cuando éstos perdiesen todas sus posibilidades se pegarían entre ellos, hasta ver hacia que parte se decantaban los laureles pero, eso sí, de muy buen rollito.

Empezaron las maravillas, tenían pecados, cuatro gatos, enanitos y joh, sorpresa! F1 team también apareció por allí con la cuenta de thorgal.

Todo vaticinaba que sería un server aburrido, sin altibajos, la maravilla de kava del bloque enanitos estaba ya a nivel 99, en pocas horas llegaría al 100 y a la victoria. Borrower pensó que era el momento de cumplir el acuerdo con enanitos de echarse unas piedras; enanitos creyó que con la maravilla a nivel 99, lo mejor era acabar ya el server interminable.

Ante esta falta de entendimiento apareció una off olvidada lanzada desde la cuenta piratitas lindos y la maravilla de kava bajó a 84. Esta bajada de nivel, sin excesiva importancia estratégica en principio porque enanitos seguían los primeros en la carrera de las maravillas, rompió la armonía entre los dos bloques y empezaron a sonar las piedras y a publicarse acusaciones que calentaron el fgt. El enemigo común ya no era pecados, sino que se encarnizaron en una guerra fratricida que arrancó a ambos de la senda del éxito y pecados comenzó a decantarse como vencedor. Robos y reconquistas de artefactos y planos animaron el server con los distintos rounds de las tropas contendientes. Cochecitos siguió subiendo su maravilla, sin prisa; el resto era un todos contra todos; nadie pensaba que llegarían pero se acabó, su maravilla subió a 100.

Es cierto que borrower favoreció a cochecitos con planos y artefactos para que pudieran continuar en la lucha, también de enanitos se recibió ayuda en muchas ocasiones; pero lo que es indudable es que cuando cochecitos pudieron finalizar su marcha, ya no había ninguna off que lanzarle y fueron imparables ¡f1 team ganador del s1!.



Noticias servidor 3

El miércoles 21 de septiembre se reinicia por fin el net3, hay curiosidad hacia la nueva versión de travian y se inscriben más de 10.000 fichas.

Como suele ocurrir, sirve de reencuentro entre experimentados jugadores junto a noobs recién llegados que no saben muy bien de qué va ésto. Se calientan motores; el pistoletazo de salida ha sonado; todos buscan una colocación favorable para sus intereses en el mapa travianero. Empiezan a formarse las primeras alianzas: se ven algunos nombres ya conocidos del anterior s3, otros que pululan asiduamente por el FGT y mucho desconocido con ganas de figurar inscrito con letra dorada en la historia.

Por sectores las fuerzas parecen encontrarse bastante divididas, aunque apenas nos encontramos en los inicios del servidor y todavía no se vislumbran escaramuzas importantes tendentes al dominio territorial.

En el ++ destacan dos alianzas, ACME que en este momento encabeza el ranking y SEDA también muy bien situada. En el +/- están WANTED, M&M y LEGIO que junto otras alianzas de pocas fichas y bastante calidad están dando vidilla al cuadrante, con escaramuzas para limpiar su sector. El -/- tiene en CNC y CNT a viejos conocidos de otros envites, que pueden dar mucho juego en cuanto empiecen las verdaderas guerras intersectoriales. En el -/+ ya hay alguna re-friega entre WMDK y HEKATE, donde esta última ha perdido varias fichas; por otro lado está Q.Y.M. muy bien posicionada en el ranking y puede dar algún susto.

Han empezado a rular piedras y hasta ha caído alguna secundaria pero sin batallas memorables ni reportes espectaculares, dado lo poco avanzado de este servidor que se prevé entretenido.

Una última noticia, esta misma mañana se han declarado oficialmente la guerra ACME y SEDA; lloverán piedras, caerán capitales, se destrozarán secundarias... Veremos en qué acaba todo esto.

Noticias servidor 4

el equipo de travian magazine pide disculpas por no poder ofrecer un resumen de las noticias de este servidor, pero la falta de colaboradores en dicho server nos ha hecho imposible ofrecer cualquier información del mismo.





Noticias servidor 6

El s6 actual destaca por ser, si no sucede algún milagro, el último servidor clásico que habita el net. Con la T4 llegada como una apisonadora a travian, parece que la versión 3.6 se convertirá en la nueva "classic".

El servidor encara su recta final con las MV ya subidas y re-subidas después de haber sido echadas abajo. Dos bloques se enfrentan en lo que se podría resumir como 2 sectores contra 2 sectores, aunque eso sí, con matices.

En el +/- habita la coalición entre Chusma y Melones&Sandías conocida como ChusMelones. Dominaron sin muchos problemas su parcela a pesar de ser pocas cuentas.

En el +/- hay una situación parecida pero con claro dominio de LSDC, que más allá de algunas escaramuzas puntuales no ha tenido mucha resistencia para dominar el sector.

En el -/+ ELITE dominaba plácidamente desde el principio. Pero algunas disputas internas hicieron que una parte se escindiera formando ILUVATAR. La guerra sectorial más importante del servidor ha acabado siendo entre estas dos alianzas. Aunque en principio la diferencia del número de cuentas apuntaba a ELITE como gran favorita, los ILUVATAR consiguieron ser algo más que una pequeña molestia y sobrevivieron a la contienda siendo finalmente acogidos en las filas de ChusMelones.

En el -/- Chegya dominaba con sus numerosas embajadas desde el principio, a pesar de que la alianza QN (Querubines Negros) ha aguantado en el sector hasta el final y han resultado ser más peligrosos de lo esperado para los intereses de Chegya.

Maravilla					
	Jugadores	Nombre	Alianza	Grado	
1.	Barto1933	ELITE	.ELITE.	68	-
2.	Sabi	Monjas Viajeras QN	Secta	64	-
3.	Eliel	♥iGoGoGo CheGya!♥	CheGyaMV	63	-
4.	rock lee	ELITE	.ELITE.	59	-
5.	Eliel	CheGya POWWWAAA !!!	CheGyaMV	55	⚔
6.	Eliel	POWAAA.	CheGyaMV	47	⚔
7.	4reiters	Classic4ever	ChusMe	42	⚔
8.	Sabi	El confesionario	Secta	40	⚔
9.	Sabi	LSDC - AVILES	Secta	38	⚔
10.	chiquilin	Orgullo G@rlang	ChusMe	36	⚔
11.	Barto1933	ELITE	.ELITE.	35	⚔
12.	bolongo	ME-SA-IN-CHUS	ChusMe	25	⚔
13.	Aminara	ELITE	.ELITE.	5	-

Ya avanzado el servidor empezaron los pactos intersectoriales y ChusMelones se coalieron con LSDC, obligando así a ELITE y Chegya a formar pareja de baile en la carrera de las MV.

Al margen de ellos, una pequeña alianza con pocos jugadores, CTQ, que no está asociada a ninguno de los dos bandos, ha sido la bestia negra de varios jugadores (en especial de Chegya) pillando tropas o destrozando aldeas clave. Hasta el momento se han visto ya muchas macros, aunque la carrera esté igualada. La pregunta que todo el mundo se hace es: ¿Cuántas macros quedan todavía por salir?





Noticias servidor 7

El net 7 ha tenido el privilegio de ser el primer net con versión T4, por lo que la llamada de grandes jugadores de travian se hizo efectiva dando lugar a un servidor donde la calidad abunda en los 4 sectores. Unos sectores que, como no podía ser de otra forma, están dominados por sus respectivas alianzas.

Empezando por el +/+ nos encontramos a los TDU, unión de las ya extintas alianzas TOP, Dëthkløk y Union. Más allá de pequeñas escaramuzas con una alianza menor llamada RRA, no han tenido mayores problemas para dominar el sector.

En el -/+ actualmente domina la coalición Hispania – Valhalla. Previamente la alianza Diavel formaba parte del bloque, pero tras la primera y más escueta guerra intersectorial, a causa de una polémica cesión de artefactos, fueron arrollados por el +/+ y fue rápidamente disuelta.

En el -/- domina la coalición formada por Marte, Haldires, Reino X y CAOS. La única guerra sectorial destacable fue protagonizada por Marte contra una alianza puntera, Loading, que demostró que por mucho que se ataque, sin una buena organización interna hay poco que hacer en el servidor.

En el +/- destaca la coalición Doozers-Vampiros. Previamente DarkCrow formaba parte del bloque pero tras diferencias entre las cúpulas decidieron ir por su cuenta, trastocando la estabilidad del sector.

Las guerras intersectoriales hicieron que los enfrentamientos fueran dos 1vs1. Por un lado MaHaReCa le declaró la guerra a Hi-Val y por otro DVD (que en brevé pasó a ser DV) le declaró la guerra a TDU. Las guerras que implican tal número de jugadores no suelen acabar hasta el final del servidor, pero se podría decir que en sus particulares batallas Hi-Val jugó mejor sus cartas que MaHaReCa y TDU también fue superior a DV.

Mientras las guerras estaban en marcha, las alianzas empezaron a conquistar Maravillas (como sabéis en la T4 están desde el principio del servidor). Cuando salieron los planos la situación era la siguiente: TDU 3 MV, Hi-Val 2 MV y tanto

	Jugadores	Nombre	Alianza	Grado	
1.	El Kiler	Nayru (Sabiduría)	T-D-U	87	-
2.	MIBATA	VamPiDoozerS	vampdooz	71	✖
3.	El Kiler	Din (Poder)	T-D-U	28	-
4.	Sr-blue	Cremas_	Hi - Val	27	✖
5.	The_FolloneroS	La unica	MaHaCaRe	25	✖
6.	Guerrera	Va por Lola Martinez	DARKCROW	11	-
7.	Natares		-	0	-
8.	Sr-blue	Ru_Cremas	Hi - Val	0	-
9.	Natares		-	0	-
10.	Natares		-	0	-
11.	Natares		-	0	-
12.	Natares		-	0	-
13.	Natares		-	0	-

DV como MaHaReCa 1 MV cada uno. Es muy destacable que cada sector lucha en solitario por el server.

El hecho de que haya tan pocas MV activas y que en la T4 las aldeas MV consuman cereal como cualquier otra, han propiciado que el final del servidor se prolongue más de lo esperado.

El favoritismo estaba repartido entre TDU y Hi-Val al inicio de la carrera, por ser los sectores con más MV y presuntamente mayores ofensivas. Sin embargo, el ser un 4vs4 hace imprevisible la evolución de la carrera. A día de hoy todas las MV han sido tiradas, algunas en varias ocasiones, y el servidor está totalmente abierto. Quién ganará? En el próximo número lo sabremos!

Noticias servidor 8: El fin del ragnarok

El Ragnarok, la guerra masiva que declaró en el mes de septiembre la alianza RANLEW, ha dejado en el server 8 un curioso panorama en época de maravillas. Si el primer t4 de los nets, el server 7 brilla por su 4vs4, el server 8 nos brinda la oportunidad de ver en esta nueva versión un 3vs3 aunque totalmente descompensado.

¿Se encontrará ranlew, después de una batalla apocalíptica sin precedentes contra todos los demás sectores, con una fácil resolución de server ?

Los dos bloques adversarios N.ADMIRA y U-ENDW-T no están dispuestos a ponerse fácil, cada uno de ellos con dos maravillas, lucharán hasta el final para hacerse con el server.

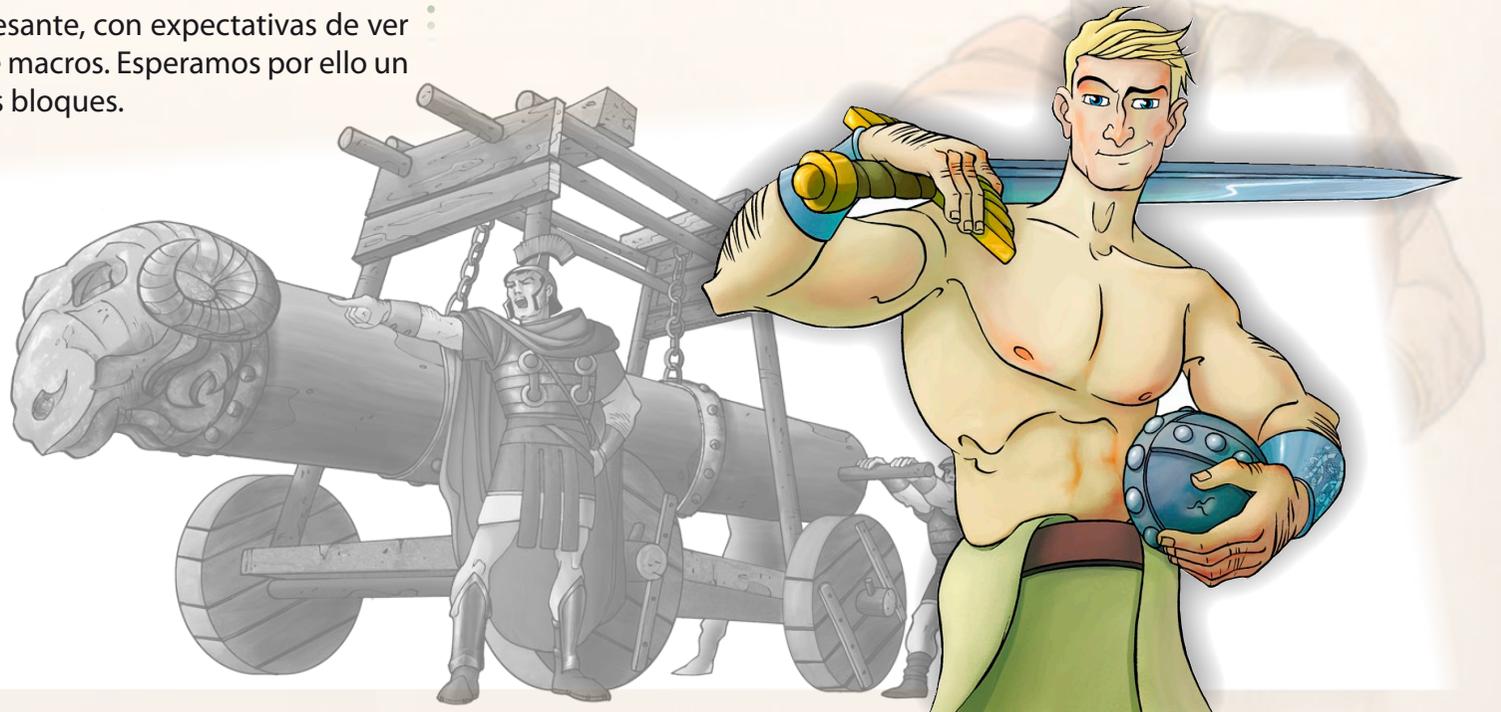
En conclusión, recta final de server, muy interesante, con expectativas de ver un buen juego de estrategias y lanzamiento de macros. Esperamos por ello un final emocionante y deseamos suerte a los tres bloques.

Noticias servidor 9

El s9, que parecía extinto, ha resurgido de sus cenizas con la nueva versión de travian T4. Al parecer, las grandes alianzas, que lo poblaron en su tiempo, han desaparecido totalmente y la visión generalizada, actualmente, es que es un servidor con poco nivel.

Encarando la carrera de las maravillas, se han posicionado 2 bloques: 300 y Armagedon. El primero tiene 3 mv y el segundo 2 mv. Destaca la escasez de MV en juego y la poca actividad en el server.

Aún quedan unos cuantos niveles para llegar al 100; ya se verá si las ofensivas van acorde al nivel del servidor o por el contrario sorprenden a todos gratamente.





Noticias servidor 10

Llegó el medio año y con él comienza una nueva aventura travianera. Más de 10000 guerreros fueron convocados para participar en el ts10; algunos de ellos, jugadores con larga experiencia, otros tantos nuevos e inexpertos pero con muchas ganas de aprender y divertirse.

Después de un inicio de server en el cual lo único destacable es la creación de las bases de algunas alianzas, se afianza PRO-10 que ocupa 3 sectores. Alianzas como Cuervos, Spaketes, Furia o la extinta alianza 300, que hace honor a su nombre por la cantidad de embajadas que aglutina, hacen que otras alianzas pasen un poco desapercibidas

Poco antes de la aparición de los artefactos comienza realmente la diversión en algunos sectores.

+/+

El sector empezó dividido en 3 bandos: PRO-10 con los a priori jugadores más fuertes del sector (HANNIBAL y PESAO); Gremlins, una alianza pequeña pero con buenas fichas (Pestucia, GDMone, Lycaón, etc.) y Titanes, amén de otras muchas alianzas menores. Estas tres alianzas predominantes se agruparon creando WPGT. Dicha alianza aún permanecía vinculada al proyecto PRO.

Pasadas las semanas, y a raíz de algunas disputas por temas de liderazgo, la alianza paso a denominarse Ekziled!, dejó de ser liderada por HANNIBAL SOLARI, lo cual desembocó en la ruptura de los pactos existentes con PRO-11 (+/-) y Gansos (-/-). Finalmente Ekziled! decidió entrar en guerra por el control de su sector con la bautizada alianza de las "burbujitas" (POSSUM, Company, etc.). ¡A excepción de alguna escaramuza, la guerra ha sido un paseo triunfal de Ekziled!

-/+

En este sector destacaban diversas alianzas, entre ellas, Gansos, Valhalla, INFIERNO principalmente. Gansos y Valhalla decidieron unirse bajo la misma bandera; una vez conquistados los artefactos declararon la guerra a la alianza que parecía que podía discutirles el control del sector: INFIERNO. Estos a su

vez estaban ya enzarzados en un "mini" conflicto con una alianza pequeña del sector ya desaparecida (PYT PACS).

Tras unos pocos rounds Gansos e INFIERNO pactaron la paz y la fusión que desemboca en Zenutriones. Pero ahora Orcos, una alianza pequeña liderada por un Kaudillo loco, logra hacerse notar y crecer con pasos lentos pero seguros como la tortuga ¿qué sorpresas traerán consigo?

-/-

El -/- fue el Sector donde mas alianzas se conocieron: CueRVos, FURIA, -300-, FTEAM, Nabian, PHOENIX, TNT, SPaketeS, =T=.

Tras un esfuerzo de entrenamiento y diplomacia, Cuervos, que inicialmente eran 2 embajadas, terminan siendo tres y cambiando su nombre por Akkadian. SpaketeS, siendo una alianza pequeña se convirtió en una de las más potentes del sector y termina por unir fuerzas con Akkadian, llamándose entonces ATLANTIS y controlando -/-. Se inició la que hasta el momento es la única guerra intersectorial del server, Atlantis vs PRO-ETI o -/- vs +/-.

Las rencillas entre ambos sectores se remontan al jurásico del server (con puyas enconadas por el FGT) así que dicho conflicto no era más que cuestión de tiempo. Tras un inicio fulgurante de Atlantis (robos de artefactos, entradas triunfales en aldeas off y capitales, etc.), todo apuntaba a una capitulación rápida de PROETI, pero nada más lejos de la realidad. Tras recibir asesoramiento externo el bloque PROETI consiguió tomarle el pulso a la guerra devolviendo algunos de los golpes recibidos y dando grandes sorpresas. ¿Quién ganara esta guerra?

+/-

Poco queda ya que decir de este sector, tras la fusión de PRO-11 con ETI, el sector quedo prácticamente controlado (a excepción de TKT), como ya se mencionó estos primeros se encuentran envueltos en la mayor guerra de lo que va de server contra Atlantis.

A poco tiempo de la aparición de los planos el server está claramente dividido en 4 sectores: ¿Será que el deseo de combatir 4 Vs 4 deja de ser una Utopía?



¿La final se disputara 2 bandos? Tampoco se podría descartar un 3 Vs 1... Esperamos resolver estas incógnitas en la próxima entrega de las Crónicas del Guerrero.



Noticias servidor netx

- La primera edición T4 del netx3 ya está entre nosotros. Mientras algunos se acostumbraban a los nuevos dibujitos y a las misiones del héroe... ¡sorpresa! ¡¡ Ya están aquí los artefactos!! ¿Qué esperabais? ¡Esto es el speed!
- Veremos qué alianzas hay afianzadas en los respectivos sectores y cómo se ha producido el reparto de artefactos entre ellas.
- Empezando por el +/+, tenemos a la coalición formada por la TIA, ABUELA, INEM y NIHLYR que se han hecho con 9 artefactos pequeños y 7 grandes. Con menor peso dentro del sector tenemos al bloque ANT que ha conseguido 4 artefactos pequeños.
- En el +/- está el bloque de Enanitos aliados con MARVEL y CAKE, que han obtenido 7 artefactos pequeños y 4 grandes. En el sector hay otras alianzas más pequeñas como Funx3, con poca diplomacia evidente más allá de un PNA con MARVELs y que han conquistado 3 artefactos grandes; WHISKY con 1 artefacto pequeño y 2 grandes; y además RV con 4 pequeños.
- En el -/+ destaca RDM (7 artefactos pequeños y 4 grandes) con dos embajadas, mientras que por otro lado encontramos al bloque EGB formado por diversas embajadas y aliado con INVICTUS y WOLF (2 artefactos pequeños y 3 grandes). También en el sector encontramos la alianza STOP que ha conseguido 1 artefacto pequeño y VMJS que han conseguido 3 pequeños y 1 grande.
- En el -/- dominan OLIMPO, VIRUS y UNVEN por un lado (que consiguen 3 artefactos pequeños y 4 grandes); ABS, Cuervos, INDIG y DI por otro lado (con otros 9 pequeños y 3 grandes).
- En el limbo entre el -/+ y el -/- encontramos a dos alianzas que han conseguido un artefacto pequeño cada una: Infiar y RDR.
- No hay grandes movimientos intersectoriales de momento y las buenas re-



laciones que parecían mantener los bloques dominantes del +/+ y del +/- no han llegado a buen puerto.

Parece ser que este primer speed en el nuevo T4 tiene relativamente poco movimiento y el nivel parece ser bajo comparado con otras ocasiones. ¿Se estarán guardando las grandes alianzas toda la munición para la recta final? ¡¡¡Qué nadie se despiste, antes de darnos cuenta ya tendremos los planos por ahí rondando!!!

Clasificación Torneo x2

¡El Clasificatorio para el **Torneo Mundial de TRAVIAN** ha comenzado!. Las primeras alianzas han empezado a agrupar a los mejores jugadores y sus primeros espadas han comenzado a crecer sin descanso día y noche. De momento el inicio del servidor es una intensa lucha por crecer a costa del vecino y del no tan vecino. Es pronto para hablar de ventaja, o de quienes serán los protagonistas de un server que se presenta con viejos conocidos y nuevas caras y que parece que nos deparará grandes batallas. Tras el fracaso del proyecto .NET del anterior clasificatorio, los jugadores no parecen dispuestos a pasar por el server sin presentar batalla y dejarnos así grandes momentos.



Final De Server



Final del servidor 5

El servidor 5 del net comenzó lleno de viejos conocidos, muchos de ellos con ganas de revancha y otros con ganas de repetir las hazañas realizadas ante sus enemigos en el servidor anterior. Entre los viejos conocidos se encontraban O.L.P, ZODIACO, VUELVEN, y Arte aunque también entraron nuevas alianzas que le dieron un toque más particular a este servidor en el que el gran nivel de exigencia fue elevado con nuevos protagonistas como fueron los LUNNIS, NACIOCAT, RRA y los Fruitis.

Los comienzos en el sector +/+ dejaron de forma clara y evidente el inmenso potencial que había con el surgimiento de alianzas como Fakebook, Medici, Lunnis, RRA y NACIOCAT todos con muchísimo respeto en una especie de calma tensa que precedería a la tempestad.

El sector -/- se dividía en 2 bloques, por un lado Arte/NPM y por otro VATICANO, que durante un tiempo intercambiaron visitas en sus aldeas demostrando que las piedras también juegan.

En el +/- ZODIACO se enfrentaba contra sus vecinos de AVERNO con los cuales muchos habían compartido bloque en el server pasado y a los que lograrían vencer tras muchas escaramuzas.

Por último en el -/+ la cosa estuvo bastante tranquila salvo por la sorprendente resistencia de 10 fichas que formaban la alianza Fruitis contra todo el bloque VUELVEN, al que finalmente se acabaron uniendo después de un par de semanas de enfrentamientos.

Durante un tiempo las cosas se tranquilizaron, el -/- se unificó formando el bloque Arte, el +/- se pacificó con la victoria zodiaca y el +/+ se coalició completamente en un bloque formado por multitud de alianzas, también el -/+ hizo lo propio formando el bloque VUELVEN que llegaría hasta el final del server.

Salieron los artefactos y pareció darse un pistoletazo de salida para intentar quedar posicionados con ventaja de cara a las maravillas. Las catapultas echaron a rodar y con ellas vimos el primer gran vuelco del servidor: RRA rompió la coalición con Fakebook y demás aliados y se coalició con VUELVEN y los LUNNIS lo que, unido a la buena organización a la hora de capturar los artefactos, hizo que este nuevo bloque consiguiera un gran número de ellos. Empezaron de esta forma las guerras intersectoriales con VUELVEN y sus aliados golpeando fuertemente a Fakebook que terminaría uniéndose al bloque ZODIACO empezando una guerra que ya no terminaría sino cuando una de las maravillas llegó al nivel 100.

También destacar que Arte se sumaría por su parte a los ataques realizados a ZODIACO, provocado e incentivado por las ayudas zodiacales a los enemigos de Arte en su propio sector (KRATOS, -QLSKQ-), y es que ya se sabe: el enemigo de mi enemigo es mi amigo. Mientras tanto, otras grandes potencias del servidor como NACIOCAT y OLP crecían con el único propósito de aumentar sus defensas y preparar su estrategia final, al igual que otra alianza en el -/+ llamada VANIR que no terminaba por decantarse de ningún lado.

Más adelante se haría público el pacto al que todos hacían referencia continuamente sin que se hubiera decidido, la coalición entre ARTE+VUELVEN y FRUITIS+VALURR (Vanir + RRA + Lunnis) lo que provocó que OLP y NACIOCAT se unieran en su lucha a ZODIACO contra este nuevo bloque dejando las cosas muy igualadas.

Salieron las maravillas y el reparto pareció decantar la balanza claramente para el lado de los VUVA FAR y dejaba a los Zodiacos muy relegados en la lucha por el server pero semanas más tarde una mala planificación por parte de un bloque y una brillante jugada por parte del otro provocó que el servidor se igualara bastante debido a que los VUVA FAR sólo poseían 3 planos.

Las maravillas comenzaron a subir y pronto el bloque ZODIACO se vió contra las cuerdas pero todavía no habían dicho su última palabra, y es que una magistral estrategia por su parte con la sombra del espionaje planeando en un

Final De Server



segundo plano, y con una pizca de suerte, consiguieron robarle los planos al bloque enemigo, los cuales solo pudieron ver como inevitablemente las maravillas enemigas iban subiendo mientras que las suyas permanecían detenidas a pesar de los múltiples intentos de robos de planos los cuales no llegaron a buen puerto por el magnifico trabajo de dicho bloque en los movimientos de los mismos entre sus miembros. Finalmente llegaría la victoria, levantando una maravilla al nivel 100 este bloque formado por NACIOCAT, OLP, y ZODIACO.

Desde el equipo de TRAVIAN MAGAZINE nuestra más sincera enhorabuena a los ganadores, y agradecimiento al resto de jugadores por haber hecho de este servidor una grandísima batalla.



“Divide y vencerás”

El final ajustado y emocionante del server 5 obligó a los dos bloques adversarios a maximizar sus recursos y a tomar decisiones duras, como fue la división de las dos Macro-ofensivas más grandes del server:

La ofensiva de los jugadores de la cuenta **IMPRESNTABLES** de la alianza Zodiaco que se vieron obligados a dividir para hacer frente al gran número de Maravillas con las que contaba el bloque enemigo. Impresionante coordinación de sus miembros y de su alianza para sacar adelante una ofensiva de más de 500.000 puntos de consumo. También de su misma alianza es el top 3, la cuenta Plax! de las tierras hostiles del sector ++, con la ofensiva romana de más consumo.

Asunto:	Kase pO. & Zarpas ataca a Ozh									
Enviado:	el día hoy a las 03:01:55 horas									
Agresor	IMPRESNTABLES de aldea Kase pO. & Zarpas									
Tropas	91873	0	104837	2	0	66495	0	17591	0	1

Asunto:	Kase pO. & Zarpas ataca a 105.Prototipe^MV+ _+									
Enviado:	el día 29.10.11 a las 13:24:42 horas									
Agresor	IMPRESNTABLES de aldea Kase pO. & Zarpas									
Tropas	91891	0	0	0	0	26500	0	7000	0	0
Pérdidas	91891	0	0	0	0	26500	0	7000	0	0
Info	Maravilla averiado de grado 69 a grado 54									
Info	No ha vuelto ninguna tropa									
Defensor	Diassie de aldea 105.Prototipe^MV+ _+									

Final De Server



Asunto:	Kase pO. & Zarpas ataca a 101.Prototipe^MV										
Enviado:	el día 29.10.11 a las 18:04:48 horas										
Agresor	IMPRESNTABLES de aldea Kase pO. & Zarpas										
Tropas	2	0	104837	0	0	40000	0	10588	0	0	1
Pérdidas	2	0	104837	0	0	40000	0	10588	0	0	1
Info	Maravilla averiado de grado 75 a grado 40										
Info	No ha vuelto ninguna tropa										
Defensor	Diassie de aldea 101.Prototipe^MV										

Asunto:	FB ataca a 104.Prototipe^MV+ _+										
Enviado:	el día 24.10.11 a las 01:57:43 horas										
Agresor	Plax! de aldea FB										
Tropas	11	0	50435	0	0	26356	750	15790	0	0	1
Pérdidas	11	0	50435	0	0	26356	750	15790	0	0	1
Info	Maravilla destruido										
Info	Almacén grande destruido										
Info	No ha vuelto ninguna tropa										
Defensor	Diassie de aldea 104.Prototipe^MV+ _+										

Y la del jugador GoLDBoY de la alianza Lunnis, ofensiva de casi 28k de catas, algo inédito en un server lento de 10 meses de duración y con la dificultad añadida de estar en un sector , el ++ ,en guerra continua. Muestra del gran esfuerzo, constancia y buen juego de su alianza, donde el propio GoLDBoY rozó los 1.5 millones de puntos defensivos, que junto al resto de sus miembros, hizo que la pequeña alianza de 15 jugadores obtuviera casi el doble de puntos

que su perseguidora.

Asunto:	HIPHIP-LURRAAAA!!! ataca a .39.HIPHIP!!!										
Enviado:	el día ayer a las 15:23:32 horas										
Agresor	GoLDBoY de aldea HIPHIP-LURRAAAA!!!										
Tropas	0	0	176548	0	0	63774	821	27739	0	0	1
Pérdidas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Info	Terraplén destruido										

Agresor	GoLDBoY de aldea HIPHIP-LURRAAAA!!!										
Tropas	0	0	76500	0	0	23750	821	11750	0	0	0
Pérdidas	0	0	76500	0	0	23750	821	11750	0	0	0
Info	Terraplén no ha recibido daño.										
Info	Almacén grande destruido										
Info	Edificio principal destruido										
Info	No ha vuelto ninguna tropa										

Agresor	GoLDBoY de aldea HIPHIP-LURRAAAA!!!										
Tropas	0	0	100000	0	0	40000	0	16000	0	0	1
Pérdidas	0	0	100000	0	0	40000	0	16000	0	0	1
Info	Maravilla averiado de grado 80 a grado 70										
Info	No ha vuelto ninguna tropa										

Desde aquí felicitamos a estos jugadores por permitirnos disfrutar de estos reportes y de la emoción y el nivel que han aportado sus ofensivas a este cuarto server 5.

Ley Sinde

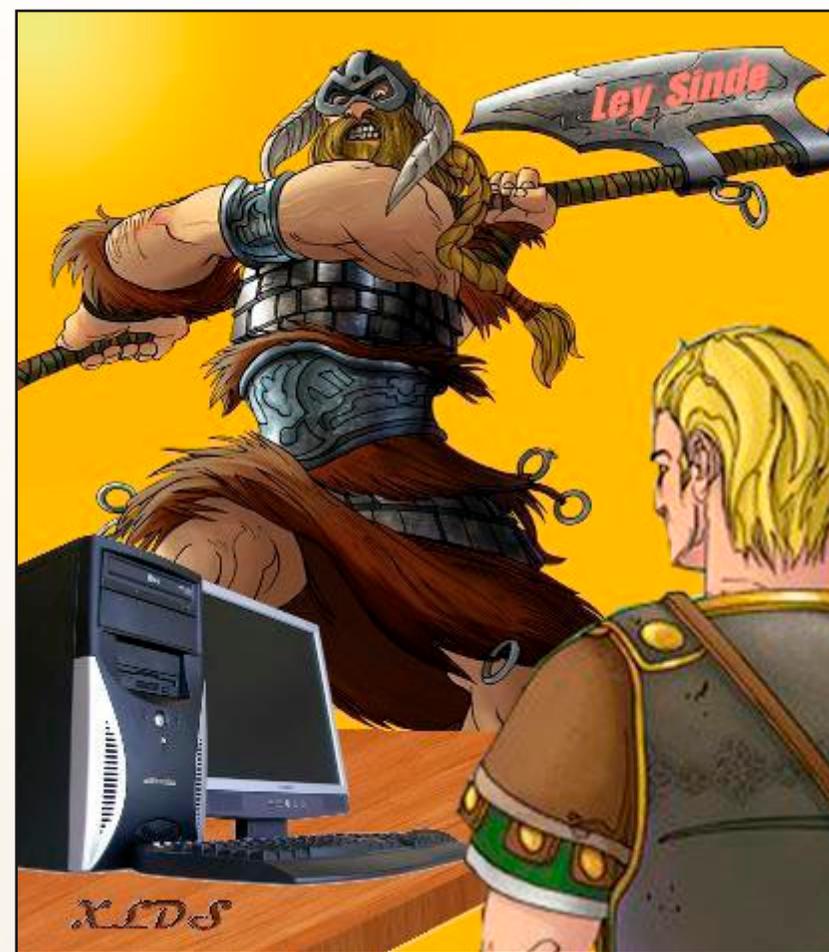
Los cibernautas españoles el próximo verano vivirán un cambio en la red, podrán ver como ciertas páginas alojadas en España y ciertas conexiones a páginas alojadas en el extranjero que permiten disfrutar de ciertos contenidos culturales de manera gratuita son cerradas o bloqueadas por un órgano administrativo.

Si por algo pasará a la historia la ministra de cultura Ángeles Gonzalez Sinde será por haber promovido la famosa Disposición Adicional Segunda de la Ley de Economía Sostenible, o lo que popularmente se conoce como Ley Sinde. Esta Ley fue aprobada por un 92% del Congreso de los Diputados el pasado 15 de febrero. A pesar de haber sido aprobada en febrero no será hasta principios de verano cuando sea totalmente operativa la normativa aprobada según palabras de la propia ministra. Esta Disposición Adicional viene a modificar la regulación de 3 leyes: La Ley de Servicios de la Sociedad de la Información, la Ley de Propiedad Intelectual, y la Ley Reguladora de la Jurisdicción Contencioso-Administrativa.

Gracias a esta nueva regulación se crea un órgano dependiente del Ministerio de Cultura, una especie de comisión cultural o comisión de propiedad intelectual, que podrá cerrar páginas web alojadas en España así como bloquear el acceso a aquellas IPs cuyas páginas consideren que vulneran de acuerdo a su propio criterio los derechos de Propiedad Intelectual, previa la autorización de los Juzgados Centrales de lo Contencioso-Administrativo.

La pregunta más común que surge ahora entre los internautas es ¿pero me van a multar por descargarme videos, canciones u otros contenidos con un programa P2P (peer to peer) o lo que es lo mismo con programas como "Bitto-rrant", "emule", "ares"...? La respuesta es contundente, no. De hecho tampoco pueden cerrar o bloquear el acceso a las páginas que te permiten descargar dichos programas puesto que no se ofrece ninguna clase de contenido bajo la protección de Copyright, o cualquier otra clase de licencia que proteja los

derechos de creación previo pago. Sin embargo todas aquellas páginas que ofrezcan contenidos de creación artística sin el consentimiento de sus propietarios o creadores podrán ser denunciadas ante la mencionada comisión cultural para que se inicie el procedimiento para su cierre.



Otra pregunta es ¿y las páginas que ofrecen únicamente enlaces para ver por ejemplo el capítulo de mi serie preferida en Megavideo, también las pueden



cerrar? Pues esas páginas también pueden ser objeto de cierre, puesto que a pesar de que no vulneran los derechos de Propiedad Intelectual tal y como han reconocido los Juzgados y Tribunales españoles en diversas ocasiones a lo largo de los últimos seis años. Con la nueva regulación se permite que cuando dicha comisión crea a su entender (que no el de la ley) que se vulnera un derecho a la Propiedad Intelectual podrán iniciar el procedimiento previa denuncia del autor de alguna de las obras que se puedan ver perjudicadas por su disfrute gratuito en la red. Páginas como YouTube no serán cerradas porque tienen su propio mecanismo para evitar el daño a la propiedad intelectual, ya que si el contenido de un video es denunciado, la propia administración de dicha página se encarga de eliminarlo de la base de datos.

Mientras que las discográficas y la Sociedad General de Autores Españoles (SGAE) aplauden la medida con entusiasmo ya que se dice que la comisión encargada de que juzgue si los contenidos de las páginas vulneran o no derechos de propiedad intelectual estará compuesta también por miembros de las mismas. Sin duda es el giro que la industria de la música y el cine esperaban tras los varapalos recibidos en los últimos tiempos en la lucha por el cobro del famoso canon digital. Puede que el origen de estas drásticas medidas sea el mencionado canon. Para entender esa disputa hay que remontarse a la aparición del casete, que permitía grabar canciones de la radio, o incluso copiar otras cintas de casete, ante ese momento histórico, la reacción del Gobierno fue la creación de un impuesto, el canon que se cobraba por cada cinta de casete virgen vendida para reparar en parte el posible perjuicio sufrido por los autores ante los posibles atentados contra la propiedad intelectual por las copias que se producirían en dichas cintas. Este canon, pasó a los compact disc (CD) y posteriormente al DVD y Blu-Ray. Sin embargo, si dicho medio se utiliza para realizar una copia privada de unos contenidos privados, esa obligación a pagar el canon desaparece, y es por ello que varias personas han reclamado la devolución del canon pagado incluso por un CD ante los Tribunales, llegando el Tribunal Supremo a fallar que se devuelva la mínima cantidad de 24 céntimos de euro al consumidor de un CD.

A su vez la Audiencia Nacional, ha dictado recientemente una sentencia este mismo año que anula una Orden Ministerial en la que se establecía una tabla con los precios a pagar por el canon digital en la compra de cierta clase de hardware.

Dadas estas circunstancias, y los precedentes que sientan estas sentencias para el futuro, la Ley Sinde se antoja como una buena herramienta por controlar los contenidos que se divulgan por Internet.

El principal argumento de la SGAE y de la industria del cine y la música, es que cada autor tiene derecho a percibir una retribución por su creación, es decir, que cobren por hacer su trabajo, cosa que nadie parece discutir, sin embargo lo que se discute es la manera en que se obtiene dicha retribución. Y por ello ven como una ofensa a sus derechos que la gente no pague el mencionado canon, o que se comparta o se ponga a disposición de cualquiera en la red sus obras de manera totalmente gratuita. Arguyen que es un delito, pero la Ley sólo contempla que sea un delito en el caso de que la persona que facilita la obra, se lucre con ello, como es el caso del "top-manta", hecho que sí es un delito. Así, a pesar de que no consiguen que se contemple como delito, como ya han dicho los Tribunales en varias ocasiones en los últimos 3 años, han conseguido que se cree esta comisión para el cierre administrativo de páginas web, de manera que no deciden los Juzgados y Tribunales, que son los que hasta ahora no les han dado la razón.

Sin embargo la credibilidad de la SGAE podría verse comprometida en el tema del canon, después de la detención realizada por la Guardia Civil de su presidente Teddy Bautista y el director general de la SDAE José Neri. Estas personas grandes defensoras del canon junto con otras siete personas vinculadas a altos cargos de tales sociedades se han visto implicadas en un presunto delito de estafa y apropiación indebida de las cuentas de ambas sociedades con sus filiales, estos hechos están siendo investigados bajo secreto de las actuaciones por el Juzgado Central de Instrucción número Cinco de la Audiencia Nacional.



En contra de estas posiciones, se sitúan asociaciones de consumidores y de internautas. Uno de los movimientos que más ha dado que hablar en los últimos meses es el promovido a través de la página "nolesvotes". Esta curiosa iniciativa promueve que la gente no vote a los partidos políticos que votaron a favor de la Ley Sinde, porque no representan el sentir mayoritario de la población con respecto a este tema. Estas asociaciones defienden un nuevo concepto de canon, y por supuesto abogan porque la cultura es un derecho de todos sobre el que no deben decidir unos pocos. Se preguntan desde estas asociaciones: ¿A quien se protege? ¿A los autores, o a la industria? El mismo director de cine y ex-presidente de la Academia de Cine Alex de la Iglesia en su discurso en la gala de los premios Goya pareció posicionarse en favor de estas posturas, lo que muestra que no todos los autores reman en el mismo sentido que la industria.

El mayor problema que se plantea, es si se pueden poner vallas a algo tan grande y de tan difícil control como es Internet. Algunas soluciones que se contemplan con respecto al canon es que dicho canon se imponga únicamente sobre las tarifas de acceso a internet. De manera que las compañías que ofrecen el servicio de acceso a internet paguen ese canon con cada línea de banda ancha que se contrate. La solución al problema de los contenidos online no es sencilla, pero sí que hay cierto miedo en que con la nueva Ley la decisión del cierre de las páginas no la tome un Juez sino una comisión formada en parte por la gente que es precisamente parte en la disputa.

Cómo funcionará la Ley, qué reacciones habrá, y qué nuevos problemas plantea la nueva situación son preguntas que sólo podrán ser contestadas en los próximos meses.

Fdo: Jning





Entrevista con el Director de la Academia

En este número tenemos el placer de ofrecerles una entrevista con el Director de la Academia TRAVIAN, que hace poco ha iniciado su curso particular para enseñar a los más nuevos y a los no tan nuevos en este juego que tantas pasiones despierta entre todos nosotros.

El Director nos explica los orígenes de esta idea y su funcionamiento:

Reportero: Buenas noches Señor Director, queremos agradecerle esta oportunidad que brinda al equipo de CRONICAS GUERRERAS de entrevistarle y de paso aprovechar para felicitarle por la creación de la academia. ¿Podría explicarnos como surge esta idea?

El Director: Buenas noches. La "idea" de la Academia surge un poco en la adaptación de TRAVIAN 4. Muchos jugadores y me incluyo, hemos jugado muchos años en versiones muy distintas con funcionalidades más básicas y menos gráficas. De alguna forma, vimos la necesidad de crear un equipo de trabajo, con jugadores experimentados, que rodaran por la conocida como T4 y fueran adquiriendo conocimientos. Con el tiempo, y como todo tiene una evolución, llegamos a la conclusión de que teníamos la necesidad de llegar no solo a jugadores ya hechos en TRAVIAN, sino a todo el mundo. De esta forma elaboramos un sistema para que todos, veteranos o nuevos, pudieran experimentar nuestra formación y poder adquirir conocimientos.

R: Jugadores veteranos enseñando a jugadores nuevos suena a una gran idea difícil de llevar a cabo. ¿Cómo desarrollan esa actividad?

ED: Bien, cabe decir que todo el proceso de elaboración, y sobre todo la unificación de ideas, duró 1 año aproximadamente. En un inicio, era más complicado el "cómo" que el "qué". Me explico: Todos sabíamos qué explicar, todos habíamos tenido experiencias, en muchos servers y distintos tipos de juego. Sabíamos que queríamos empezar de 0. ¿Qué es travian? ¿Qué son las 3 ra-

zas? El Foro, el Chat, La revista, El Facebook... Y queríamos terminar explicando cómo subir una Maravilla

R: Parece un curso intensivo de Travian.

ED: Lo es, sin duda. Como le digo, el "qué" estaba muy claro. Pero necesitábamos tener un hilo conductor, es decir, ¿Cómo formar a la gente? Pues bien, aquí es donde entramos en el concepto de la Academia. La Academia de Travian, busca dar conocimientos de todos los rincones del juego. Buscamos que los alumnos, se sepan desarrollar dándoles patrones, conocimientos y opciones. Un instructor no dirá nunca: "tienes que hacer esto". Te explicará las distintas opciones, con sus pros y peros y cada alumno cogerá su camino. Es una formación, por así decirlo, personalizada.

R: ¿Y cómo puede el jugador de TRAVIAN acceder a la Academia?

ED: Pues no tiene más que registrarse en el servidor donde estamos, en este caso el net1 y escribir su post en nuestra embajada, donde pone INGRESOS. La Academia está trabajando con 5 Temarios de los cuales del 1 al 3 son iniciales y básicos, y el 4 y 5 son de nivel avanzado. Funcionamos como un campus, cada trimestre (Temario) tiene su cuaderno de prácticas.

R: Entonces también jugadores que no sean nuevos pero que no tengan mucha experiencia pueden acceder a esta enseñanza.

ED: Sí, por supuesto. La Academia se crea tanto para jugadores nuevos, como para los que quieran aprender Travian 4. El equipo de instrucción, está siempre ofreciendo respuestas a las dudas que van surgiendo durante la formación.

R: ¿Y les ponen nota?

ED: Si un instructor considera que las prácticas entregadas de un alumno, no



están del todo correctas, le ofrecerá herramientas para que vuelva a realizarlas de "otra forma". El objetivo no es aprobar o suspender, sino formar, que aprendan, y motivarlos para que sigan. De lo que estamos hablando es de que por ejemplo, han entrado alumnos que no sabían qué era TRAVIAN y a fecha de hoy, están cuadrando cuñas en el mismo segundo, para entregar las prácticas, ya que les pedimos reportes. Gente que hace un mes no conocía el juego. Así que, quien realmente quiera aprender, se está demostrando que se aprende.

R: ¿Y cómo termina su formación?, ¿cuándo llega el momento en el que la academia le dice al jugador que debe volar en solitario?

ED: En el momento que terminan todos los temarios. Con el V y último temario enseñamos distintos sistemas de capturas de planos, artefactos, defensas de MV etc... Les damos una valoración personal final, y una vez consideramos que son aptos se les concede la graduación y en el perfil de sus cuentas en el FGT constan como Graduados en Travian.

R: Muchas gracias por su tiempo Señor Director. Nos gustaría terminar esta entrevista con unas palabras suyas para los lectores sobre la recién abierta Academia.

ED: La Academia de Travian, nace para enseñaros todos los rincones de este juego. En ella, podréis aprender en unos meses, lo que muchos de nosotros hemos aprendido en años de experiencia. El equipo de instructores está siempre trabajando para que todos los alumnos que quieran inscribirse, puedan disfrutar de una bonita experiencia, y a la vez convertirse en buenos jugadores, completos y con criterio para escoger cualquier especialización que deseen. ¡Un fuerte abrazo!

R: Muchísima suerte, ¡nos vemos en la Academia!

Pasatiempos

Sudoku

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



Pasatiempos

Encuentra las 7 diferencias





SE BUSCA POR COTILLA



EL REPORTERO
RECOMPENSA UNA GRANJA A GRADO 20

El Equipo de Travian Magazine pide disculpas a los participantes de los últimos concursos ya que, debido a los múltiples problemas a los que nos hemos enfrentado, no se ha podido valorar sus participaciones. Nos comprometemos a que en el próximo número se publicarán los nombres de los ganadores tanto de los concursos pasados como de los presentes.



Travian
Magazine
Cronicas Guereras

