

Dato che i giorni che verranno saranno molto duri è utile che tutti conoscano e facciano uso di alcune piccolezze di gioco che possono fare la differenza tra la vittoria e la sconfitta.

### **Durante i momenti in cui non siamo sotto attacco:**

Mai lasciare truppe incustodite nel villaggio per molto tempo. In questo caso è consigliabile mandarle in raid a qualche villo con pochissima popolazione per il tempo necessario fino al vostro rientro. Vi consiglio inoltre di farle arrivare anche qualche minuto dopo il vostro possibile rientro perchè gli imprevisti non si possono mai calcolare e vi assicuro che quello è proprio il momento in cui ci piacciono le truppe.

Inoltre per evitare attacchi futuri da parte di farmizzatori o altro è bene proteggersi dalle possibili spiate dei nemici aumentando il numero delle nostre spie. La maggior parte dei player attenti non attaccano fino a quando non conoscono con precisione il numero delle truppe che avete e a meno che non siano abbastanza sicuri di farcela non vengono.

### **Quando siete sotto attacco**

La prima cosa da fare è controllare chi è che vi attacca e da quale villo vi attacca. In molte occasioni i player preferiscono fare truppe d'attacco su canarini pulcini e il primo villo (questo non significa che non le possano avere anche sugli altri, ma ci sono meno probabilità che accada).

Seconda cosa bisogna vedere subito l'orario di arrivo e usare i tools (che saranno messi a fine testo) per calcolare la velocità delle truppe nemiche così da scoprire se ci sono catapulte o meno. Una volta capita l'entità dell'attacco bisogna decidere onestamente se si può fare da soli senza chiedere ai generali di difesa.

**Sono attacchi normali senza cata o attacchi raid:** quindi possono essere fake oppure attacchi con truppe  
(NON SI CHIEDE AI GENERALI)

In questo caso è consigliabile lasciare 5 spie nel villo sotto attacco e svuotare i magazzini di risorse e mandare il resto delle truppe nelle oasi.

-Se è un fake l'unità muore e il nemico non vede neanche che noi abbiamo spostato l'esercito (perchè ne avevamo poco in quel momento oppure non ce la sentivamo di murare o avevamo paura di murare) e fidatevi che questo serve per far capire al proprio nemico che noi non ci spostiamo e non abbiamo paura di murarli.

-Se invece ci attaccano con l'esercito ci muoiono solo 5 spie che se fate i conti sono (2000 risorse totali) e non ci hanno rubato nulla.

**Sono attacchi lenti:** quindi possono essere con cata o coma/senatori/capi tribù  
(SI VERIFICA L'ATTACCO E SI CHIEDE CONSIGLIO AI GENERALI)

Molte volte potremmo vedere arrivare un attacco lento velocità 3 o 4 che noi subito pensiamo siano da non prendere in considerazione perchè ci mettono tante ore e pensiamo: chi mai ci attacca o conquista da solo a tot ore di distanza?.

Bene quelli sono gli attacchi a cui dobbiamo essere più attenti perchè possibili conquiste. Anche se l'attacco parte da 15/20 ore non è detto che sia per forza un fake. Nel tempo a quel singolo attacco creduto inefficace potrebbero aggiungersi altri attacchi che ricorrono di meno preavviso e a quel punto il tempo per reagire si ridurrà molto. In questo caso è bene avvertire subito i generali che potrebbe essere in corso una conquista, i generali si muoveranno subito per organizzare muri di alleanza oppure di gruppi di alleati vicini.

Se abbiamo la certezza che sia una conquista cioè (la velocità degli attacchi, la vicinanza degli attacchi l'uno dall'altro, la spiate sul residence o castello) si avvertono i generali di difesa. Se loro non sono disponibili si avvertono gli altri generali oppure gli amministratori. Se non c'è nessuno di loro o il tempo è troppo poco per rinforzarvi oppure volete cavarvela da soli potete farlo in questi modi:

Durante le conquiste gli ultimi attacchi per togliere lealtà con coma o sena o capi tribù sono quasi sempre accompagnati da poche truppe offensive ed è su quelli che dovete puntare spostando le truppe in modo da farle arrivare a murare solo quegli attacchi (a meno che non siano di persone tutte differenti) a quel punto conviene murare sul meno, a vostro giudizio, forte. Se riuscite a uccidergli anche un solo comandante la loro conquista dovrebbe essere bloccata a quel punto si organizzerà il muro in modo da resistere ad un eventuale ritorno del nemico.

Se la distanza tra voi e il conquistatore è troppo breve da non permettere l'arrivo dei rinforzi da parte dell'ally potete ricostruire il residence in modo che il nemico lo debba rompere nuovamente oppure (se non lo avete fatto su un altro villo) è meglio ricostruire il castello

poichè sicuramente loro ritorneranno per rompere il residence invece il residence non c'è più ma al suo posto ora c'è il castello e se non vi dice proprio male vi distruggeranno altro a posto del castello e la conquista salterà nuovamente.

Un altro modo per evitare la conquista è far terminare la costruzione del residence tra l'attacco delle catapulte e il secondo attacco dove ci saranno molto probabilmente solo come senza catapulte. Il residence se già c'era upato a qualche livello verrà distrutto ma verrà creato di nuovo al livello 1 tra i due attacchi e la conquista senza aver distrutto il residence non può avvenire quindi salterà anche in questo caso.

#### **TOOLS UTILI PER IL CALCOLO DEI TEMPI**

<http://paganopas.altervista.org/calcolotempi.htm>

<http://lucadd.netsons.org/travian/pat3.php>