

## Doel van dit document: Hoe kom je in de eerste week/maand redelijk mee

Onderdeel van <http://home.deds.nl/~tardis/HelpfilesAndTools//>, Made by R!cardo

(TIP: inzoomen in dit document om de dorpen beter te zien kun je doen met **[ctrl] + [+]** )

De eerste week/maand van de server is erg belangrijk voor de groei van rest van de server.

Dit geeft alleen aan hoe je de eerste week kunt opbouwen.

Er zijn vast betere methode, deze is zodat je "redelijk" mee kunt komen.

Goud gebruik: De galliër en germaan zijn met minimaal goud gebruik opgebouwd.

Door verkoop van de helden items is er bij de galliër en germaan pas na 70 en 90 dagen goud bij gekocht, dit inclusief Goud account (automatisch verzenden van grondstof tussen dorpen, farmlist en automatisch vluchten van HD).

Het plus account, 25% bonus is erg belangrijk in de eerste paar weken om goed door te groeien.

Link suggesties:

[Travian Templars overview site with tips](#)

[Dorp 1 opbouw voor CP met schuilplaatsen](#)

[Cropper opbouw link](#)

[Travian for Dummies \(van Polle\)](#)

**3 uur na de start van de server begonnen.**

**Na 10 uur speeltijd: 35 CP**



(34+1CP)

Dag 2: Positie 299. Boulderdash Wicked pop 96 dorp 1, CP/dag 63



Dag 3: 59. Boulderdash Wicked 137 1, 79 CP



Dag 4 pos 102. pop 157 dorp 1, 90 cp/dag



Dag 5: pop 184 positie 35. Boulderdash cp/dag:102, 956 CP





## Dag 7:



Er kwam een goud+20% weekend, dus voor 20 euro goud er op gezet.

100 goud heb je nodig voor goudclub, spelen zonder goudclub is eigenlijk niet te doen ivm automatisch verzendingen en automatisch vluchten van je veegje.

## Dag 8(1 week)



Alles staat klaar voor een 2e dorp, nu nog wachten op de cultuurpunten en Grondstof voor de kolonisten. Rondkijken voor locatie 2e dorp: in het centrum was een 15 graancropper met 75% oases, deze moest bezet worden door iemand van onze alliantie, dus die

genomen. Voor newbies: 15c dorpen zijn moeilijker te bouwen dan een 9c, aangezien je alle grondstof vanuit je startdorp moet aanvoeren en farmen. Echter, later in het spel kun je veel meer troepen bouwen met een Hoofddorp dat veel graan kan leveren. Als je Residentie op 10 staat krijg je 500 CP bonus, met de dagelijkse bonus heb ik denk ik 2\*50 CP gehad. En 1 feestje gegeven.

Einde van de week zijn ze qua cultuurpunten aardig in orde, maar erg weinig units. Farming viel ook tegen, (units liepen dood) dus daar is in de eerste week niet verder mee gegaan.

Deze accounts gaan er van uit dat ze versterking kunnen krijgen en actief genoeg zijn dat ze aanvallen in het begin kunnen weerstaan.

Er is geen verlenging van beginners bescherming gebruik gemaakt aangezien er dan grondstof tussen accounts/alliantie leden kan worden gestuurd. (Elkaar helpen aan wat extra gs voor kolonisten)

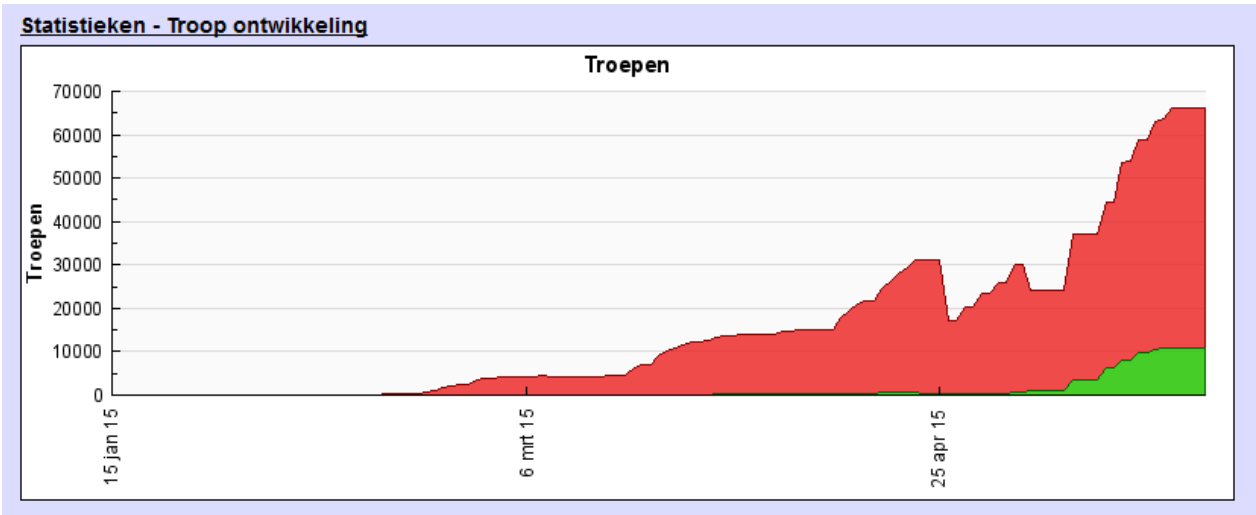
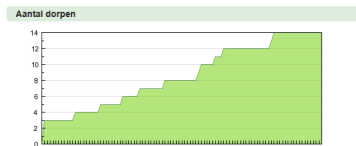
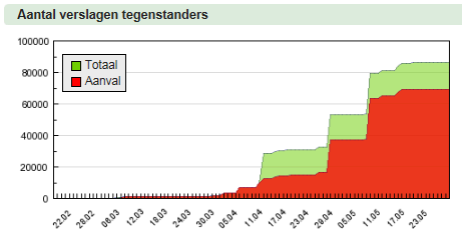
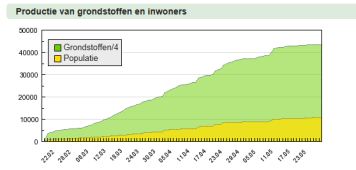
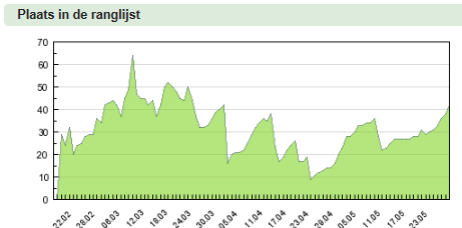
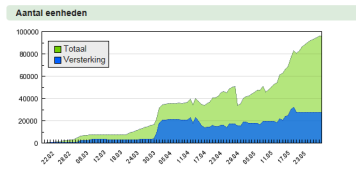
### **Extra info:**

28 mei: <http://travian.ws/analyser.pl?s=nl1&uid=1881>

| Lijst van de gebeurtenissen |                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 11.05.15                    | <a href="#">Boulderdash</a> [ <a href="#">Wicked</a> ] heeft een dorp veroverd  --13. <a href="#">Beast*</a> van speler <a href="#">SnowBoard</a> [ <a href="#">Boom!</a> ]        |
| 09.05.15                    | <a href="#">Boulderdash</a> [ <a href="#">Wicked</a> ] heeft een dorp veroverd  --12. <a href="#">Beast*</a> van speler <a href="#">Frutties</a> [ <a href="#">Boom!</a> ]         |
| 22.04.15                    | <a href="#">Boulderdash</a> [ <a href="#">Wicked</a> ] heeft een dorp veroverd  --11. <a href="#">Beast!</a> * van speler <a href="#">Taylor Momsen</a> []                         |
| 19.04.15                    | <a href="#">Boulderdash</a> [ <a href="#">Wicked</a> ] heeft een dorp veroverd  --10. <a href="#">Beast!</a> * van speler <a href="#">knabbel</a> [ <a href="#">BIER</a> ]        |
| 14.04.15                    | <a href="#">Boulderdash</a> [ <a href="#">Wicked</a> ] heeft een dorp veroverd  --08. <a href="#">Beast!</a> * van speler <a href="#">droomgasten</a> [ <a href="#">Feniks</a> ] |
| 14.04.15                    | <a href="#">Boulderdash</a> [ <a href="#">Wicked</a> ] heeft een dorp veroverd  --09. <a href="#">Beast!</a> * van speler <a href="#">knabbel</a> [ <a href="#">BIER</a> ]       |
| 01.04.15                    | <a href="#">Boulderdash</a> [ <a href="#">Wicked</a> ] heeft een dorp veroverd  --07. <a href="#">Beast!</a> * van speler <a href="#">Spiros</a> [ <a href="#">Feniks</a> ]      |
| 23.03.15                    | <a href="#">Boulderdash</a> heeft een nieuw dorp gesticht  --06. <a href="#">Beast!</a>                                                                                          |
| 17.03.15                    | <a href="#">Boulderdash</a> heeft een nieuw dorp gesticht  --05. <a href="#">Beast!</a>                                                                                          |
| 09.03.15                    | <a href="#">Boulderdash</a> heeft een nieuw dorp gesticht  --04. <a href="#">Beast!</a>                                                                                          |
| 28.02.15                    | <a href="#">Boulderdash</a> heeft een nieuw dorp gesticht  --03. <a href="#">Beast!</a>                                                                                          |
| 17.02.15                    | <a href="#">Boulderdash</a> heeft een nieuw dorp gesticht  --02. <a href="#">Dash</a>                                                                                            |
| 02.02.15                    | <a href="#">Boulderdash</a> heeft een nieuw dorp gesticht  --01. <a href="#">Boulder</a>                                                                                         |
| 26.01.15                    | <a href="#">Boulderdash</a> heeft een nieuw dorp gesticht  --00. <a href="#">Diamant</a>                                                                                         |
| 26.01.15                    | <a href="#">Boulderdash</a> heeft de alliantie gejoined <a href="#">Wicked</a>                                                                                                                                                                                      |

28 mei:





Germaan en Galier:

Nadeel van zitten is dat ze maar een beperkt aantal grondstof naar elkaar kunnen sturen echter je kunt er wel gelijk bij om te kijken voor aanvallen en mee klikken voor opbouw.

Prince, Germaan:



Dag 2: pos 655. PrinceOfPersia - pop 79 , 50CP/dag



Dag 3 PrinceOfPersia pop 102, 66 cp/dag



DAG 4: 77 CP/DAG





## Dag 5



90 CP, 142 pop



2e dorp is geplaatst als Hoofddorp, liefst op een 9-15C met veel graan oase.

Boulderdash: op 15C, 75% (in het centrum, om te voorkomen dat vijandige spelers deze zou bezetten)

Galier: 9C 100% (zit in de buurt van Wolfenstein, alliantie genoot) (links onder)

Princeofpersia: 7C 150% (minimaal goud gebruiker, 7C met 150% is beter dan 15C zonder oases)(midden)

En toen verder in het spel. eind oktober (Troepen doel)

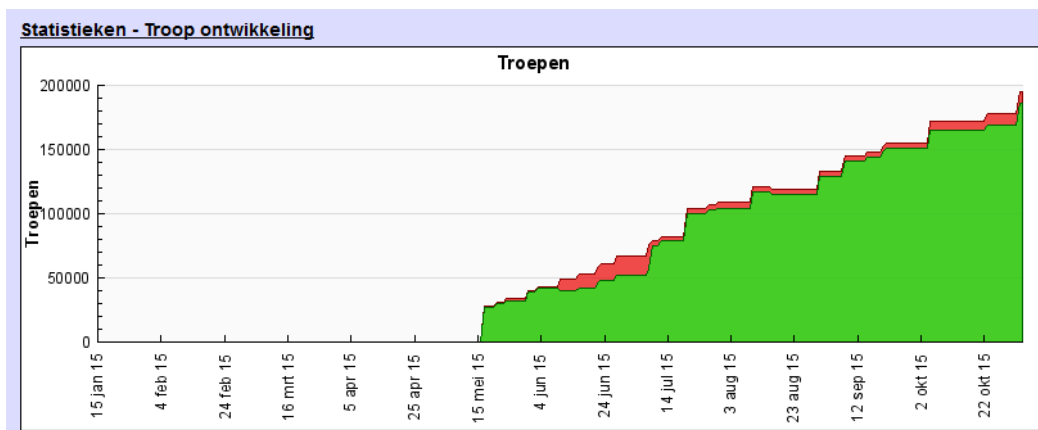
**Galier Deffer:** HD 9c, 100% oase (9\*(50%bakker/molen+100%oase ))



Opmerking veel def in HD om te kunnen verzenden/timen.

Bij def vaak een zwaardje /ram/kata er bij gemaakt om def te kunnen vertragen/timen.  
(zie wicked time-def presentatie.)

Overige dorpen Standaard def voor aanvallers gemaakt.



Vanaf mei geregistreerd op Gettertools

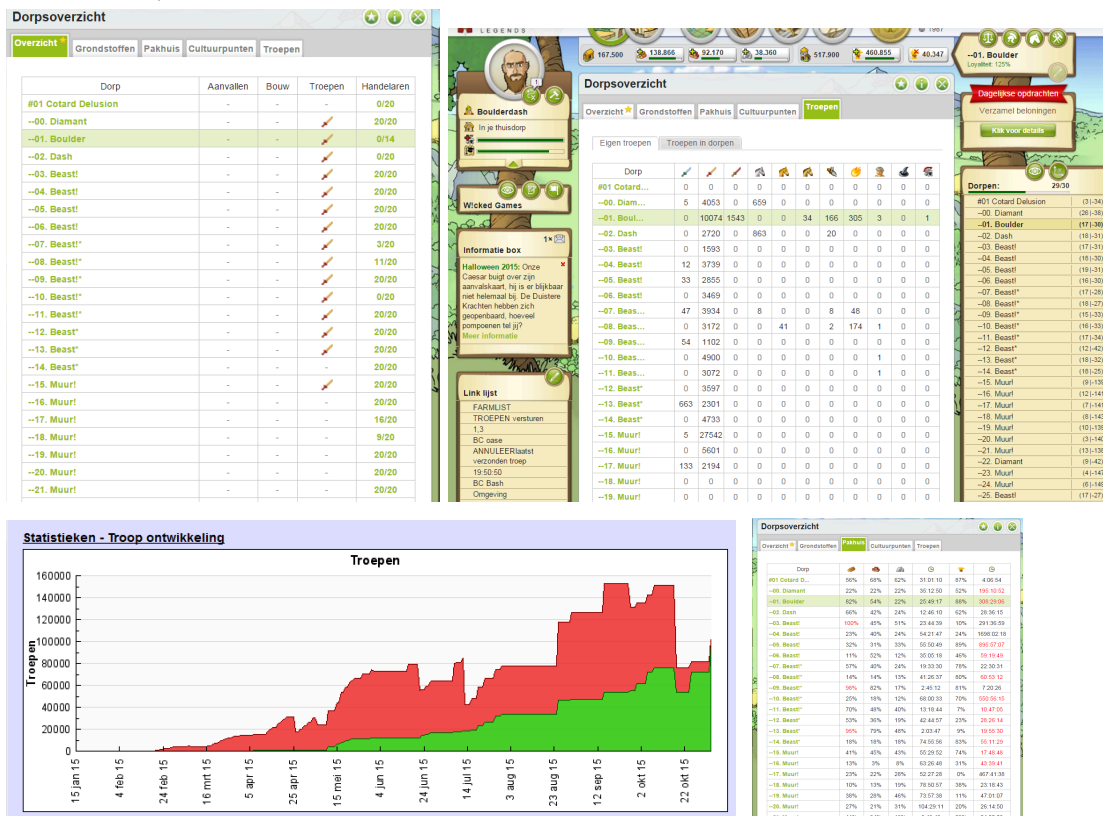
**Aanvaller en nu deffer:**



Paar keer bewust dood gelopen + inactieve speler die het account had overgenomen, HD deels kapot geschoten en omgevormd naar deffer/stalling.



(Gebouwen op level 1 geplaatst om lastiger weg geschoten te worden. Steenhouwer heeft nog een paar graanvelden van level 19-16 behouden).



Nog een def account: Princeofpersia  
7C met 150% oase: Alle def uit HD is mobiel.

| Type    |    |       |     |      |       |     |     |     |   |  | Uit  | Def    | TV |  |
|---------|----|-------|-----|------|-------|-----|-----|-----|---|--|------|--------|----|--|
| Uit/Def | 0  | 59725 | 792 | 1683 | 22168 | 881 | 153 | 307 | 3 |  | 7419 | 104061 | 18 |  |
| Scout   | 0  | 0     | 0   | 661  | 0     | 0   | 0   | 0   | 0 |  | 661  | 0      | 0  |  |
| Gs      | 44 | 0     | 0   | 174  | 0     | 0   | 0   | 0   | 0 |  | 218  | 0      | 0  |  |
| Def     | 0  | 4962  | 3   | 0    | 0     | 0   | 3   | 9   | 1 |  | 66   | 4962   | 0  |  |
| Gs      | 55 | 0     | 0   | 0    | 0     | 0   | 0   | 0   | 1 |  | 55   | 0      | 0  |  |
| Gs      | 38 | 0     | 0   | 0    | 0     | 0   | 0   | 0   | 0 |  | 38   | 0      | 0  |  |
| Def     | 0  | 1548  | 2   | 0    | 92    | 0   | 3   | 0   | 0 |  | 11   | 1732   | 0  |  |

Minder sterke def accounts:

HD: 6c met 50%:

| Type |       |     |     |   |      |   |   |    |   |  | Uit | Def   | TV |  |
|------|-------|-----|-----|---|------|---|---|----|---|--|-----|-------|----|--|
| Def  | 26292 | 198 | 284 | 0 | 9498 | 0 | 4 | 40 | 0 |  | 450 | 45856 | 19 |  |
| Def  | 2247  | 66  | 0   | 0 | 1189 | 0 | 0 | 0  | 0 |  | 66  | 4625  | 15 |  |
| Def  | 3477  | 1   | 0   | 0 | 665  | 0 | 0 | 0  | 0 |  | 1   | 4807  | 9  |  |
| Def  | 742   | 0   | 0   | 0 | 521  | 0 | 0 | 0  | 0 |  | 0   | 1784  | 0  |  |

6C HD zonder oases: Geen sterke concentratie van troepen. (geen goud account/automatische verzendingen mogelijk)

| Type |       |     |     |    |      |     |   |   |   |  | Uit | Def   | TV |  |
|------|-------|-----|-----|----|------|-----|---|---|---|--|-----|-------|----|--|
| Def  | 4545  | 732 | 125 | 64 | 5618 | 800 | 0 | 0 | 0 |  | 860 | 18431 | 19 |  |
| Def  | 1352  | 2   | 100 | 80 | 5080 | 0   | 0 | 0 | 0 |  | 162 | 11712 | 18 |  |
| Gs   | 20    | 0   | 0   | 50 | 0    | 0   | 0 | 0 | 2 |  | 100 | 20    | 0  |  |
| Def  | 822   | 2   | 0   | 0  | 1388 | 51  | 0 | 0 | 1 |  | 2   | 3751  | 18 |  |
| Def  | 2793  | 2   | 90  | 0  | 764  | 0   | 0 | 0 | 0 |  | 2   | 4501  | 17 |  |
| Def  | 11297 | 2   | 0   | 0  | 0    | 0   | 0 | 0 | 2 |  | 2   | 11297 | 18 |  |
| Def  | 310   | 2   | 64  | 0  | 4450 | 0   | 0 | 0 | 0 |  | 2   | 9338  | 17 |  |

Voordeel van de laatste is dat als het HD wordt weggeschoten er nog relatief veel def over blijft..Voor de rest alleen maar nadelen.



**Aanvaller: Wolfenstein, top 5 aanvaller geëindigd.**

Aanval dorp en HoofdDorp

AVD:



HD: 15c 100% oase



Voordeel van apart HD/AVD is dat je groot kunt draaien in AVD.

Meer plek hebt in HD voor silo's en pakhuizen.

Met NPC en automatische verzending van HD naar AVD kun je de nacht doorkomen met 300k in de min. 300k veeg + 500k def= 800k is nog steeds vervelend. (Dat is ook waarom deffers graag net voor een aanval aan mogen komen :) )

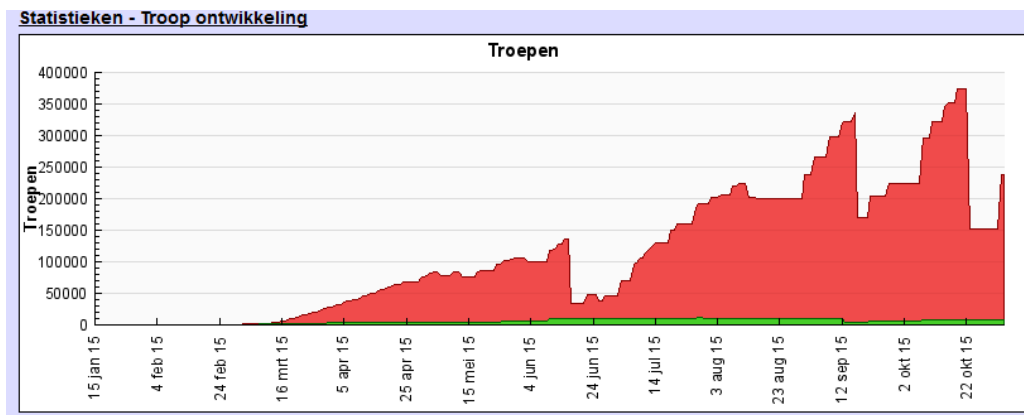
**Dorpsoverzicht**

Overzicht Grondstoffen Pakhuis ★ Cultuurpunten **Troepen**

Eigen troepen Troepen in dorpen

| Dorp |       |      |      |      |      |       |      |      |   |   |   |
|------|-------|------|------|------|------|-------|------|------|---|---|---|
| 01   | 1     | 1    | 0    | 1581 | 2307 | 0     | 0    | 0    | 0 | 0 | 0 |
| 02   | 0     | 0    | 0    | 0    | 0    | 0     | 0    | 0    | 0 | 0 | 0 |
| 03   | 0     | 2500 | 0    | 57   | 0    | 0     | 0    | 0    | 0 | 0 | 0 |
| 04   | 99132 | 0    | 1106 | 849  | 0    | 28476 | 2798 | 3185 | 3 | 0 | 1 |
| 05   | 0     | 0    | 0    | 0    | 0    | 0     | 0    | 0    | 0 | 0 | 0 |
| 06   | 40    | 1    | 0    | 3982 | 0    | 0     | 0    | 0    | 0 | 0 | 0 |
| 07   | 10    | 0    | 0    | 0    | 0    | 0     | 0    | 0    | 0 | 0 | 0 |
| 08   | 0     | 0    | 0    | 0    | 0    | 0     | 0    | 0    | 0 | 0 | 0 |
| 09   | 0     | 0    | 0    | 0    | 0    | 30    | 0    | 0    | 0 | 0 | 0 |
| 10   | 1587  | 0    | 0    | 10   | 0    | 2583  | 290  | 908  | 2 | 0 | 0 |
| 11   | 0     | 0    | 0    | 0    | 0    | 40    | 0    | 0    | 1 | 0 | 0 |
| 12   | 0     | 0    | 0    | 0    | 0    | 0     | 0    | 0    | 0 | 0 | 0 |

Overzicht na schade 3e keer.



Eerste dip, gewoon doodloper op een HD, [Feniks]

2e, in september: Blauwdruk rip, [underdog]

3e, AVD/HD Doofenshmirtz [Disney]

4e, [Disney] WW [Disney]

(4e was Einde server [Aesir] heeft WW op 98 staan en verwachting was dat het over 16 uur was afgelopen, tussen veeg van 25k was nog niet thuis en 1200 kata's niet thuis, toch maar verstuurd ook al stond de Brouwerij aan )

BD rip, rapport met dank aan OPC (waar BD geript is)

<https://www.gettertools.com/report/1386/hbBLu4up>



« Nieuwere rapporten

Oudere rapporten »

Onderwerp: **04 viel** [?] **aan**

Verzonden: 23.10.15 05:59:59

**Aanvaller** [Wicked] Wolfenstein uit dorp 04

|           |        |   |     |   |   |       |      |     |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |
|-----------|--------|---|-----|---|---|-------|------|-----|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|
|           |        |   |     |   |   |       |      |     |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Eenheden  | 165750 | 0 | 100 | 0 | 0 | 45500 | 2823 | 290 | 0 | 0 | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Verliezen | 126412 | 0 | 76  | 0 | 0 | 34701 | 2153 | 221 | 0 | 0 | 0 |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Info**

- Stadsmuur is vernietigd
- Schatkamer is vernietigd
- Hoofdgebouw is vernietigd
- 701437 722742 721957
- Opbrengst 896039
- 3042175/3225400

**Verdediger** [Disney] Doofenshmirtz uit dorp [?]

|           |      |       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|-----------|------|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|           |      |       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Eenheden  | 7200 | 30789 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Verliezen | 7200 | 30789 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

**Verdediger** Versterking

|           |   |        |   |   |      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|-----------|---|--------|---|---|------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|           |   |        |   |   |      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Eenheden  | 0 | 172659 | 0 | 0 | 4460 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Verliezen | 0 | 172659 | 0 | 0 | 4460 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

**Verdediger** Versterking

|           |       |   |   |   |       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |
|-----------|-------|---|---|---|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|--|--|--|
|           |       |   |   |   |       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |
| Eenheden  | 30663 | 0 | 0 | 0 | 34739 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |  |  |  |  |
| Verliezen | 30663 | 0 | 0 | 0 | 34739 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |  |  |  |  |

Onderwerp: [?] **versterkte** [?]

Verzonden: 23.10.15 05:09:50



**Verzender** Doofenshmirtz uit dorp [?]

**Ontvanger** Doofenshmirtz uit dorp [?]

[?] Versterkt [?]

|          |   |   |       |   |       |   |      |      |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |
|----------|---|---|-------|---|-------|---|------|------|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|
|          |   |   |       |   |       |   |      |      |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Eenheden | 0 | 0 | 42641 | 0 | 33390 | 0 | 3517 | 5315 | 0 | 0 | 0 |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Duur** 11:00:00

**Onderhoud** 185252 per uur

Rechtste plaatje met dank aan Koen.

Meer info en links: <http://www.dse.nl/~templars/Wicked/>

Laatst toegekende reputatie (totaal 44 punt(en))

Discussie: **Grootste hamers**  
Naar mijn mening beste aanvallers s1 :-)

26-11-2015 00:47  
MarcusAntonius

Meer info: <http://templars.dse.nl/Travian/>

Start dorp dat je waarschijnlijk kwijt raakt: 2x stichten, ivm slotjes die over blijven.

Als je een start dorp hebt dat je zeer waarschijnlijk kwijt raakt, je daar nog een 2e keer wilt stichten en je wilt je paleis toch een keer verplaatsen

-Plaats je paleis (terug) in de startdorp en gebruik die ipv residentie (die al op 10 staat).

Paleis level 0->15 (2e slotje): 332k GS

Residentie level 10 -> 20: 715k GS

<http://travian.kirilloid.ru/build.php#b=26&mb=1&s=1.44&lvs=0,14>

<http://travian.kirilloid.ru/build.php#b=25&mb=1&s=1.44&lvs=10,19>

Kost in beide gevallen met level 20 HG ~ 45-48u voor het opbouwen.

Als je je starter niet kwijt raakt is het misschien wel interessant om een res te bouwen, ivm CP, al zijn dat dure CP's /GS.

More info:

[templars.dse.nl/Travian](http://templars.dse.nl/Travian)

[www.dse.nl/~templars/Travian/](http://www.dse.nl/~templars/Travian/)