

INTRODUZIONE

Nessuna sorpresa, Travian si gioca con 3 popoli (galli, romani e teutoni). Esistono anche i server international dove si ha l'opportunità di scegliere anche due tribù supplementari: unni e egizi.

Sappiamo tutti che ci sono tribù più adatte a un gioco di difesa (🗡️🔪) ciò non toglie nulla ai meriti e ai vari offender di queste tribù, e il lavoro della guida non sarà di sminuire ma di paragonare i loro eserciti a quelli delle altre tribù.

Queste tribù hanno due combo per giocare off tranne gli egizi :

- Galli, avete la scelta tra il Combattenti con spada 🗡️ / Fulmini di Teutates 🐎 oppure Combattenti con spada 🗡️ / Paladini di Haeduan 🐎 .
- Romani, popolo sempre più scelto dagli off, hanno la scelta tra gli Imperiani 🗡️ / Cavalieri del Generale 🐎 oppure Imperiani 🗡️ / Cavalieri di Cesare 🐎.
- Teutoni, popolo off per eccellenza, ha la scelta tra Combattenti 🗡️ / Cavalieri Teutonici 🐎 o Combattenti con ascia 🔪 / Cavalieri Teutonici 🐎.

Per le nuove tribù avremmo le combo seguenti:

- Unni, Arciere 🏹 / Cavaliere della Steppa 🐎 oppure Arciere 🏹 / Devastatore 🐎
- Egiziani -niente combo :- possono scegliere tra kopesh 🗡️/reshef 🐎.

Ecco le combo degli offender per ogni popolo. Le varie combo, come vedremo più tardi, hanno vantaggi ed inconvenienti.

>"ua grande fra, hai dato le combo per ogni popolo senza di te non le avrei mai trovato ! 🤔"

>"alt, è solo la fine dell'introduzione, mettiti comodo sul divano che arriva il seguito dopo la pubblicità"

STUDIO DELLE VARIE COMBO PER POPOLO

Prima di iniziare a presentare i calcoli per i vari popoli iniziamo a dare le condizioni. I calcoli saranno fatti sul kirilloid, con accessori high tier e adatti ovviamente. Si trupperà in capitale (si siamo scarsi ma non cambia nulla per la guida) e con le varie strutture al 20 (incluso fonte equestre e birrificio!) su un lento ma senza bonus alleanza.

L'artiglieria viene esclusa al momento perché non è con una guida che imparerete a trappare arieti e/o catapulte 🤔



Adesso che abbiamo rilevato i valori, come paragonare le combo ?

Per quello userò "[units attribute calculator](#)" del kirilloid (basta cliccare che ho messo il link), e mi baserò su :

- punti off / tempo
- punti off / tempo e delle risorse
- punti off / tempo e consumo
- punti off / tempo, risorse e consumo.



Andiamo avanti nell'ordine quindi :

1 - Attacco/tempo

	Combattente con spada, Paladino di Haeduan	3257
	Combattente con spada, Fulmine di Teutates	2945



Vediamo che l'off spada/haeduan permette di produrre più punti di attacco nel tempo.

2 - Attacco /((tempo*res)

	Combattente con spada, Paladino di Haeduan	4.5
	Combattente con spada, Fulmine di Teutates	4.0



Vantaggio degli 'Haeduan ancora una volta

3 - Attacco/(tempo*consumo)

	Combattente con spada, Paladino di Haeduan	3255
	Combattente con spada, Fulmine di Teutates	2944

Wow Haeduan davanti ancora una volta

4 - Attacco/(tempo*consumo*res)

	Combattente con spada, Paladino di Haeduan	6.1
	Combattente con spada, Fulmine di Teutates	5.5

4 a 0 per gli haeduan 🤖

Nei vari screen elencati vediamo la netta superiorità del truppere Haeduan invece dei Teutates.

Ciò non toglie che i Teutates siano usati da tanti giocatori sia per ghost hammer oppure per raidare tanto grazie alla loro velocità.

Romani

Ora che avete capito come faccio commenterò di meno e mi limiterò a mettere gli screen dei calcoli.

Combo Imperiani / Cavalieri del Generale (con fonte equestre al 20!)

Server T4'19

I Romani | 1 settimana | 0%

Caserma	Grande caserma	
0 20 20	0 0 20	
Scuderia	Grande scuderia	
0 20 20	0 0 20	
Officina	Fonte Equestre	
0 0 20	0 20 20	

Addestramento delle truppe più veloce

Elmetti

fanteria	0	10	15	20	20	%
cavalleria	0	10	15	20	20	%

Recruitment 0%

Armi (mano destra): Spada lunga del Cavaliere del generale

0	0	2922	0	2653	0	0	0	1
---	---	------	---	------	---	---	---	---

🍷	1897208
🍖	1634636
🪨	1462407
🌻	499002
🍊	5493254
🕒	32698
🗡️	253764
🏹	456483
⚔️	710247
🔥	8233

Simulatore di battaglia migliorato

In una settimana di truppaggio, avrete speso 5 493 254 risorse miste per una forza offensiva complessiva di 710 247 e un consumo di 8233 / ora.

Invece per la combo Imperiani / Cavalieri di Cesare :

Server T4'19

I Romani | 1 settimana | 0%

Caserma	Grande caserma	
0 20 20	0 0 20	
Scuderia	Grande scuderia	
0 20 20	0 0 20	
Officina	Fonte Equestre	
0 0 20	0 20 20	

Addestramento delle truppe più veloce

Elmetti

fanteria	0	10	15	20	20	%
cavalleria	0	10	15	20	20	%

Recruitment 0%

Armi (mano destra): Lancia pesante del Cavaliere di Cesare

0	0	2922	0	0	1989	0	0	1
---	---	------	---	---	------	---	---	---



🍷	1532471
🍖	1740741
🪨	2205144
🌻	591844
🍊	6070201
🕒	36132
🗡️	253764
🏹	502229
⚔️	755993
🔥	8896

Simulatore di battaglia migliorato

In una settimana di truppaggio, avrete speso 6 070 201 risorse miste per una forza offensiva complessiva di 755 933 e un consumo di 8896 / ora.



Riprendiamo le tabelle nell'ordine :

1 - Attacco/tempo

	Imperiano, Cavaliere di Cesare	3667
	Imperiano, Cavaliere del Generale	3449



Vediamo che l'off imperiani/cesari permette di produrre più punti di attacco nel tempo.

2 - Attacco /(tempo*res)

	Imperiano, Cavaliere di Cesare	6.1
	Imperiano, Cavaliere del Generale	5.7



Vantaggio dei cesari ancora una volta

3 - attacco/(tempo*consumo)

	Imperiano, Cavaliere di Cesare	3665
	Imperiano, Cavaliere del Generale	3448

3 a 0 Cesari

4 - Attacco/(tempo*consumo*res)

	Imperiano, Cavaliere di Cesare	6.1
	Imperiano, Cavaliere del Generale	5.7

4 a 0 per i Cavalieri di Cesare

Nei vari screen elencati vediamo la netta superiorità dei cesari sui generali.

Abbiamo di nuovo il problema incontrato con i galli, una delle due combo costa di meno ma è anche più debole. Inoltre i generali sono ottimi razziatori e possono servire come ghost hammer, magari più lenti (basta un velox dopotutto e la differenza si sente molto meno) ma anche più potente (alcuni hanno il sonno pesante)

Teutoni

Considero il birrificio al 20!

Combo Combattenti / Cavalieri Teutonici:

Server T4'19

I Teutoni | 1 x settimana | 0 %

Caserma	Grande caserma	
0 20 20	0 0 20	
Scuderia	Grande scuderia	
0 20 20	0 0 20	
Officina	Birrificio	
0 0 20	0 20 20	

Addestramento delle truppe più veloce

Elmetti

fanteria	0	10	15	20	20	%
cavalleria	0	10	15	20	20	%

Recruitment 0 %
Armi (mano destra):
Mazza chiodata del Combattente

7754	0	0	0	0	1890	0	0	1
------	---	---	---	---	------	---	---	---

	1 587 115
	1 554 888
	1 217 354
	461 354
	4 820 712
	28 695
	533 734
	434 499
	968 233
	13 430

Simulatore di battaglia migliorato

In una settimana di truppaggio, avrete speso 4 820 712 risorse miste per una forza offensiva complessiva di 968 233 e un consumo di 13430 / ora.

Combo Combattenti con ascia / Cavalieri Teutonici :

Server T4'19

I Teutoni | 1 x settimana | 0 %

Caserma	Grande caserma	
0 20 20	0 0 20	
Scuderia	Grande scuderia	
0 20 20	0 0 20	
Officina	Birrificio	
0 0 20	0 20 20	

Addestramento delle truppe più veloce

Elmetti

fanteria	0	10	15	20	20	%
cavalleria	0	10	15	20	20	%

Recruitment 0 %
Armi (mano destra):
Spada corta del Cavaliere Teutonico

0	0	4652	0	0	1890	0	0	1
---	---	------	---	---	------	---	---	---



	1 455 300
	1 531 627
	1 698 092
	476 862
	5 161 881
	30 725
	420 698
	454 911
	875 609
	10 328

Simulatore di battaglia migliorato



In una settimana di truppaggio, avrete speso 5 161 881 risorse miste per una forza offensiva complessiva di 875 609 e un consumo di 10328 / ora.

Riprendiamo le tabelle nell'ordine :



1 - Attacco/tempo

	Combattente, Cavaliere Teutonico	4385
	Combattente con ascia, Cavaliere Teutonico	4008



2 - Attacco /(tempo*res)

	Combattente, Cavaliere Teutonico	17.5
	Combattente con ascia, Cavaliere Teutonico	8.2

3 - attacco/(tempo*consumo)

	Combattente, Cavaliere Teutonico	4382
	Combattente con ascia, Cavaliere Teutonico	4005

4 - Attacco/(tempo*consumo*res)

	Combattente, Cavaliere Teutonico	17.4
	Combattente con ascia, Cavaliere Teutonico	8.2

Pochi dubbi sulla migliore efficienza di truppe Combattenti e Cavalieri Teutonici, sia in termini di punti offensivi nel tempo, in quantità di risorse utilizzate ed in costi di mantenimento.

Inoltre, potendo contare su 3000 unità extra di Combattenti piuttosto che Combattenti con ascia, sarà molto migliore l'apporto dell'arma eroe che andrà a potenziare i Combattenti.

Unni

Come detto da The-WineMaker, il popolo Unno ha la scelta tra 4 tipi di truppe off e quindi tocca analizzarle tutte

Combo Mercenari / Cavalieri della Steppa:

Server T4'19

The Huns Troops | 1 x settimana | 0 %

Caserma 0 20 20	Grande caserma 0 0 20	
Scuderia 0 20 20	Grande scuderia 0 0 20	
Officina 0 0 20		

Addestramento delle truppe più veloce

Elmetti

fanteria	0	10	15	20	20 %
cavalleria	0	10	15	20	20 %

Recruitment 0 %
Armi (mano destra):
Battle Axe of the Mercenary

6873	0	0	2335	0	0	0	1

Simulatore di battaglia migliorato

	1570644
	1413818
	718585
	379990
	4083037
	24304
	354727
	351935
	706662
	11549

In una settimana di truppaggio, avrete speso 4 083 037 risorse miste per una forza offensiva complessiva di 706 662 e un consumo di 11549 / ora.

Combo Mercenari / Devastatori:

Server T4'19

The Huns Troops | 1 x settimana | 0 %

Caserma 0 20 20	Grande caserma 0 0 20	
Scuderia 0 20 20	Grande scuderia 0 0 20	
Officina 0 0 20		

Addestramento delle truppe più veloce

Elmetti

fanteria	0	10	15	20	20 %
cavalleria	0	10	15	20	20 %

Recruitment 0 %
Armi (mano destra):
Battle Axe of the Mercenary

6873	0	0	0	0	1872	0	1

Simulatore di battaglia migliorato

	1736055
	1598388
	1417101
	537052
	5288596
	31480
	354727
	423303
	778030
	12496

In una settimana di truppaggio, avrete speso 5 288 596 risorse miste per una forza offensiva complessiva di 778 030 e un consumo di 12496 / ora.

Combo Arcieri / Cavalieri della Steppa:

Server T4'19

The Huns Troops | 1 x settimana | 0 %

Caserma	Grande caserma	
0 20 20	0 0 20	
Scuderia	Grande scuderia	
0 20 20	0 0 20	
Officina		
0 0 20		

Addestramento delle truppe più veloce

Elmetti

fanteria	0	10	15	20	20	%
cavalleria	0	10	15	20	20	%

Recruitment 0 %
Armi (mano destra):
Battle Axe of the Mercenary

0	4998	0	2335	0	0	0	0	1
---	------	---	------	---	---	---	---	---

🍷	1376958
🍷	1413818
🍷	743577
🍷	404982
🍷	3939334
🍷	23448
🍷	319191
🍷	351935
🍷	671127
🍷	9675

Simulatore di battaglia migliorato

In una settimana di truppaggio, avrete speso 3 939 334 risorse miste per una forza offensiva complessiva di 671 127 e un consumo di 9675 / ora.

Combo Arcieri / Devastatori :

Server T4'19

The Huns Troops | 1 x settimana | 0 %

Caserma	Grande caserma	
0 20 20	0 0 20	
Scuderia	Grande scuderia	
0 20 20	0 0 20	
Officina		
0 0 20		

Addestramento delle truppe più veloce

Elmetti

fanteria	0	10	15	20	20	%
cavalleria	0	10	15	20	20	%

Recruitment 0 %
Armi (mano destra):
Battle Axe of the Mercenary

0	4998	0	0	0	1872	0	0	1
---	------	---	---	---	------	---	---	---





🍷	1542369
🍷	1598388
🍷	1442093
🍷	562043
🍷	5144893
🍷	30624
🍷	319191
🍷	423303
🍷	742494
🍷	10622

Simulatore di battaglia migliorato

In una settimana di truppaggio, avrete speso 5 144 893 risorse miste per una forza offensiva complessiva di 742 494 e un consumo di 10622 / ora.

Riprendiamo le tabelle nell'ordine :

1 - Attacco/tempo

	Mercenario, Devastatore	3852
	Arciere, Devastatore	3789
	Mercenario, Cavaliere della Steppa	3489
	Arciere, Cavaliere della Steppa	3426


La combo Mercenari / Devastatori permette di produrre più off in tempo minore rispetto alle altre combo.

2 - Attacco/(tempo*res)

	Mercenario, Devastatore	13.3
	Mercenario, Cavaliere della Steppa	12.0
	Arciere, Devastatore	10.2
	Arciere, Cavaliere della Steppa	9.3





Anche qua la combo Mercenari / Devastatori si rileva più interessante delle altre.

3 - Attacco/(tempo*consumo)

	Mercenario, Devastatore	3849
	Arciere, Devastatore	3786
	Mercenario, Cavaliere della Steppa	3487
	Arciere, Cavaliere della Steppa	3425

Ancora una volta la combo Mercenari / Devastatori sembra interessante. Vediamo l'ultima.

4 - Attacco/(tempo*consumo*res)

	Mercenario, Devastatore	13.2
	Mercenario, Cavaliere della Steppa	12.0
	Arciere, Devastatore	10.2
	Arciere, Cavaliere della Steppa	9.2

Sembra proprio che la combo Mercenari / Devastatori sia la migliore.

A parità di tempo di allenamento, il Mercenario costa 8% in più dell'arciere ma dà solo il 0,3% di forza supplementare. Non molto vantaggioso...

A parità di tempo di allenamento, la steppa costa quasi il 60% in più e dà il 20% di punti off supplementari.

Come mai il mercenario è più vantaggioso dell'arciere allora? Perché producendo più unità, avere l'arma del mercenario sul nostro eroe da punti off non trascurabili che tendono a riportare l'ago della bilancia verso la combo Mercenari / Devastatori.

Nel caso della combo Arcieri / Cavalieri della Steppa, è sempre più conveniente dare l'arma dei Cavalieri all'eroe, quindi gli Arcieri saranno svantaggiati di parecchio rispetto ai mercenari.

Egizi

Tutto molto semplice, c'è una sola combo da studiare : Guerriero con Khopesh + Cocchiere di Reshef. Il kirilloid propone pure la combo Schiavo Miliziano + Cocchiere di Reshef ma questa non conviene perché costa molto, consuma di più e non dà punti off maggiori rispetto alla combo Khopesh+Reshef.

Quindi abbiamo per gli egizi :

Server T4'19

The Egyptian's Troops | 1 x settimana | 0 %

Caserma <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="20"/> <input type="text" value="20"/>	Grande caserma <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="20"/>
Scuderia <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="20"/> <input type="text" value="20"/>	Grande scuderia <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="20"/>
Officina <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="20"/>	

Addestramento delle truppe più veloce

Elmetti fanteria: <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="10"/> <input type="text" value="15"/> <input type="text" value="20"/> <input type="text" value="20"/> % cavalleria: <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="10"/> <input type="text" value="15"/> <input type="text" value="20"/> <input type="text" value="20"/> %	Recruitment: <input type="text" value="0"/> % Armi (mano destra): Long Bow of the Resheph Chariot
---	---

0	0	3877	0	0	1728	0	0	1

	1 436 677
	1 665 526
	1 907 003
	621 194
	5 630 400
	33 514
	314 438
	277 499
	591 937
	9 067

In una settimana di truppaggio, avrete speso 5'630'400 risorse miste per una forza offensiva complessiva di 591'937 e un consumo di 9067 / ora.

1 - Attacco/tempo

	Guerriero con Khopesh, Cocchiere di Reshef	2909
--	--	------

2 - Attacco/(tempo*res)

	Guerriero con Khopesh, Cocchiere di Reshef	4.5
--	--	-----

3 - Attacco/(tempo*consumo)

	Guerriero con Khopesh, Cocchiere di Reshef	2907
--	--	------

4 - Attacco/(tempo*consumo*res)

	Guerriero con Khopesh, Cocchiere di Reshef	4.5
--	--	-----

In quanto a numeri, si evidenzia piuttosto chiaramente come gli Egizi siano tra gli off peggiori tra tutte le tribù analizzate

STUDIO TRA LE VARIE TRIBU'

Abbiamo visto la combo di off migliore all'interno della tribù, ma se provassimo a paragonare le tribù (eresia!) da un punto di vista off ?

Tribù - tipo off	Spesa	Consumo	Forza offensiva
Teutone - Combattenti / Cavalieri Teutonici	4 820 712	13 430	968 233
Teutone - Combattenti con ascia / Cavalieri Teutonici	5 161 881	10 328	875 609
Unni - Mercenari / Devastatori	5 288 596	12 496	778 030
Unni - Arcieri / Devastatori	5 144 893	10 622	770 581
Romani - Imperiani / Cavalieri di Cesare	6 070 201	8 896	755 933
Romani - Imperiani / Cavaliere del Generale	5 493 254	8 233	710 247
Unni - Mercenari / Cavalieri della Steppa	5 288 596	11 549	706 662
Unni - Arcieri / Cavalieri della Steppa	3 939 334	9 675	694 478
Galli - Combattenti con spada / Paladini di Haeduan	5 600 698	9 267	637 622
Galli - Combattenti con spada / Fulmini di Teutates	4 533 975	8 396	599 285
Egizi - Guerriero con Khopesh / Cocchiere di Reshef	5 630 400	9 067	591 937

Ho classificato le tribù con ordine di forza offensiva dalla più alta alla più bassa.

Vediamo che i teutoni sono davvero un popolo portato sull'off, mentre i galli e gli egizi sono chiaramente orientati verso il def.

Paragonando questi popoli alle tabelle usate prima abbiamo :

1 - Attacco/tempo

	Combattente, Cavaliere Teutonico	4400
	Combattente con ascia, Cavaliere Teutonico	4077
	Mercenario, Devastatore	3553
	Arciere, Devastatore	3536
	Imperiano, Cavaliere di Cesare	3408
	Mercenario, Cavaliere della Steppa	3213
	Arciere, Cavaliere della Steppa	3196
	Imperiano, Cavaliere del Generale	3190
	Combattente con spada, Paladino di Haeduan	3036
	Combattente con spada, Fulmine di Teutates	2745
	Guerriero con Khopesh, Cocchiere di Reshef	2693

2 - Attacco/(tempo*res)

	Combattente, Cavaliere Teutonico	17.6
	Mercenario, Devastatore	12.2
	Mercenario, Cavaliere della Steppa	11.1
	Arciere, Devastatore	9.5
	Arciere, Cavaliere della Steppa	8.6
	Combattente con ascia, Cavaliere Teutonico	8.3
	Imperiano, Cavaliere di Cesare	5.7
	Combattente con spada, Paladino di Haeduan	5.7
	Imperiano, Cavaliere del Generale	5.3
	Combattente con spada, Fulmine di Teutates	5.1
	Guerriero con Khopesh, Cocchiere di Reshef	4.1

3 - Attacco/(tempo*consumo)

	Combattente, Cavaliere Teutonico	4397
	Combattente con ascia, Cavaliere Teutonico	4074
	Mercenario, Devastatore	3550
	Arciere, Devastatore	3533
	Imperiano, Cavaliere di Cesare	3406
	Mercenario, Cavaliere della Steppa	3211
	Arciere, Cavaliere della Steppa	3194
	Imperiano, Cavaliere del Generale	3189
	Combattente con spada, Paladino di Haeduan	3034
	Combattente con spada, Fulmine di Teutates	2744
	Guerriero con Khopesh, Cocchiere di Reshef	2691

4 - Attacco/(tempo*consumo*res)

	Combattente, Cavaliere Teutonico	17.5
	Mercenario, Devastatore	12.2
	Mercenario, Cavaliere della Steppa	11.1
	Arciere, Devastatore	9.5
	Arciere, Cavaliere della Steppa	8.6
	Combattente con ascia, Cavaliere Teutonico	8.3
	Imperiano, Cavaliere di Cesare	5.7
	Combattente con spada, Paladino di Haeduan	5.7
	Imperiano, Cavaliere del Generale	5.3
	Combattente con spada, Fulmine di Teutates	5.1
	Guerriero con Khopesh, Cocchiere di Reshef	4.1

Poche sorprese, l'off teutonica rimane la migliore, mentre quella egizia è la peggiore .

Ma ricordo a tutti che siamo in una situazione ideale dove non mancano né le risorse per incodare né quelle per mantenerle. La realtà è spesso ben diversa.

Spero di avere chiarito un po' le idee a tutti, e che questo post possa essere fonte di riflessione sull'off da usare. Poi ovviamente ad ognuno la sua formula!