



## INDICE

Capitolo 1 - CON CHE CRITERIO AMPLIARE I CAMPI?

Capitolo 3 - SI INIZIANO A VEDERE I PRIMI RISULTATI...

Capitolo 4 - MULINO-FORNO-FABBRICA-SEGHERIA-FONDERIA

Capitolo 5 - COME SI DIFENDE IL VILLAGGIO?

Capitolo 6 - APPROFONDIMENTO DIFESA

Capitolo 7 - VILLAGGI DI SUPPORTO

Capitolo 8 - HO IL COMANDANTE: COME CONQUISTO?

Capitolo 9 - HO CONQUISTATO UN VILLAGGIO!!

Capitolo 10 - CONSIGLI UTILI ALL'ATTACCO

Capitolo 11 - CONSIGLI UTILI ALLA DIFESA



## CAPITOLO 1

Secondo me è fondamentale avere dei campi di elevato livello, per poter ottenere dei buoni risultati.

E' sempre consigliabile alzare il livello dei campi assieme, quindi portarli tutti a livello 1, poi tutti al 2, tutti al 3, anche se con alcuni accorgimenti. Non è quasi mai proficuo portare invece 1 campo al livello 8, lasciando gli altri al livello 1.

Soprattutto nelle fasi iniziali del gioco, analizzando i costi delle strutture che dovrete innalzare, si nota che la risorsa piu' richiesta e' l'argilla, segue poi il legno, a chiudere il ferro e il grano. Sugerirei quindi di alzare uniformemente i campi, in modo da avere sempre una produzione

che segua il rapporto

12 argilla  
10 legno  
8 ferro  
6 grano.

(Se giocate con i teutoni, potreste preferire invertire argilla e legno, e se avete i romani invertire le proporzioni di argilla e ferro. A voi la scelta, le differenze non sono molte.)

Un paio di consigli:

-prima di pensare a qualsiasi struttura nel villaggio, concentratevi a portare a livello 3 (e magari qualcosa al 4) tutti i campi che avete. Godrete così di un "bonus" dovuto alla vostra produzione, che vi permetterà di sentire meno la spesa che effettuerete costruendo.

-La produzione di grano, oltre ad essere influenzata dal livello dei campi, è indicata "al netto" del consumo orario delle altre costruzioni. Se vedete scritto "produzione grano 8 unità all'ora", e la vostra popolazione è indicata a 40, significa che producete 48 grano all'ora, ma 40 vengono prelevati all'origine, per sfamare il popolo. La produzione indicata sarà quindi  $48 - 40 = 8$ .

-Cercate di non portare mai la produzione di grano sotto le 6 unità. Travian prevede che, al di sotto delle 2 unità di crescita orarie, non si possa costruire niente, esclusi i campi di grano stessi. Ciò potrebbe rischiare di bloccare il vostro sviluppo. Per evitare il problema, mantenete sempre un minimo di margine (il +6 grano/h suggerito).



## CAPITOLO 2

Se avrete molta pazienza, verrete ricompensati in seguito. Non seguite il sogno di vedere subito il vostro villaggio diventare una metropoli, concentratevi sempre sulle risorse, sono senz'altro più importanti.

Ci sono varie teorie, su "quando costruire" nel villaggio. Senz'altro una buona norma è aspettare di avere i campi al 3. Ma considerando i giorni di immunità di cui si gode all'inizio, se siete attivi e potete gestire molto il villaggio, potete passare allo sviluppo anche il sesto giorno.

Quando passate allo sviluppo del villaggio, analizzate le risorse che produce, e quelle che avete nel magazzino e nel granaio.

Se vi sembrano straripare, è il caso di fare un paio di livelli di queste costruzioni. Oltre a ciò, molto utile è il deposito segreto, che permette che vengano rubate meno risorse in caso di raid.

Dopo questa scelta, si apre un bivio: come vorrete impostare la vostra evoluzione futura, almeno a medio termine? Come

Raiders (aggressivi), o come Economisti (difensivi)?

**Raiders** (consigliato=Teutoni; neutrale=Romani; sconsigliato=Galli)

Il vostro gioco si basera' su un esercito, anche se non molto numeroso, che provvedera' a fornirvi un aiuto nelle risorse. Avrete quindi bisogno delle strutture base per produrre la fanteria.

In ordine, esse sono: Caserma livello 1-->centro villaggio livello 3-->campo addestramento livello 1. Quando avrete il campo di addestramento, potrete creare le vostre prime unita' (combattenti teutoni/legionari romani/lanceri galli).

La creazione dei soldati ha anch'essa un costo. Quando avrete un minimo di esercito, potrete pensare di attaccare i vicini inattivi. Si ricorda che e' fortemente consigliato non attaccare giocatori che potrebbero presentare qualche difesa, perche' subireste delle perdite che sarebbero "care", in questa fase del gioco. Per i teutoni e i romani, e' sufficiente attaccare con 2 o 3 soldati, all'inizio, aumentando lentamente il loro numero. Per i galli, sono necessari 7 lanceri, per non subire perdite, anche attaccando un villaggio indifeso.

Le motivazioni sono complesse e legate al sistema di calcolo degli attacchi e difese di Travian. Gli attacchi lanciati dovrebbero essere raid, con lo scopo di rubare risorse all'avversario. Queste risorse potranno poi essere investite in nuovi sviluppi, sempre prediligendo le risorse.

**Economisti** (sconsigliato=Teutoni; neutrale=Romani; consigliato=Galli)

Non vi dedicherete all'esercito, ma alle risorse. Lo sviluppo militare ci sara' anche in questo caso, ma sara' successivo. Dovrete sviluppare il piu' possibile le risorse, e possedere un magazzino in grado di contenerle. Sara' anche necessario difendersi dai raiders. Per farlo, non preoccupatevi, e sviluppate un deposito segreto. Gli attacchi forse arriveranno, ma quando non prenderanno niente, gli attaccanti smetteranno di passare...

Giocare da economisti ha dei lati positivi, che sono quelli di non dover affrontare la spesa dell'esercito, almeno inizialmente.

### **Sia per raiders che per economisti:**

*Come funziona il deposito segreto*

In caso di attacco subito, il deposito segreto nasconde una quantita' di risorse che e' funzione del suo livello, fino ad un massimo di 1000 risorse quando il suo livello e' 10. Si intende sempre, non risorse complessive, ma risorse per tipo (grano compreso).

Cio' significa che se avete 900 legno, 400 argilla, 1200 ferro e 1000 grano, con il deposito a 10, ricevendo un attacco vi ruberanno solo 200 ferro.

I teutoni hanno un bonus in attacco: contro i loro attacchi, i depositi segreti nascondono solo i 2/3 del valore di protezione normale. (un deposito a 10, contro attacco teutone, e' come se nascondesse solo 666 x risorsa). Questo NON SIGNIFICA che i teutoni possano raidare, rubando SEMPRE 1/3 di quello che c'e' nel nascondiglio (se il nascondiglio e' a 10, e avete 400 argilla, il teutone NON rubera' 133 argilla, che e' un terzo di 400, ma prendera' 0, perche' 400 argilla e' inferiore ai 2/3 di capienza massima del nascondiglio, 666)

I galli hanno un bonus in difesa: molto semplicemente, i loro depositi nascondono il DOPPIO.

Un deposito a livello 10 nasconde 2000 unita' per risorsa, che diventano i 2/3 di 2000 se un teutone li attacca (1333).



## **CAPITOLO 3**

Eh sì. Se avrete seguito questa guida, probabilmente non sarete i migliori di Travian. Ma non sarete neanche gli ultimi... Ora, siete riusciti ad avere i campi a un livello accettabile, attorno al

4, alcune (poche) fondamentali strutture. E vi state chiedendo: "Ora cosa faccio?"

Ecco dei consigli per avanzare ancora nel gioco.

-Focalizzatevi sempre sulla produzione, ve lo continuerò a ripetere. E' sempre quello il primo obiettivo da raggiungere, avere grande disponibilita' di risorse.

-Costruite sempre e solo le strutture strettamente necessarie al vostro stile di gioco. Se siete raiders, ora come ora non vi interessa sviluppare i paladini, quindi sarebbero risorse buttate quelle usate per costruire la scuderia... la vostra produzione non si puo' permettere degli stop eccessivi, ricordatevelo!

-Se dovete costruire delle strutture, usate sempre il criterio del buonsenso:

"Cio' che sto per costruire mi serve effettivamente, o fa solo scena?" Se la risposta e' la seconda, evitate di farlo. Ci tornerete tra un po' di tempo, quando avra' anch'esso la sua funzione!

"Cio' che sto per costruire ha un prezzo accessibile, o e' difficile per me affrontare la spesa?" Come prima, se la risposta e' la seconda, costruite solo se e' fondamentale la presenza dell'edificio.

-Se siete sotto attacco da altri giocatori che vi raidano, ricordatevi sempre dei depositi segreti, e andate a leggere il capitolo dedicato alla difesa



## CAPITOLO 4

Ed eccoci giunti a questi misteriosi edifici. Essi hanno tutti un denominatore comune: sono costruzioni che aumentano il rendimento dei vostri campi. Richiedono determinati livelli dei campi stessi, per poter essere eretti. Di seguito, trovate una tabella che vi indicherà i requisiti e le funzioni.

Mulino --> Richiede un campo di grano a livello 5 --> Aumenta la produzione di grano del 5% per livello.

Forno pubblico --> Richiede un campo di grano a 10, e il mulino a 5 --> Bonus uguale al mulino.

Fabbrica di mattoni, Segheria, Fonderia --> Richiedono un campo del loro tipo a livello 10 --> Aumentano del 5% per livello la produzione della loro risorsa.

Ecco come sviluppare queste strutture.

Quando sarete arrivati, sempre con la famosa proporzione

12 argilla  
10 legno  
8 ferro  
6 grano

Quando avrete TUTTI i campi di grano al livello 5, sara' per voi conveniente come produzione,

costruire il mulino al livello 1. Questa mia affermazione è dedotta da un'altra guida, che non trovo, la quale presentava le percentuali di rendimento dei campi.

Costruendo il mulino al livello 1, avendo tutti i campi di grano a livello 5, si otterrà un bonus maggiore di quello ottenibile portando un campo a livello 6.

Attenzione, il mulino ha un elevato costo in grano! Si consiglia quindi di rallentare lo sviluppo, per poter avere le risorse necessarie a costruire questa struttura. I livelli successivi del mulino sono molto costosi, e andrebbero affrontati solo con una grande produzione alle spalle (per il livello 2, i campi dovrebbero essere di livello 7; si consigliano i campi di grano almeno a livello 9, se non a 10, per affrontare lo sviluppo del 3, 4, e 5 livello).

Una volta costruito il mulino, potrete riprendere normalmente l'ampliamento del villaggio e l'ingrandimento dei campi, per avere sempre una produzione maggiore. (N.B. queste indicazioni sono suggerimenti, potreste anche costruire il mulino avendo i campi di grano al 4, e solo uno al 5, tuttavia personalmente non lo trovo conveniente.)

Attenzione, il bonus è da considerarsi "all'origine", quindi direttamente sulla produzione dei campi, non legato al consumo di grano del vostro villaggio. (Se producezete 100 grano/h, e avete popolazione 200, i vostri campi in realtà forniscono 300 grano/h, di cui 200 vengono prelevati all'origine. Il 5% di bonus è da considerarsi sui 300, non sui 100. Produrrete quindi  $300+5\%=315$ , non  $100+5\%=105$ .)

Continuando sempre con la solita proporzione, arriverete ad avere dei campi attorno al livello 8. A questo punto, io suggerisco di bloccare lo sviluppo dei campi, e con uno sforzo portarne solo uno per tipo a livello 10. Spiegandomi meglio: i campi vanno sempre alzati in sincrono, quindi in modo omogeneo. Quando arriverete ad avere (per es.) tutte le miniere di ferro a livello 8, stoppate l'aumento delle miniere, e portate a livello 8 tutti i campi di argilla, legno e grano. Fatto ciò, prendete un campo per tipo, e con un po' di fatica e di pazienza, riuscirete a portarlo a livello 9, e poi a 10. Al termine di questa operazione, vi troverete ad avere 1 campo per tipo a livello 10, e tutti gli altri campi a livello 8.

Una volta che avrete questa situazione, non dovrete più ampliare i campi, quanto iniziare a costruire le strutture a cui è dedicato questo capitolo: Fabbrica di Mattoni - Segheria - Fonderia del Ferro. Questo perché, esattamente come per il mulino, il bonus dato dalle costruzioni garantisce un rendimento maggiore di quello fornitovi dai campi, anche in rapporto al loro costo, che vi sembrerà irrisorio.

Dovrete quindi costruire queste strutture, e portarle fino al livello 4. Godrete di un bonus del 20% sulla produzione, che sarà una spinta notevole per consentirvi di completare finalmente tutti gli altri campi, fino ad arrivare ad averli tutti al massimo livello.

Il quinto livello di queste strutture è caro, anche se non eccessivamente. Sta a voi decidere quando costruirlo! (io consiglierei di avere i campi al 9, ma questa è una mia opinione che potrebbe essere delirante!)

Quando anche il mulino sarà completato, e noterete con dispiacere che il suo costo elevato vi farà sudare parecchio, potrete dedicarvi anche al forno pubblico. Il suo costo è minore di quello del mulino, e la sua utilità è indubbia. Non appena potrete farlo, fatelo.

Nel prossimo capitolo, tratteremo la difesa del vostro villaggio.



## CAPITOLO 5

Ovviamente, e' intrinseco nella natura stessa di Travian che possiate venire attaccati. Questo e' un gioco di guerra: dovete aspettarvi di attaccare e, a volte, difendervi. Parto dal presupposto che voi siate dei giocatori inesperti, quindi con una popolazione bassa e una produzione non eccessiva. Se non fosse così, dovrete già aver maturato la capacità di studiare caso per caso quale possa essere la miglior difesa.

Da giocatori "deboli", il consiglio che mi sento di darvi e' quello di sfruttare l'opportunità di difesa intrinseca nei depositi segreti: se nasconderete le risorse al vostro aggressore, e rimarra' a bocca asciutta, probabilmente smettera' di attaccarvi. (per le informazioni sui depositi, vi rimando ad un capitolo precedente di questa guida).

A parte questo suggerimento, analizziamo assieme le strutture che possono agevolare la vostra difesa: il CASTELLO/RESIDENCE e le MURA.

**-Castello/Residence:** forniscono un bonus in difesa. Spero che i puristi di travian mi perdoneranno... Per capirne il funzionamento, immaginiamo che il castello abbia un presidio militare, che aiuta la difesa del villaggio. Più il castello sara' grande e sviluppato, maggiore sara' l'aiuto fornito al villaggio dal presidio. Quindi, maggiori saranno le perdite dell'avversario che vi attacchera'.

Anche se non si e' sicuri, si suppone che residence e castello forniscano dei bonus molto simili, se non uguali. La domanda che ci si pone e', allora: Cosa cambia?

Escludendo il prezzo (il castello costa molto più del residence), una differenza fondamentale e' legata alla possibilità di

conquistare il villaggio che possiede la struttura. Questo discorso non e' propriamente per dei "principianti", ma viene riportato qui per permettervi di scegliere più consciamente cosa costruire.

In sintesi: se avete un solo villaggio, nessuno ve lo potra' mai togliere. Ma se avete più villaggi, essi potranno essere completamente distrutti, oppure conquistati. Il discorso esula da questa guida, sappiate solo che c'e' questa possibilità (tramite catapulte di distruggere, tramite comandanti di conquistare). Ecco le regole fondamentali che vi permetteranno di scegliere tra Residence e Castello.

1) Se avete un solo villaggio, questo e' sempre INCONQUISTABILE.

2) Se avete più villaggi, la capitale sara INCONQUISTABILE. Gli altri villaggi potranno essere conquistati. Non è detto che la capitale sia necessariamente il villaggio con il castello. Se nel villaggio iniziale (capitale) è stato fatto il residence e in un secondo villaggio viene fatto il castello, il primo villaggio rimane capitale finché non sfrutterete l'opzione (irreversibile) di spostarla in quello col castello. Il villaggio con il castello può essere conquistato finché non è capitale

**-Mura:** questa struttura, che può essere edificata solo in un punto particolare, il perimetro del villaggio, ha una funzione molto semplice. Fornisce un "bonus" difensivo alle truppe presenti nel villaggio, e al castello/residence.

Chi si difende, praticamente, si difendera' meglio se sara' in un villaggio con delle mura piu' alte e resistenti, quindi di livello piu' alto. Fate attenzione: a differenza del castello e del residence, le mura da sole non danno nessun aiuto alla difesa, potenziano invece le capacita' difensive delle truppe presenti, aumentando il loro rendimento in battaglia.

Dopo questa breve descrizione delle strutture, passiamo a una velocissima spiegazione sulle TRUPPE.

In Travian, le truppe si possono classificare semplicemente in tre categorie:

- Truppe d'attacco
- Truppe da difesa da fanteria
- Truppe da difesa da cavalleria

Se aprite le ISTRUZIONI di Travian (dal menù a sinistra della homepage, [www.travian.it](http://www.travian.it)) troverete delle tabelle. Queste, indicano le caratteristiche e i costi di tutte le truppe. Dopo il nome, e' indicato "valore di attacco" (simbolo delle due spade incrociate), "valore di difesa da fanteria" (simbolo dello scudo), "valore di difesa da cavalleria" (simbolo dello scudo con il cavallo).

Non voglio ora dirvi quali truppe siano la miglior difesa, per ogni popolazione. Ma vi fornisco un'idea generale che vi puo' essere utile per capire come formare un esercito difensivo.

Le truppe di attacco sono quelle che, ovviamente, hanno un valore di attacco maggiore dei valori di difesa. Con lo stesso ragionamento, possiamo classificare le truppe da difesa da fanteria e cavalleria.

Se dovrete difendervi, sara' sempre consigliabile difendere SOLO con truppe da difesa, mentre per attaccare dovrete sempre usare SOLO truppe d'attacco. Quindi, quando verra' il momento di difendere il vostro villaggio, sara' per voi opportuno puntare su soldati con determinate caratteristiche, sia in base al tipo di attacco che vi aspettate (ci sono piu' cavalli, in attacco, o fanti?), sia in base ai valori di difesa stessi delle truppe.

So che questo argomento e' abbastanza complicato. Cerchero' di chiarificare con un esempio, fatto sulla popolazione romana, ma che si puo' adattare (una volta capito) alle altre popolazioni.

- Gli imperiani romani, come si puo' notare dalla pagina ISTRUZIONI, sono delle ottime truppe d'attacco (70). Ma non e' conveniente difendere con loro, perche' le loro difese sono minime, sia contro fanteria che contro cavalleria (40 e 25). Sara' piu' sensato difendere con legionari (50 contro cavalleria) e pretoriani (65 contro fanteria).

Questa vuole essere una guida per principianti, sara' poi l'esperienza ad insegnarvi quali sono le migliori combinazioni per la difesa del vostro villaggio, così come le migliori per gli attacchi!

Ricordo anche che e' sempre conveniente subire poche perdite, soprattutto all'inizio, con poca produzione. Quando e' possibile, sarebbe meglio evitare gli attacchi, facendo andare a vuoto l'avversario grazie ai depositi segreti.



## CAPITOLO 6

### **TEUTONI:**

Qui non c'è molto da dire... le unità teutoniche difensive sono soltanto due e ognuna ha una sua specializzazione.

-Truppe:

*Lancieri*, molto forti contro cavalleria (la migliore unità del gioco vs cavalleria) ma deboli contro fanteria. Fanno comunque un po' di danno vs fanteria ma non fateci troppo affidamento

*Paladino*, difende egregiamente contro fanteria ma molto meno contro cavalli, come per il lanciere... contro cavalli qualcosina fa ma non fateci troppo affidamento. Questa unità è ottima per raidare i villaggi senza esercito perchè porta a casa ben 110 risorse!

-Tattiche

Per avere una buona difesa un teutone ha ovviamente bisogno di ENTRAMBE queste unità. All'inizio del gioco, a causa del costo elevato dei paladini, un teutone sarà MOLTO più vulnerabile agli attacchi di fanteria che non a quelli di cavalleria (sempre se sviluppano difese, visto che molti attaccano soltanto) quindi l'ideale è farsi prestare dei pretoriani da un romano (sono praticamente lo "specchio" dei lancieri ma funzionano contro la fanteria)

Un'altra forma efficace di difesa teutonica è rappresentata dalla murata in terra (+2% difesa per livello) che vi consiglio caldamente di sviluppare appena avrete un numero sufficiente di truppe (ma anche prima se vi trovate in un momento in cui l'argilla abbonda). La sua costruzione NON richiede ferro... quindi tramite mercato è molto facile trovare risorse per costruirla inoltre una volta costruita.... sarà MOLTO difficile buttarla giù in quanto richiede un numero di arieti altissimo.

### **ROMANI:**

Tutte le unità dei romani hanno la caratteristica di essere davvero molto equilibrate, quindi anche le unità normalmente considerate d'attacco potranno offrire una discreta difesa.

-Truppe

*Legionari*: la vostra difesa primaria contro cavalleria, disponibile da subito e allo stesso tempo la vostra prima unità d'attacco. Sono soldati molto versatili.

*Pretoriani*: la migliore unità difensiva contro la fanteria, se produrrete molti di questi omini... un teutone difficilmente potrà superare le vostre difese (i teutoni in genere attaccano con le asce e i bastoni perchè i paladini costano e consumano grano)

-Tattiche

Una buona idea, se avete un alleato gallo o teutone vicino, è quella di farsi mandare qualche lanciere... in questo modo lascierete a casa sia pretoriani (vs fanteria) che lancieri (vs cavalleria) e potrete tranquillamente mandare "al pascolo" i vostri legionari.

I romani possiedono le mura più efficaci del gioco... garantendo un bonus di circa il 3% ogni livello. Devo aggiungere altro? Se volete costruirle, preparatevi all'esborso di ferro davvero notevole! A causa della sua scarsa resistenza risulta comunque la più economica tra le mura (non v'aspettate che costi poco.... costa poco RELATIVAMENTE al costo delle mura delle altre tribù)

-Truppe Ausiliarie

*Imperiano a cavallo*: considerata giustamente un'unità d'attacco, tuttavia, in casi estremi, può essere utilizzata in difesa poiché ha le capacità difensive del pretoriano contro la fanteria e le capacità difensive del legionario contro la cavalleria. L'unico motivo per cui questa unità non prende il "sopravvento" per la difesa romana è il suo alto costo, il suo consumo di grano (3 grano/ora) e per il motivo principale che è la migliore unità "raider" a disposizione dei romani potendo portare con sé ben 100 risorse! Tuttavia se avrete un VASTO esercito in futuro... chissà...

*Cavalleria romana*: il "jolly" per eccellenza dei romani, costo altissimo, ma ha un attacco devastante (ben 180 il più potente di tutto il gioco) e un'eccellente difesa sia contro cavalleria che contro fanteria... il problema è che consuma 4 grano/ora!!! Quindi pensate bene a quando farli.

## **GALLI:**

La tribù difensiva per definizione.

-Truppe

*Lancieri*: ottimi contro cavalleria e buoni contro fanteria. Bassissimo costo... potrebbero tranquillamente costituire la vostra spina dorsale di difesa sia contro cavalleria che contro fanteria se fatti in grande quantità. Tuttavia per combattere la fanteria vi consiglio la cavalleria difensiva.

*Cavalleria di difesa*: eccellente difesa contro fanteria (115!), molto scarsa invece contro cavalleria. Da sola quest'unica è in grado di spaventare notevolmente il nemico, visto che, accoppiata con il bonus difensivo della palizzata gallica, fornisce una difesa praticamente imbattibile. Utile per raidare inattivi lontani (ho detto INATTIVI... non v'azzardate ad usarla in attacco, che ve la sciolgono come burro)

*Cavalleria avanzata*: eccellente in attacco così come in difesa vs cavalleria. Quest'unità è quindi di duplice scopo... utilizzatela a seconda dei casi in attacco o in difesa.

-Tattiche

I galli possiedono la palizzata che alza di circa il 2,5% la difesa delle unità al suo interno. Richiede molto legno per la sua costruzione, media resistenza.

I galli, differentemente dalle altre tribù, non hanno bisogno di supporto in difesa in quanto già le loro unità primarie (lancieri) forniscono un'ottimo deterrente per i nemici. Se poi in seguito svilupperete la cavalleria di difesa.... vi lascio immaginare!



## CAPITOLO 7

i villaggi di supporto hanno l'unico scopo di produrre grano quindi sono privi di qualsiasi struttura inutile in modo da non aumentare la popolazione e quindi sfruttare al massimo la produzione oraria di grano.

Per crearne uno si consiglia innanzitutto di scegliere una posizione strategica ad esempio vicino all'esercito d'attacco (senza però ignorare completamente legno, argilla e ferro, in modo che nel caso non abbiate più la necessità di tenere il villaggio unicamente come supporto di grano potrete sempre sviluppare le altre risorse e strutture e renderlo un villaggio come gli altri)

Le strutture strettamente necessarie e i livelli minimi sono:

Centro del villaggio livello 10

Magazzino livello 12

Granaio livello 12

Mulino livello 5

Forno pubblico livello 5

Caserma livello 1

Mura livello 5

Campi di grano livello 10

1. Centro del villaggio livello 10

Spreca 41 di produzione oraria di grano ma è consigliabile portarlo ugualmente al 10 per velocizzare lo sviluppo del villaggio inoltre è il livello minimo per poter attivare la funzione di demolizione delle costruzioni sempre utile per abbassare di qualche livello una struttura.

2. Magazzino livello 12

Esso raggiunge una capienza di 17600 che è il minimo per poter costruire il Forno pubblico al livello 5.

Ricordo che con il livello prima si arriva a 14400.

3. Granaio livello 12

Anch'esso raggiunge una capienza di 17600 necessaria sempre per costruire il Forno pubblico al livello 5 che è il più costoso.

4. Mulino livello 5

5. Forno pubblico livello 5

C'è poco da dire... se volete sviluppare un villaggio con solo grano è necessario avere queste due strutture al massimo.

6. Caserma livello 1

Senza almeno un livello di Caserma non è possibile vedere informazioni di chi eventualmente vi sta attaccando o rinforzando e neanche ritirare truppe.

7. Murata livello 5

Non consuma grano fino al 5° livello per cui perchè non farla?

8. Campi di grano livello 10

Non serve motivare questo punto ma lo metto per completezza.

Un villaggio così organizzato produce 1800 di grano orari ma essendo la popolazione di 103 la produzione netta 1697.

Una volta completato il villaggio si può costruire il Mercato al livello 15, demolire il Magazzino dal 12 al 5, aumentare il Granaio dal 12 al 19 e in fine portare il Centro del villaggio dal 10 al 5 (oppure a scelta lasciarlo subito al 5).

Così facendo si avrà una produzione di 1660 grano oraria ma il villaggio sarà autosufficiente.



## CAPITOLO 8

Per prima cosa, ricordiamoci che per la conquista di un villaggio bisogna avere il numero di punti cultura necessario. E' possibile visualizzare il numero di punti cultura accumulati e quelli necessari per la conquista/fondazione di un nuovo villaggio nel Castello/Residence, nella voce Punti cultura.

Il numero di punti cultura accumulati e' dato dall'insieme dei punti cultura che si sono andati formando nei vostri villaggi dall'inizio della vostra avventura, determinati dalla qualità e da livello delle strutture presenti.

Per conquistare bisogna attaccare il nemico, dapprima per distruggere castello o residence eventualmente presenti, per poi attaccare con un comandante fino a far raggiungere alla lealta' del villaggio attaccato il valore 0.

Saranno necessari PIU' ATTACCHI con il comandante, per conquistare un villaggio, tutti fatti assicurandosi che non sia presente il residence o il castello.

Per distruggere il castello/residence bisogna tenere in considerazione il suo livello. Maggiore è il livello del castello/residence (così come di qualsiasi altra costruzione che si vuole distruggere), maggiore è anche il numero di catapulte da inviare, rigorosamente in un ATTACCO NORMALE.

Ecco una tabella che mostra un numero indicativo di catapulte da inviare per ogni livello dell'edificio:

1		2
2		2
3		2
4		3
5		4
6		6
7		8
8		10

9		12
10		14
11		17
12		20
13		23
14		27
15		31
16		35
17		39
18		43
19		48
20		53

NB. I precedenti valori sono puramente indicativi. I fattori che possono far variare questi valori sono molteplici, quali la differenza di popolazione tra attaccante e difensore, il livello delle mura e del castello/residece, la distruzione delle catapulte nell'attacco, eventuali ricerche effettuate nel fabbro.

Si consiglia perciò di evitare di fare i calcoli tenendo in considerazione la tabella come qualcosa di ineccepibile, e quindi di cercare di inviare qualche catapulta in più come precauzione.

-La Lealtà

La lealtà è un punteggio pari a 100, che può essere ridotto SOLO con attacchi NORMALI di comandante, quando non sono presenti nel villaggio Residence o Castello. Il suo valore può essere controllato cliccando sul residence/castello, sotto la voce lealtà. Se la lealtà è stata diminuita e non più al solito punteggio di 100, al difensore appare un'indicatore anche nella schermata dei campi, sotto il nome villaggio.

Ogni attacco con il comandante provoca una diminuzione che si aggira attorno ai 20 punti lealtà.

Seppur non si conoscano formule, possiamo affermare che i fattori che influiscono sul calo di lealtà sono:

1. tribù dell'attaccante
2. fattore casuale (sembra essere +/- 2.5%)
3. grande party dell'attaccante
4. grande party del difensore

Nota: Si dice che la percentuale normalmente sottratta da un senatore/capo/comandante sia:

- a) tra il 25-30% per i romani (senatore)
- b) tra il 20-25% per i galli e teutoni (capi tribù, comandanti)

Valori anche molto inferiori a questi sono possibili.

Nota: con un big party in corso durante gli attacchi di un comandante, la lealtà diminuisce di un valore di 5 punti maggiore. Ciò permette solitamente di fare alcuni attacchi in meno, per velocizzare la conquista.

Lo stesso vale per la difesa, che con un big party in corso durante l'attacco riesce a rallentare la conquista del comandante per un valore di 5 punti.

NB Il party deve essere effettuato nel villaggio attaccante o attaccato, non in uno qualsiasi dell'account.

A conquista avvenuta, le truppe attaccanti rimarranno in rinforzo al villaggio occupato, mentre il comandante che ha effettuato la conquista scomparirà.



## CAPITOLO 9

Avete conquistato un villaggio? 🏆 COMPLIMENTI!! 🏆 Ma ora che fate?

Quando si conquista un villaggio, questo perde:

- le eventuali ricerche delle truppe in accademia
- gli eventuali sviluppi nel fabbro/armeria delle truppe
- la palizzata/murata
- eventuali truppe in rinforzo o in attacco ad altri villaggi

La lealtà del villaggio conquistato rimarrà a 0.

La lealtà risale automaticamente, ma la velocità di ricrescita può essere incentivata dalla costruzione e lo sviluppo di un castello/residence.

Se esso non è presente, la lealtà salirà alla velocità di 1% al giorno. Con il residence/castello, la lealtà salirà dell' $x\%$  all'ora, dove  $x$  è il livello del castello/residence.

Un altro elemento da tenere in considerazione è l'espansione del villaggio conquistato. Costruendovi un castello/residence, potreste avere la sorpresa di leggere di non avere a disposizione uno o più slot conquista/fondazione del villaggio. Infatti, controllando nella voce Espansione, sarà possibile vedere che da quel villaggio possono dipendere altri villaggi del precedente proprietario.

Esistono tuttavia alcune situazioni grazie alla quale si può rientrare in possesso dello slot:

- 1) La cancellazione dell'account del precedente proprietario (o meglio, del proprietario del villaggio che vi occupa lo slot, visto che non è detto che sia necessariamente il precedente proprietario).
- 2) La conquista del villaggio che vi occupa lo slot, sia da parte vostra, sia da parte di qualcun altro. Bisogna infatti tener presente che un villaggio può occupare al massimo uno slot. Perciò, se la conquista avviene dallo stesso villaggio che avete appena conquistato, la situazione rimarrà effettivamente invariata (ma avrete un villaggio in più). Se invece la conquista avviene da un altro villaggio o dal villaggio di un altro account, il villaggio andrà ad occupare lo slot del villaggio che lo conquisterà, sbloccando il vostro.
- 3) La distruzione con catapulte e arieti del villaggio che vi occupa lo slot. Essa avviene riducendo a popolazione e facendolo ridiventare area abbandonata.



## CAPITOLO 10

La conquista deve avvenire nel minor tempo possibile, per dare all'avversario una più scarsa possibilità di difesa. Solitamente la conquista si effettua di notte, quando l'avversario ha poche probabilità di essere online.

Tuttavia, se di notte si ha qualcosa da fare (tipo dormire) si possono adottare varie strategie, che lascio alla vostra immaginazione ed esperienza di gioco.

Ad ogni modo, ecco alcuni consigli da adottare durante una conquista:

### CONSIGLI GENERALI

Come abbiamo visto, la dinamica della conquista avviene tramite quattro fasi generali:

- 1) spiata a truppe e difese
- 2) distruzione dell'esercito
- 3) distruzione del castello/residence
- 4) attacco con senatore

Naturalmente, una corretta esecuzione di conquista consisterebbe in una minima distanza temporale tra secondo, terzo e quarto punto. Sarebbe ideale che la distanza d'arrivo (nell'ordine in cui sono elencati) tra 2 e 4 non fosse superiore ai 10 secondi.

Questo tempo molto breve e' da relazionare alla bravura del difensore, che potrebbe effettuare una sparizione delle truppe per l'arrivo delle vostre, e una riapparizione all'arrivo delle catapulte e del comandante (tattica spiegata in Consigli utili alla difesa, prossimo capitolo).

### ATTACCO CON PIU' COMANDANTI

Dovendo compiere la conquista nel minor tempo possibile, un buon metodo e' ricorrere all'uso di piu' comandanti.

Si puo' ricorrere all'uso di piu' comandanti addestrati da piu' villaggi, o anche gestiti da piu' players, senza alcun problema, preoccupandosi solo di coordinare gli attacchi nella maniera migliore.

Ma come si può attaccare con piu' comandanti addestrati in un solo villaggio? Allora, come abbiamo già detto, è possibile addestrare un solo comandante per ogni livello utile di castello/residence, per cui per prima cosa dovrete avere la pazienza di aumentare il livello del castello/residence.

Quando questo avrà a disposizione 2 o 3 (con castello) slot conquista, sarete in grado di addestrare più comandanti (ricordo che la ricerca nell'accademia è unica, e non deve essere ripetuta).

La lealtà, naturalmente, verrà calata ad una velocità raddoppiata, o addirittura triplicata.

Nel caso di riuscita conquista con un attacco a piu' comandanti, quello che scomparira' sara' UNO SOLO dei 2 o 3, mentre gli altri rimarranno in rinforzo come normali truppe.

#### DISTRUZIONE DEL CENTRO DEL VILLAGGIO

Il centro villaggio a livello 5 e' un requisito del residence e, insieme all'ambasciata livello 1, del castello. Cio' significa che una sua distruzione comporterebbe l'impossibilità da parte del difensore di poter ricostruire il residence/castello. Ma bisogna fare alcune considerazioni.

Se il player a cui si vuole conquistare un villaggio ha 2 o più villaggi, la distruzione (o almeno, la riduzione ad un livello abbastanza basso, come 2 o 3) è assolutamente necessaria. Infatti una dimenticanza del genere potrebbe comportare la perdita della possibilità di conquistare il villaggio, se il possessore dovesse riuscire a costruire un castello al posto del precedente residence e spostare lì la capitale prima della conquista.

Se viene distrutto il centro del villaggio, non potra' essere piu' costruito alcun residence/castello, ma in seguito ad un'eventuale conquista, sara' piu' lunga la ricostruzione del residence/castello e quindi piu' lenta la risalita della lealta'.

Se esso non viene distrutto, si potra' ricostruire il residence/castello subito dopo la conquista, ma si rischia il rallentamento della conquista, poiche' si dara' al difensore la possibilità di ricostruirsi il residence/castello e si dovra' effettuare un nuovo attacco con catapulte per distruggerlo.

In questo caso, e' bene tenere sotto controllo il villaggio con continue esplorazioni alle difese, che rivelerebbero il tentativo di costruire un castello/residence con una segnalazione come Castello livello 0 o Residence livello 0 (nel caso il castello/residence non sia nemmeno in costruzione, la spiata segnalera' solo il livello della murata).



## CAPITOLO 11

Esistono alcune tecniche molto efficaci da poter utilizzare anche per difendersi da una conquista, quando se ne ha l'opportunita'. Eccone alcune:

#### CONSIGLI GENERALI

La prima cosa da fare sotto attacco di comandante, anche in casi disperati, è ritirare tutte le truppe del villaggio in difesa, comprese quelle offensive, poichè in qualsiasi caso le truppe scompariranno in caso di conquista. Inoltre bisogna porre attenzione alla richiesta di aiuto agli alleati: evitate di chiedere rinforzi ad alleati troppo lontani, poichè rinforzi troppo tardivi arriverebbero a conquista ultimata e quindi andrebbero a favorire il conquistatore e a sfavorire una eventuale riconquista.

#### FALANGIATA AL COMANDANTE

Una delle tecniche più efficaci contro una conquista e' l'eliminazione del comandante tramite la

falangiata. Consiste in un attacco che sfrutta la lentezza del comandante e la relativa velocità delle truppe offensive del difensore, e, tramite alcuni calcoli, arriverà al villaggio dell'attaccante pochi secondi dopo il ritorno del comandante, e causerà la sua fine. E' molto importante avere a disposizione un combat simulator.

Per prima cosa, bisogna effettuare una spiata ai danni del villaggio attaccante per verificarne la presenza di truppe difensive. Tramite il combat simulator, verificate il tempo di ritorno delle truppe con comandante, aggiungetelo all'orario di arrivo al vostro villaggio e avrete l'orario di ritorno.

Quindi, all'arrivo dell'attacco (in modo che conosciate tutte le truppe a disposizione dell'attaccante), bisogna verificare con il combat simulator se si è in grado di eliminare il comandante. E' da tener presente che l'attaccante (che in questo caso diverrebbe difensore), che online si trova al 99% dei casi, può chiamare rinforzi dai suoi stessi villaggi o dai villaggi dei suoi alleati, per cui è bene inviare tutte le truppe possibili ed eventualmente chiedere ausilio in attacco ad un alleato abbastanza vicino.

Comunque, una volta che conoscete truppe ed orario di arrivo del comandante, potrete inviare il/i vostro/i attacco/chi che arriveranno a destinazione pochi secondi dopo il comandante.

**Purtroppo tutto questo può essere vanificato dalla presenza, nel villaggio attaccante, dell'arena, che cambia radicalmente i tempi di spostamento delle truppe.**

## RICONQUISTA

Per questa tecnica è necessario avere a disposizione un comandante in un villaggio diverso da quello attaccato. Essa è molto semplice: consiste nell'attaccare il proprio villaggio con comandante in modo che arrivi qualche secondo dopo la conquista dell'avversario.

Naturalmente si deve avere la certezza che quello che arriverà sia l'attacco con comandante decisivo che porterà alla conquista del villaggio, pena la perdita inutile di un comandante.

Comunque, è pericoloso inviare il comandante e le truppe in un unico attacco, mentre è consigliabile mandare le truppe in modo da farle arrivare qualche secondo prima (per eliminare le truppe che sono rimaste in rinforzo al villaggio dopo la conquista), per poi far arrivare il comandante con poche truppe a campo di battaglia sgomberato.

Naturalmente, una volta riconquistato il villaggio, si avrà la normale scomparsa degli elementi citati nel paragrafo precedente.

## RIAPPARIZIONE

Questa tecnica prevede la "scomparsa" delle truppe difensive all'arrivo delle truppe preventive e la "ricomparsa" delle stesse all'arrivo delle catapulte e del comandante.

La difficoltà di questa azione dipende dalla distanza temporale tra l'attacco da evitare e quello da contrastare.

Cio' che bisogna sfruttare in questa tecnica è la possibilità di fermare le truppe in movimento entro i 90 secondi successivi all'invio, cliccando sulla X rossa che apparirà in basso a sinistra della schermata del movimento truppe.

Se gli attacchi sono a lunga distanza l'uno dall'altro (dai 3 minuti in poi), basta inviare le truppe in attacco o rinforzo a chiunque circa 60-45 secondi prima dell'attacco, e bloccare l'attacco appena esso arriva.

Se questi invece sono a breve distanza tra loro, bisogna essere più precisi e tempestivi. Per prima cosa prendete in considerazione un orario (preciso al secondo) che si trovi tra l'orario di arrivo delle truppe e quello di arrivo di catapulte/comandante. Questo orario corrisponderà all'orario in cui le vostre truppe ricompariranno al villaggio. Quando mancano meno di 180 secondi (3 minuti) allo scoccare di questo orario, bisogna inviare le truppe da qualche parte. Segnatevi l'orario in cui le avete mandate e calcolate in secondi la differenza tra questo orario e quello in cui avete stabilito il rientro delle truppe. Dividete ciò che otterrete per due ed aggiungetelo all'orario in cui sono partite le truppe. Avrete ottenuto l'orario in cui cliccare sulla X per effettuare il ritiro delle truppe.

Solitamente, non sono necessarie ingenti quantità di truppe difensive per effettuare questa tattica, poiché insieme a catapulte e comandanti non si ha la possibilità di spedire molte truppe, che vengono impiegate invece per l'attacco preventivo che avrete così schivato. Tuttavia, se gli attacchi coordinati provengono da diversi player, può darsi che siano ingenti anche le truppe che accompagnano catapulte/comandante. In questo caso, è consigliabile chiedere agli alleati dei rinforzi che arrivino anch'essi tra l'attacco preventivo e quello distruttivo.

Questo è quanto.

Buon travian a tutti.

