



La Settimana Raideristica

N. 0002 Anno 01

€ 0,00 (ovunque)

Numeri online

Scaricabili gratuitamente
da www.aspidetr.com

CHRISTMAS 2008

Direzione e Redazione
Staff Aspidetr.com
Redazione Progetto
Christmas on ASP.com 08Contatti: Direzione,
Redazione e Distribuzione
contenuti@aspidetr.comwww.aspidetr.comRilascio online
Per aiuti e soluzioni
rivolgersi sul forum
www.aspidetr.com/forum

Periodico di parole crociate, rebus, enigmi, puzzles, passatempi, chiacchiere, segreti ecc.

ORIZZONTALI

1. Nei livelli la si ottiene non usando materiale originale (textures, oggetti ecc) - **14.** L'estensione dei domini australiani - **15.** Nell'Editor sono i codici che consentono di assegnare ad un oggetto determinate caratteristiche - **16.** Se la ragione fosse un colore.. (vedi topic nel forum OT) - **17.** Assiste Lara in alcune sue avventure - **18.** L'inizio di *Oiccaprac*, livello di illyaine aka [christoph] - **22.** Un livello di Mugs - **24.** Di in inglese - **26.** Serie di VG giapponese che infiamma gli appassionati nel forum della Sala Giochi (sigla) - **27.** *Texas Instruments* - **28.** Nei primi TR il tasto predefinito per saltare - **30.** L'autrice di "Magic Forest" (terzo capitolo di "Lara's Magical Christmas Adventure") - **31.** Iniziali dell'autore di The Quest of Gold - **33.** La community che da anni organizza l'AdventsKalender (sigla) - **35.** "Tarragona: World Heritage" (Josep Borrut) - **36.** La fine degli abeti - **37.** Il.. World di Maciver - **40.**

Andare oltre i limiti - **43.** Il Coastal, primo livello di UFO - **44.** In mezzo all'Energia - **46.** Public Relations - **47.** L'inizio di "Nerkopolis" (Nerkan) - **49.** Programma che protegge da spyware: Ad.. - **50.** LD ed organizzatrice del TR Forge AdventsKalender 2008 - **56.** Le hanno proposte entrambi i calendari dell'Avvento (LLB e TRForge) per addolcire le feste (in inglese) - **57.** Protagonista dell'omonimo film di Spielberg - **58.** Le vocali in inerte - **59.** Quello di TR Search è in pericolo in "Emergency" - **61.** *Do Not Resuscitate* - **62.** Un terzo di auguri - **63.** In quella di "Black Dream" di Nerkan (Lara Croft) vi è celata la fonte di energia del Natale - **66.** In mezzo alla Eagle (desert) - **68.** Rieti - **69.** Nazione di origine di Seemeister - **71.** Fixato - **73.** L'autore di "Exotic Adventure in Ghana" - **74.** Il Castle di Dick.

PAROLE CROCIATE

(by Blu)



Lara Croft

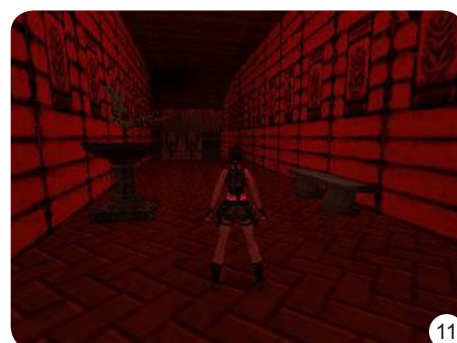
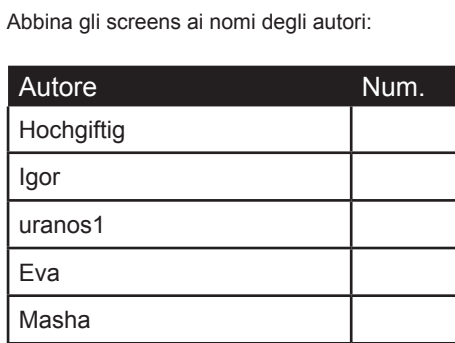
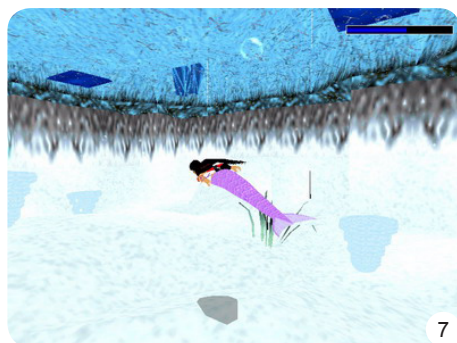
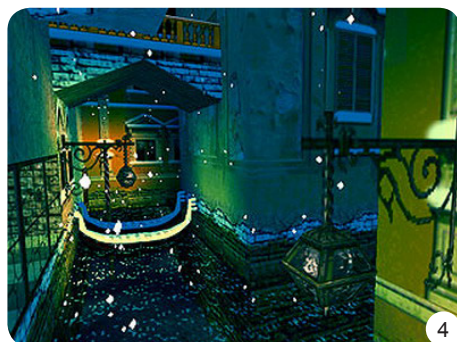
VERTICALI

1. L'Oceano in cui sono ambientati i livelli dell'SP Contest - **2.** Europa - **3.** Iniziali dell'autore di "Tomb Raider Destruction" - **4.** Lara ne lancia spesso di ironiche e graffianti - **5.** Nota Bene - **6.** In "Revenge of Osiris", l'autrice di "The Airport" (iniziali) - **7.** Lo può essere una pendenza nei livelli di TR - **8.** Metà popolazione Zulu - **9.** La prima e l'ultima dell'alfabeto - **10.** La nazione che ha ospitato la seconda tappa de "L'E..state con ASP.com" - **11.** Protocollo di rete usato su internet e in altre reti - **12.** Lo dice Lara quando compie un'azione non prevista - **13.** Fisico famoso per la Teoria della relatività - **19.** Lo è (in italiano) il Lizard dei livelli di Dick (Richard Lawther) - **20.** "Lara's Magical Christmas Adventure" - **21.** L'ultimo romanzo con protagonista Lara di Nilc e overhill pubblicato in occasione dello scor-

so Halloween (sigla) - **23.** Codice Fiscale - **25.** Sul forum è il diminutivo di YoungLara89 - **27.** Televisione (sigla) - **29.** Targa automobilistica della città di taras - **32.** Il Team autore di "Shadows of Eternity" - **33.** Marca conosciuta di prodotti elettronici - **34.** La nazionalità di Danilo Rocha (sigla) - **35.** Sulla facciata in City of Vilcabamba - **36.** Tutorial (abbreviazione) - **38.** Lo è l'Atlantis di supergamer - **39.** La moglie di Zeus nella mitologia greca - **41.** Un pezzo di artefatto - **42.** Distruggere completamente - **45.** Grosseto - **48.** L'autrice di "The Village" ("Lara's Magical Christmas Adventure") - **51.** Una parte dell'Iride - **52.** Ferrara - **53.** Lara muore al solo suo contatto - **54.** Zero "spaccato" - **55.** Nel TRForge AdventsKalender bisognava costruirne una con i led - **60.** In quest'episodio di UUB Dick collabora con Titak, Trix, Bojrkrader - **63.** Grammi - **64.** Una parte dei ricordi - **65.** Lo hanno in comune base e astronave - **67.** Anagramma di Igor - **70.** Sono doppie in Egitto - **72.** Il cuore del "Gold".



LEVEL QUIZ



Abbina gli screens ai nomi degli autori:

Autore	Num.
Hochgiftig	
Igor	
uranos1	
Eva	
Masha	
Nick	
TifaNazah	
Momo	
BaGi	
agnes	
Harrys	
Steve	
Clara	

LE INDAGINI DEL COMMISSARIO POLLONI *(by overhill)*

Delitto al lago

Polloni osservò la scena del delitto con un vago senso di disgusto. Per quanto fossero anni che faceva quel mestieraccio, ancora non si era abituato alla violenza di alcuni assassini, che sembravano voler cancellare fisicamente un'altra vita.

La stanza era completamente invasa dalle macchie di sangue: sulle pareti sul soffitto, per non parlare del pavimento, che sembrava non avere neanche uno spazio grande quanto un francobollo rimasto pulito. Al centro stava la vittima, Guglielmo Pozzi, colpito da non meno di una trentina di coltellate, segno di una furia omicida fuori dal comune. Polloni lo osservò: stava in posizione fetale, sul lato destro, forse in un estremo tentativo di proteggersi. La sua corporatura media aveva probabilmente influito sul suo destino: si era trovato davanti a un pazzo omicida, e magari qualche chilo in più avrebbe fatto la differenza. Forse.

Buttò uno sguardo fuori dalla finestra e osservò per qualche secondo il piccolo lago: una vista magnifica, in uno dei posti più belli del Piemonte, meta turistica molto rinomata, specialmente nel periodo estivo, durante il quale il Lago di Manerbio faceva concorrenza alle tante località della vicina Liguria. Anche in quel momento di bassa stagione, a causa della intensa nevicata della notte, il panorama era estremamente bello.

Tornò nella stanza vicina, dove una donna evidentemente sotto choc era seduta su una sedia dall'aspetto scomodo. Di fianco Rizzo, che gli fece un cenno quando lo vide rientrare, un gesto come a confermare che la donna era sconvolta.

"Signora Elvira, ho bisogno di farle qualche domanda: se la sente?"

Elvira, sentendo il suo nome, si riscosse; fece un cenno affermativo sì con la testa.

"Il signor Pozzi veniva qui solo in estate, vero? Come mai era qui in pieno inverno?"

"Mi aveva telefonato ieri per aprire la casa: doveva prendere alcune misure, mi ha detto. E' arrivato stamattina e ha preso le chiavi, le tengo sempre io, sa, per quando c'è bisogno."

"Capisco" replicò Polloni, "lei abita al piano di sotto, vero? Ha sentito qualcuno?"

"Sì, ho sentito tre persone venire e poi andarsene, ma non ho sentito nulla che mi facesse pensare..." la frase si spezzò, e la donna ricominciò a piangere.

Polloni fece un cenno a una donna poliziotto, che si avvicinò alla donna, poi chiamò Rizzo fuori dalla stanza.

"Cerchiamo di fare in fretta. Il paese è piuttosto piccolo, e dovrebbe essere semplice capire chi sono i tre. Prendi un paio di uomini e cercali. Ci vediamo in ufficio quando hai fatto."

Infatti nella mezz'ora ore successiva le indagini di Rizzo trovarono le tre persone, due uomini e una donna, che avevano fatto visita a Pozzi in quella tragica mattinata. E uno di loro era l'assassino.

"Signora Manni, lei per quale motivo è andata a trovare il signor Pozzi?"

La donna poteva avere circa sessant'anni, molto energica, indossava un pesante abito da lavoro, pantaloni spessi e scarpe basse, il tutto coperto da un giaccone invernale: "Il dottore voleva darmi del lavoro. Non mi ha detto niente, ma in paese si dice che non andava tanto bene con la Elvira, che era capitato qualcosa. Non so mica niente, io, ma ho sentito parlare di qualche furto strano, e che il dottore pensava che fosse stata lei. Abbiamo parlato per una decina di minuti, poi me ne sono andata."

"Signor Ferli, per quale motivo ha fatto visita al signor Pozzi?"

L'uomo appariva a disagio. Tremava visibilmente, forse a causa del suo nervosismo, e forse dal suo abbigliamento: una camicia, un maglioncino e un giubbotto leggero.

"Be', io e Guglielmo siamo amici di vecchia data. Fin da quando abbiamo cominciato a venire qui in vacanza tutte le estati, una trentina di anni fa, siamo sempre stati amici e compagni di bevute. Non beveva molto, anzi, ma spesso uscivamo per una birra e una pizza insieme. Poi non ci si vedeva più per tutto il resto dell'anno, sa, abitavamo in due città piuttosto lontane. Ma quando si tornava qui era come ci si fosse lasciati il giorno prima."

"Signor Ferri, per quale motivo è andato a trovare Pozzi questa mattina?"

L'interrogato era un uomo ben vestito, di circa cinquant'anni, che indossava con indubbio stile un pesante soprabito di pelliccia: "Motivi di lavoro, commissario. Io e Pozzi avevamo degli affari in comune, alcuni negozi che io avevo affittato da lui e dei quali volevo rinnovare l'affitto. E Guglielmo era perfettamente disposto a farlo. Ci siamo lasciati dopo pochi minuti. Mi ha detto che aveva da fare e che aspettava qualcuno."

Polloni guardò Rizzo negli occhi, riflettendo e parlando ad alta voce, come era sua abitudine fare: "Confermami una cosa Giacomo, tutti e tre i tizi che hai fermato hanno confermato di non essere passati da casa, vero?"

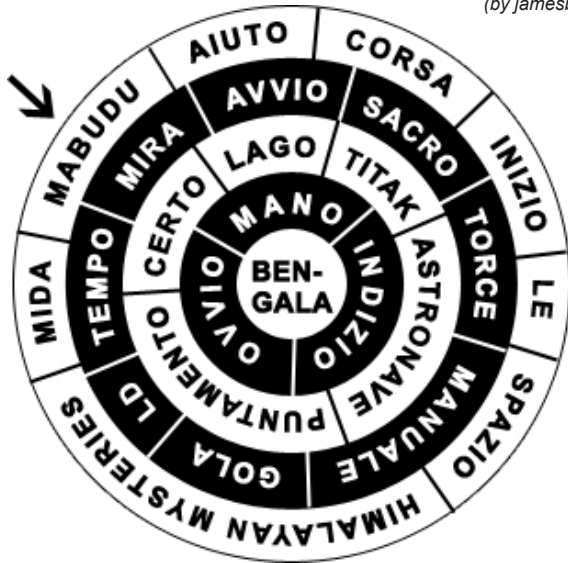
"Esatto, ma cosa...?"

"C'entra, c'entra. Se mi confermi questo, ti posso dire chi è l'omicida, anche se non so ancora il perché. Ma questo potremo chiederglielo direttamente, no?" concluse sorridendo.

Chi è l'omicida e per quale motivo Polloni sospetta di lui?

IL BERSAGLIO

(by jamesbond87)



Partendo dalla parola indicata dalla freccia arrivare al centro del bersaglio, seguendo le seguenti regole:

- La parola può essere un anagramma della parola che la precede.
- Può essere un sinonimo o un contrario della parola precedente.
- La si può ottenere aggiungendo o togliendo o cambiando una lettera della parola precedente.
- Può trovarsi unita alla parola precedente in un detto, in una similitudine, in una metafora o per associazione d'idee.
- Può formare, unita alla precedente, il nome di una persona celebre o di un luogo famoso reale o immaginario.
- Può trovarsi associata alla parola nel titolo o nella trama.

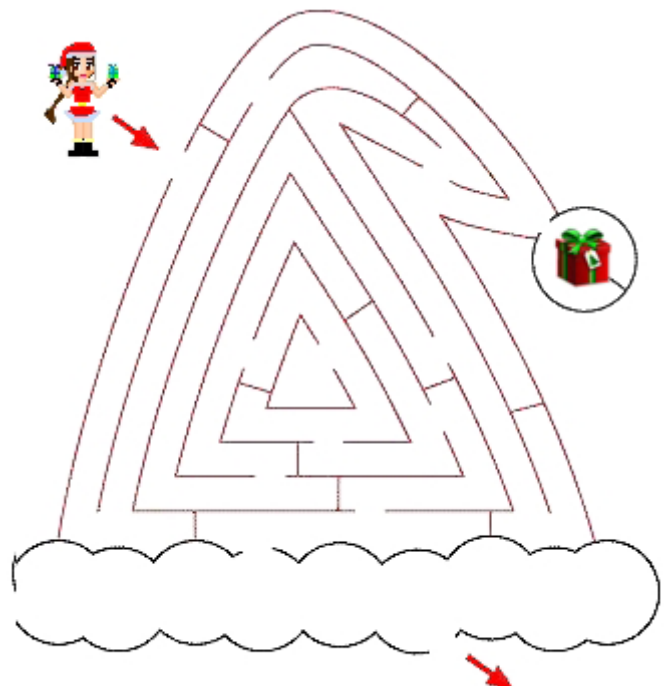
LIVELLO MISTERIOSO

Scopri il titolo e l'autore del livello decifrando il codice nascosto:
a numero uguale corrisponde lettera uguale.

1	4	3	21	9	3		7	9	15	9	7	12	25	25
4		3	4	18	21	12	6		17	21		17	12	6
12		25	21	13	10	18	21	9	22	4		6	4	3
3	9		3	12	25	12		13	12	25	22	4	8	8
9		6	4	18	3	21		21	6	13	4	25	21	
17	21		23	25	4	15	4		23	20	4		19	10
4	17	22	9		22	25	21	6	21	22	9		17	9
23	25	21	3	4	18	9		11	12	18	3	21	9	
9	17	17	9	3	22	9	25	4		3	10	23	21	13
4	25	12		21	6		24	4	25	17	12	6	9	
24	4	25		17	24	12	15	4	17	22	9	25	3	12
7	9		3	9	25	9		4		21	3		22	4
9	7		9	6	10	1	21	17		24	25	4	13	4
25	21	17	23	12	6	12		22	4	6	4	25	4	
21	3		15	21	9	11	12	3	12		23	12	7	4

LABIRINTO

Aiuta Lara a raccogliere il regalo ed uscire dal labirinto.

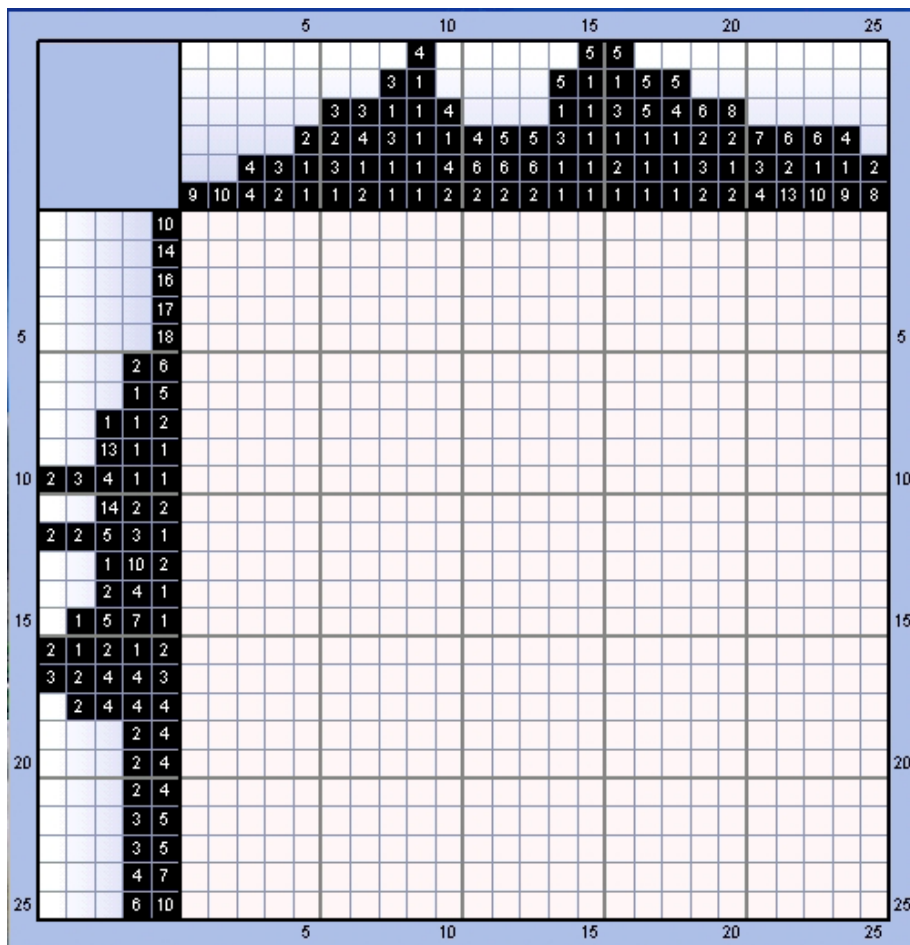


TR QUIZ LAMPO (by Poldo)

Le seguenti affermazioni sono vere o false, a voi individuarne il maggior numero possibile di corrette:

- Lara possiede 5 abitazioni.
- Nella sua seconda avventura, Lara doveva avere con sé un artefatto recuperato in Tibet per entrare in un Tempio.
- Esistono 5 Tomb Raider Gold, come il numero di quelli non gold Old Gen.
- In una sua avventura Lara visitò un'isola abitata da spiriti e demoni.
- Lara collabora con altri due personaggi che la affiancano nelle sue avventure materialmente.
- Lara ha ricevuto il titolo di contessa di Abbingdon ereditandolo da sua zia, la contessa Cassandra Fiona Croft.
- Con l'unione dell'Armatura di Horus si è liberato Seth.
- Le pistole di Lara sono grigie e bianche.
- Lara esplora molte rovine con legami mistici e molto meno quelle normali, senza che ci sia qualche mistero avvolto nell'ombra.
- Lara nella sua vita non è mai andata in Avalon.





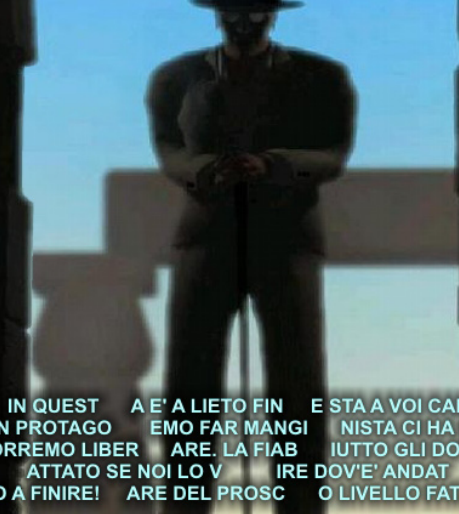
Ogni numero corrisponde a un gruppo di quadretti e indica il numero di quadretti consecutivi da annerire. L'ordine dei numeri (che si legge da sinistra a destra e dall'alto al basso) è quello dei gruppi di quadretti. Tra un gruppo e l'altro c'è almeno un quadretto bianco. L'obiettivo del gioco è scoprire quali quadretti devono essere anneriti e quali no, così da far apparire la figura nascosta.

- ciascun numero indica la lunghezza di un gruppo di quadretti da annerire;
- i gruppi sono separati da almeno un quadretto bianco;
- i gruppi sono nello stesso ordine o sequenza, da sinistra a destra e dall'alto in basso, dei numeri.

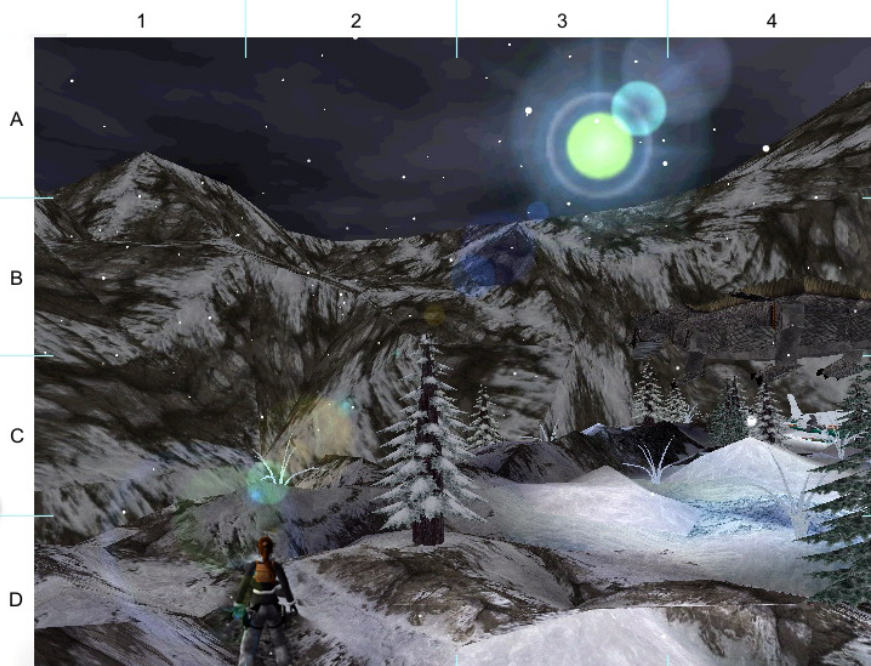
Potete trovare un'utile Guida online al suo funzionamento in questa pagina:
http://www.nonzero.it/play/crucipixel/pap_tutorial.php



L'ENIGMA DI VERNER



IN QUEST A E' A LIETO FIN E STA A VOI CAP
 O UN PROTAGO EMO FAR MANGI NISTA CI HA CONT
 ORREMO LIBER ARE. LA FIAB TUTTO GLI DOVR
 ATTATO SE NOI LO V IRE DOV'E' ANDAT
 O A FINIRE! ARE DEL PROSC O LIVELLO FATAT



SUDOKU

Riempite la griglia, in modo che ogni riga, ogni colonna e ogni riquaro di nove caselle contengano i numeri da 1 a 9. Nessuna riga, nessuna colonna e nessun riquadro possono contenere due volte lo stesso numero. Esiste una sola soluzione; il semaforo a lato indica il tipo di difficoltà dello schema.

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



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



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

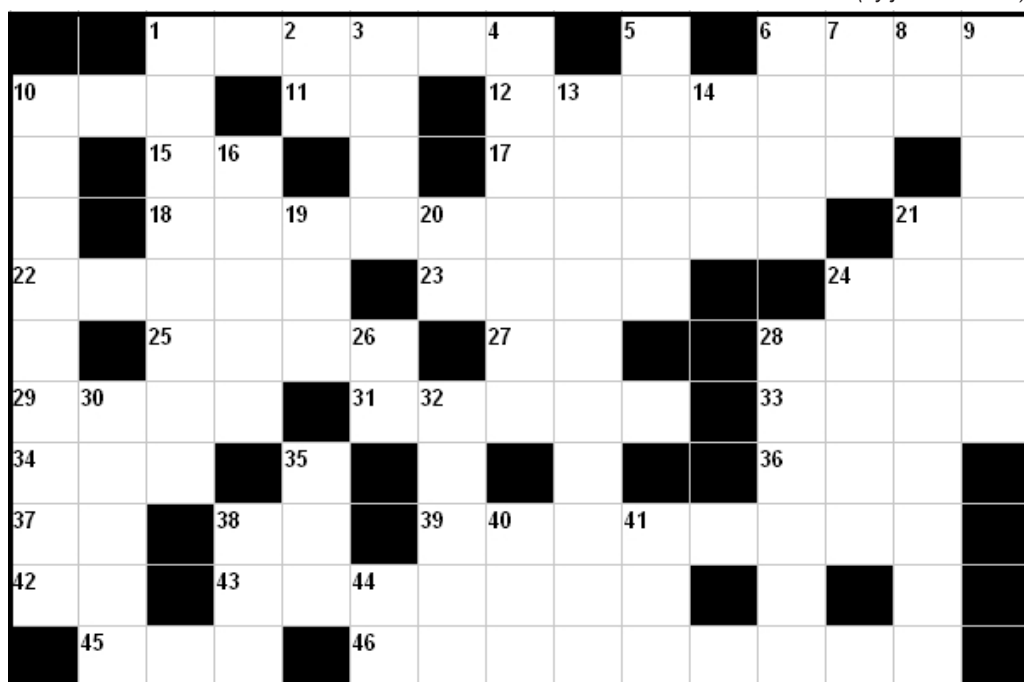


		6	3					
		1				5	7	
		4	6		5			
	2			4				
						7	5	
	7			2			9	
1						6		4
			4	9	3			
8		3						



CRUCIVERBA

(by jamesbond87)



Orizzontali

1. La indossava Lara per comunicare con Zip in TR5
6. Per i fans di Lara, quella di Elda è inconfondibile
10. *Central Intelligence Agency*
11. Zip e Allister
12. La "casa" del capitano Nemo
15. Il calibro di una pistola (in breve)
17. La guida Lara in Tomb Raider: Legend
18. Nella casa di Lara da Legend in poi è a due piani
21. Sigla .tld identificativa dei siti tedeschi
22. Lo insegue Kurtis nell'"Area di sicurezza" in AOD
23. Il Von più famoso
24. Il Croft madonnaro
25. Rampino.. in inglese
27. Sono pari nell'eremo
28. La Valley del primo Tomb Raider
29. Vi si trova un importante parco archeologico sommerso
31. Lara ne va in cerca in un livello di Daoine Sidhe
33. Lo è "The Lost Outpost" in un livello di Mugs
34. Meglio non menarci il can!
36. In AOD Pierre ne ha uno
37. La freccetta per arrampicarsi
38. Intelligenza Artificiale, film di Steven Spielberg
39. Un verbo per.. massi spostabili
42. Gli estremi in Eckardt
43. Strofa formata da una coppia di versi
45. Se ne possono perdere quando ci si blocca!
46. Lo si fa saltare in aria a Venezia!

Verticali

1. Una delle location del primo film di Tomb Raider
2. Ha realizzato il livello "Orwell's 1984"
3. E' "Rapid" in un livello di Ian Smith aka Marksdad
4. Confina col Paese della prima tappa del "viaggio estivo" di ASP.com
5. Il più noto Pascal fra i Level Designers
6. Si rigenera coi medipack
7. Erano usati durante la cerimonia di imbalsamazione dei corpi nell'antico Egitto
8. Il rame
9. Si dice di giocatrice abile e con una certa pratica
10. Lo si organizza sempre ad inizio avventura prima di partire in esplorazione
13. Il tipo di puntamento preferito dai giocatori di TR
14. *Tomografia Assiale Computerizzata*
16. Lo è l'M16
19. Con Blu e Bash in una famosa foto..
20. InterCity
21. Più che sufficiente
24. In Tomb Raider Underworld è un utile gadget per tracciare mappe del posto
26. Bergamo
28. Non più imprigionata
30. Lo si chiede sul forum quando si è in difficoltà
32. Può essere fossile.. o mancia!
35. Il Tomb Raider ufficiale con Londra e Sud Pacifico (numero romano)
38. Vi è ambientata una nota saga di Richard Lawther
40. "Insieme" a Lara in un livello della BtB 2007
41. Viene usato nelle competizioni automobilistiche per aumentare la potenza (protossido di azoto)





(by BVZM)

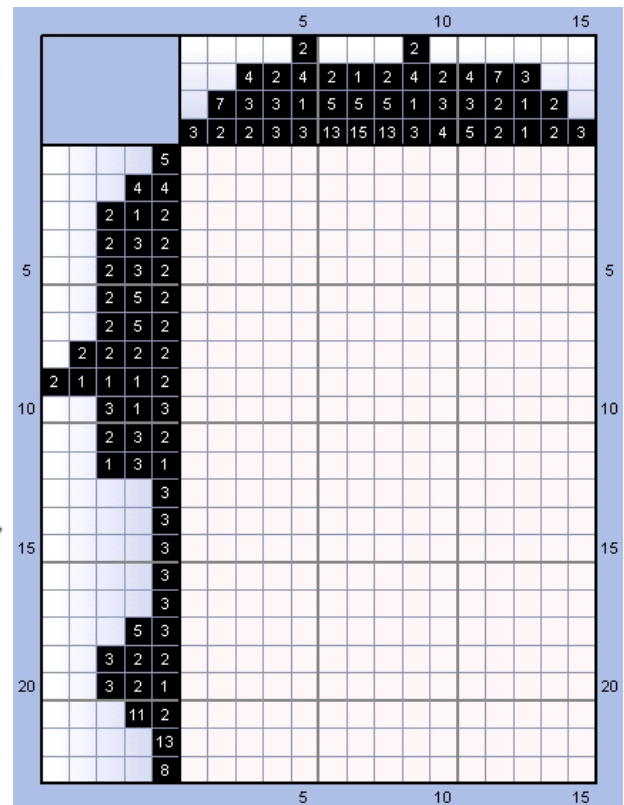
LA FRASE NASCOSTA (by SirCroft)

E	Q	U	I	L	I	B	R	I	O	A	V	A	S	I	L	E	Y	D
F	I	J	E	A	N	Y	V	E	S	C	R	I	P	T	A	C	E	M
W	R	B	D	V	G	E	S	S	O	E	T	R	A	E	A	J	D	T
I	V	A	R	A	L	A	N	C	I	A	E	N	R	S	T	A	D	R
N	P	O	N	S	K	A	L	M	C	E	N	W	O	D	C	N	E	A
S	H	P	R	C	D	A	M	U	L	E	T	O	I	I	A	I	L	V
T	L	A	A	R	I	U	D	C	A	P	R	I	O	L	A	C	O	E
O	A	Q	S	R	M	N	P	I	E	R	R	E	T	L	L	E	U	N
N	Y	E	U	V	I	E	E	L	E	O	B	U	C	A	S	A	V	E
N	O	T	M	A	R	G	F	D	N	O	R	L	I	K	R	G	R	E
E	S	E	A	S	R	K	I	G	O	B	S	C	U	R	A	P	E	D
P	H	G	R	A	T	T	A	C	I	E	L	O	R	D	I	R	I	B
H	I	U	T	B	N	R	I	P	P	A	S	L	A	Z	D	D	D	E
I	M	A	E	A	R	M	A	E	A	U	N	A	K	N	R	I	E	T
L	U	N	L	Z	A	S	N	T	R	L	G	E	L	I	A	O	K	N
I	R	T	L	E	Z	U	T	J	M	E	O	N	L	T	D	J	E	B
M	A	I	O	R	F	Z	A	E	O	K	A	B	A	L	O	E	A	O
N	K	U	R	T	I	S	D	E	T	O	R	S	O	L	O	I	Z	A
S	I	M	B	O	L	O	I	P	O	O	S	E	R	P	E	N	E	Z

CRUCIPIXEL

All'interno della griglia si "nasconde", secondo criteri logici, una figura formata da quadretti o pixel ispirata alla festa di questi giorni.

Scopo del gioco è determinare, basandosi sui numeri ai lati della griglia, quali quadretti annerire e quali no per farla apparire. Le poche regole da tener presente le trovate a pag. 5.



In questo insieme di lettere sono nascoste le definizioni sottostanti: le troverai scritte verticalmente, orizzontalmente o diagonalmente, dal basso verso l'altro, da sinistra verso destra o viceversa; cerchiale, le lettere rimaste inutilizzate formeranno la frase nascosta nello schema.

Amico	Jean Yves	Quartiere
Amuleto	Jeep	Ragno
Anaja	Kabal	Rutland
Anello	Kid	Salto
Arma	Kurtis	Scion
Atlantide	Lancia	Serpe
Boaz	Lava	Simbolo
Capriola	Louvre	Spada
Cripta	Luddik	Sparo
Ducati	Martello	Thor
Eckardt	Moto	Torso
Equilibrio	Mummie	Trave
Francine	Natla	Vasiley
Fune	Nephilim	Willard
Gesso	Obscura	Winston
Grattacielo	Palo	Yoshimura
Guanti	Parigi	Zip
Iride	Pierre	
Janice	Pugnale	



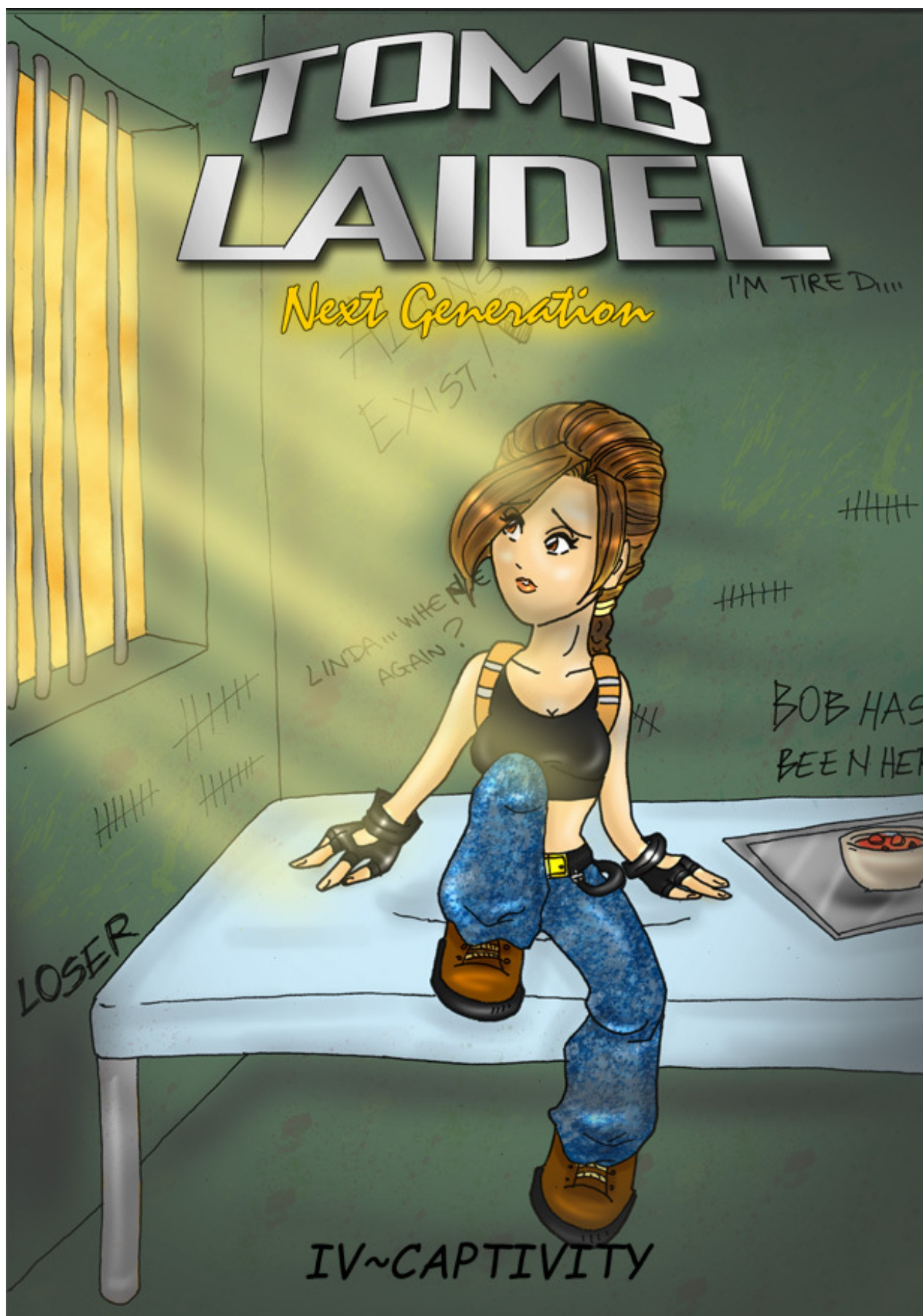
L'ENIGMA DELLA MASCHERA DI FERRO (by Nillc)

Questo gioco si basa su **Lara Croft Tomb Raider: Curse of the Iron Mask**, il primo capitolo dell'appassionante serie Tomb Raider Untold di Nillc e overhill.

La Maschera di Ferro ti sfida! Rispondi alle dieci domande sul romanzo per dimostrarti degno conoscitore dei suoi segreti. Ma non è finita qui! Quando avrai risolto il quiz, infatti, dovrai basarti sugli indizi che le risposte ti daranno per trovare la Chiave, qualcosa... alla base di questa avventura! Sei pronto a partire?

- 1) Come si chiama il galoppino dell'Abate Descombes?
 - a) Banlieu
 - b) **Marveau**
 - c) Turoid
- 2) Qual è la vera identità di Bèrnan DuBois?
 - a) Il Vescovo Oscuro
 - b) Il Cardinale dei Segreti
 - c) **Il Papa Maledetto**
- 3) E quella di Kathe Bahofen?
 - a) La Signora della Virtù
 - b) La Principessa Alchimista
 - c) **La Dama Bianca**
- 4) Di che materiale è il draghetto recuperato da Lara all'inizio dell'avventura?
 - a) Bronzo
 - b) Giada
 - c) **Argento**
- 5) Quale prezioso oggetto rompe Lara durante la sua rocambolesca entrata a Croft Manor?
 - a) La **Saliera** di Carlo V
 - b) Il Pennino di Shakespeare
 - c) L'Anello di Elisabetta I
- 6) In quale città si trova il Sepolcro della Maschera?
 - a) **Torino**
 - b) Praga
 - c) Parigi
- 7) Come si chiama il Frate autore dell'importantissimo Manoscritto?
 - a) Bèrenger
 - b) **Clovis**
 - c) Guillaume
- 8) Qual è il cognome di Dorianne, la nemica di Lara?
 - a) **Gontrand**
 - b) Santoire
 - c) LaVerne
- 9) Quale formula usa uno dei nemici per chiamare a sé la Maschera?
 - a) "Reverte!"
 - b) "Obscura!"
 - c) **"Lux Malevolentiae!"**
- 10) In quale luogo di Parigi si conclude l'avventura?
 - a) Tour Eiffel
 - b) Café Mètro
 - c) **Versailles**

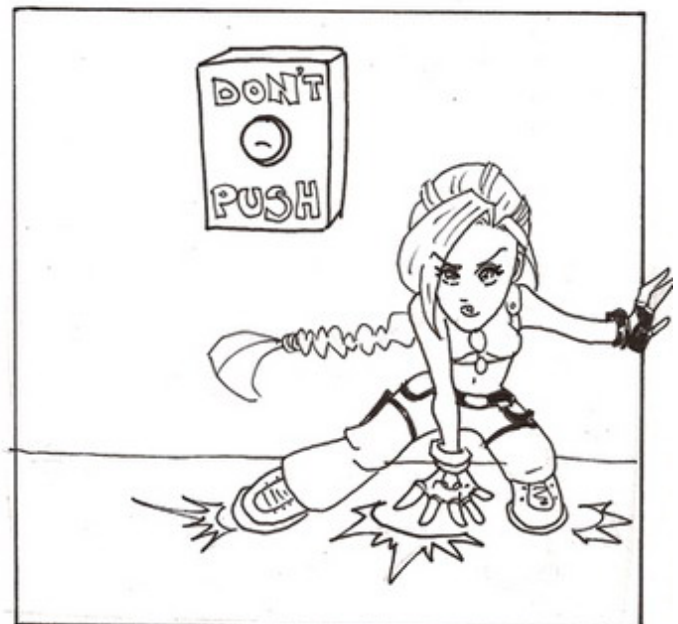
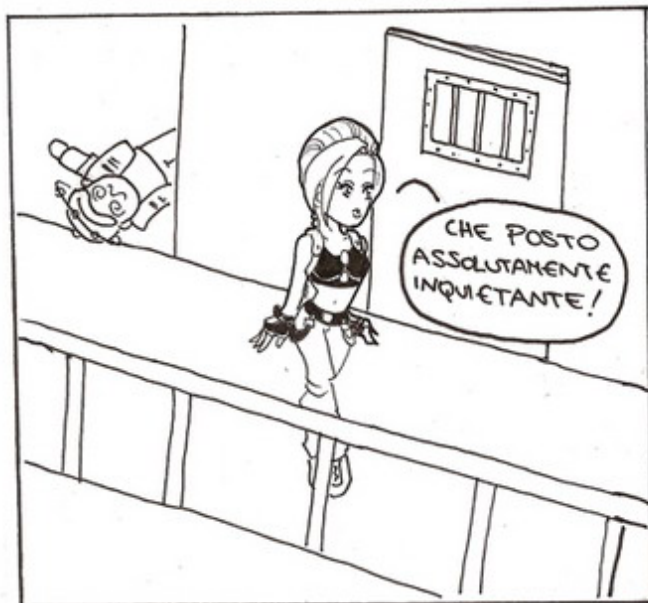




Vignette tratte dal fumetto realizzato da Fil con protagonista LaraSD ispirate alle avventure di Tomb Raider III. Le strisce presenti in questo numero sono relative ai livelli ambientati in Nevada (terminati da poco nel TR Reloaded). Nell'ultimo numero abbiamo lasciato LaraSD al suo risveglio nella cella del Reparto Massima Sicurezza..

Per maggiori informazioni e per leggere le altre strisce visita il forum di aspidetr.com







BEYOND RAIDERS (by Nillc)**La verità dietro le avventure di Lara Croft**

Cari lettori della settimana raideristica, vi do ufficialmente il benvenuto in questa rubrica nuova di zecca, che vi porterà alla scoperta dei frammenti di verità che si nascondono dietro le avventure della nostra archeologa preferita, in un meraviglioso viaggio virtuale tra segreti e lati oscuri su cui gettano le basi gli episodi della serie Tomb Raider! Siete pronti? Via che si va!

1. Atlantide, dinosauri e divinità

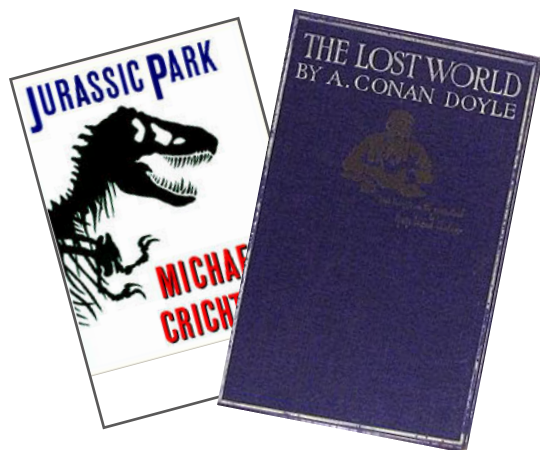
Ovviamente non possiamo scegliere, come inizio di questo nostro appassionante viaggio, il primo indimenticabile episodio della serie: Tomb Raider 1, l'originale, probabilmente il più bello e il più genuino di tutti. Ricorderete certo la sua coinvolgente storia di inganni e di misteri, così come di certo vi saranno rimaste nel cuore le località visitate dalla nostra Lara e ricostruite in maniera impeccabile, trattandosi di uno dei permissimi videogame in 3D.

Ora, trasferiamoci con la fantasia in tre di questi meravigliosi posti: il Perù e la sua Valle Perduta, la Grecia di St Francis Folly e naturalmente... Atlantide. E proprio a proposito del continente scomparso: quanto di vero c'è nella rappresentazione fantasiosa ed epica dataci dai programmatori della Eidos?

Come ricorderete, in Tomb Raider 1 Atlantide veniva vista come una civiltà perduta, crogiolo di tutta la conoscenza tecnologica e magica dell'antichità, retta da una triade di sovrani illuminati, devastata da un cataclisma in seguito alle bramosie della malvagia Natla e alla conseguente spartizione del famigerato Scion. Un'interpretazione eccessivamente fantasiosa? Nemmeno troppo.

Atlantide è nominata per la prima volta da Platone nei suoi famosi dialoghi Timeo e Crizia, nei quali ci descrive una civiltà potente e avanzatissima vissuta all'incirca 10000 anni prima di Cristo. Secondo il filosofo, si trattava di un continente che sorgeva al di là delle colonne d'Ercole, governato da un monarca illuminato con mire assolutamente espansionistiche; Platone suggerisce che il cataclisma che la fece inabissare fu causato proprio in seguito alla mancata conquista di Atene, che avrebbe valso agli atlantidei il controllo di tutto il mondo antico. Una storia, dunque, che ricorda in molti tratti quelli di TR1, ma che altrettanto se ne discosta. Sebbene i maggiori studiosi interpretino questa storia come un mito utilizzato da Platone per esternare le sue idee politiche, molti archeologi continuano a cercare il continente sommerso, credendo fermamente che Platone si sia ispirato alla realtà...

Quanto alla parola Scion, viene dal celtico e vuol dire, a seconda del contesto, "Chiave" o "Porta", generalmente di un tempio o di un luogo sacro.



E adesso lasciamo Atlantide e spostiamoci verso il Perù, dove Lara scopre una meravigliosa (e pericolosissima) vallata abitata da voraci dinosauri! A cosa si saranno ispirati i diabolici programmatori della Eidos per crearla?

Ovviamente, e per fortuna, un posto simile non esiste sul nostro pianeta; il paragone più immediato è di certo quello con Jurassic Park, celebre libro di Michael Crichton e ancor più celebre film da esso tratto usciti tre o quattro anni prima di TR1. Ma sia il videogame che il libro e il film sono molto debitori da un altro famosissimo libro di Arthur Conan Doyle, autore della serie di Sherlock Holmes, dal titolo "Il Mondo Perduto", uscito nel 1912.... Un'ottantina di anni prima di Jurassic Park :)

In questo romanzo viene raccontata la fantomatica spedizione in una valle del Venezuela (quindi anche piuttosto vicino al Perù visitato da Lara), dove sopravvivono dinosauri e persino uomini preistorici! Leggere per credere: la storia e la descrizione dei luoghi di questo simpatico altopiano corrispondono per molti versi alla Valle Perduta di TR1. Sicuramente ben più di quanto non accada coi vari Jurassic Park.

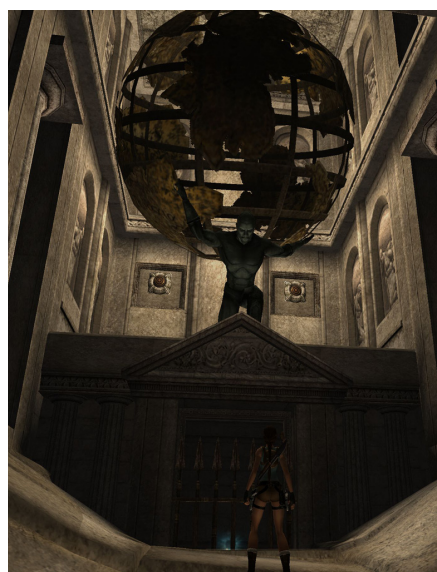
Dal Perù adesso spostiamoci in un'altra meravigliosa località che Lara visitò ormai dodici anni fa: la Grecia, e in particolare le zone in cui Lara ha a che fare con dei e personaggi mitologici!

Prima di iniziare, sapevate che monasteri costruiti su altissime montagne esistono davvero in una zona greca chiamata Meteora? Niente a che vedere con le rocce spaziali: Meteora in greco vuol dire "sospeso in aria", e in effetti i monasteri (a loro volta chiamati "meteore") sembrano davvero sospesi a picco nel vuoto; sono per lo più di culto ortodosso e vennero costruiti nel XIV secolo per difendersi dalle ondate invasive dei Turchi. Sei di essi sono rimasti intatti e funzionanti, e oggi si possono visitare senza necessariamente scalare la montagna grazie a comode scale e ascensori!





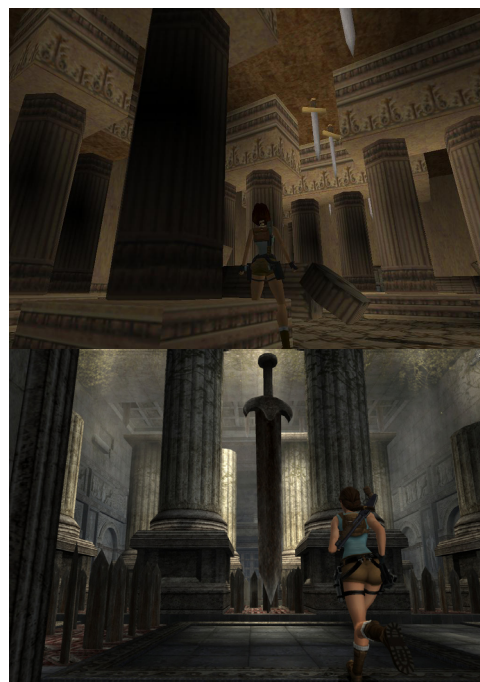
Detto questo, partiamo elencando due errori piuttosto grossolani che alla Eidos commisero nella creazione di St Francis Folly (in parte corretti in TR Anniversary): quando Lara risolve gli enigmi delle quattro stanze degli dei, visita anche quelle di Thor, dio appartenente alla mitologia norrena, e di Nettuno, il cui nome è in realtà il corrispettivo romano del greco Poseidone. In Anniversary si è ovviato associandole rispettivamente ad Efesto, il dio della tecnologia che forgiava i fulmini per Zeus, e, appunto, a Poseidone. Questi era il dio dei mari e dei terremoti.



Atlante, del quale Lara visita la stanza, non era invece un dio ma un titano, ovvero uno dei giganti primordiali che governavano la terra prima dell'avvento degli dei. Quando questi persero la battaglia contro Zeus, il dio di tutti gli dei li confinò ai limiti estremi del mondo: ad Atlante invece toccò il compito di reggere sulle spalle non la terra, come viene fatto intendere nel videogame, ma la volta celeste. Solo nella mitologia romana viene introdotto il supplizio del sostentamento della terra, ma le due figure sono piuttosto intercambiabili.

appesa al soffitto per mezzo di un solo fragile crine di cavallo, simbolo della caducità della fortuna nel governare. Damocle, spaventato, giunse a più miti consigli.

Una storia meno tragica è quella di Damocle: ricorderete di certo la stanza piena di spade sospese che cadevano per infilzare la nostra Lara al minimo passo. Bene, nemmeno lui è una divinità, e nemmeno è un personaggio mitologico. Damocle è infatti una figura delle leggende più tardive del mondo classico, secondo le quali era un cortigiano di Dionigi di Siracusa. Damocle un giorno gli disse di ritenersi così fortunato da poter reggere il regno senza problemi. Il tiranno gli propose quindi uno scambio di ruoli per un giorno, e il cortigiano accettò di buon grado: Dionigi fece però sospendere sul suo trono un'enorme spada



Destino simile toccò a Mida, re della Frigia, altrettanto borioso: lo era così tanto da richiedere a Dioniso (dio del vino e del divertimento) il dono di trasformare in oro tutto ciò che toccava... dono cui rinunciò immediatamente nel momento in cui si rese conto di trasformare in oro anche il cibo che toccava, senza poterlo mangiare! Alcune versioni dicono inoltre che Mida si rese conto della sua stupidità nel toccare una bella ragazza, trasformandola in oro: indimenticabile, a tal proposito, è la sequenza in cui Lara sale sulla mano della statua del sovrano e... beh, penso ricordiate tutti cosa accadeva!

Bene, ragazzi, il primo appuntamento con Beyond Raiders termina qui: vi aspetto nel prossimo numero della Settimana Raideristica con un nuovo, meraviglioso viaggio nei segreti di TR2!!!

QUIZ MATEMATICI (by bashira)

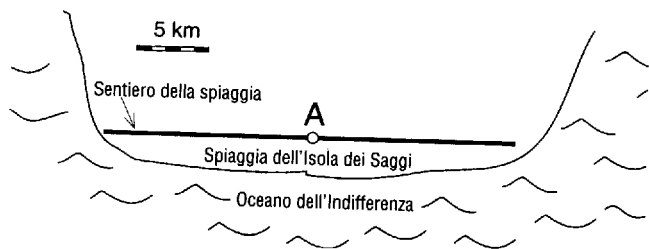
La difficoltà è indicata dal semaforo posto a lato del quiz.

1. Winston, per addobbare un albero di Natale un po' speciale, ha bisogno di alcuni artefatti che Lara ha avuto in dono da Babbo Natale durante la sua spedizione al Polo Nord. Ma la nostra Raider non è in casa, e il povero maggiordomo è costretto a scervellarsi, per poter aprire la piccola cassaforte natalizia, in cui la signorina Croft custodisce gelosamente i doni ricevuti. Sulla cassaforte c'è inciso un 99, e vi è un tastierino numerico con i numeri da 1 a 9...

Winston inizia ad elucubrare...." mhh 99.. Come posso ottenerlo? forse li devo sommare, o li devo combinare, oppure tutte e due le cose?... devo sbrigarmi però.. perchè Natale è vicino!!"
(3 possibili soluzioni)

2. Louis Bouchard, celebre per i suoi metodi violenti piuttosto che per le sue capacità nel risolvere enigmi, è alla ricerca di un prezioso tesoro, che vuole accaparrarsi prima dell'archeologa Lara Croft: le " Sfere di Mathematium" , capaci di far raggiungere la saggezza suprema a chi le possiede.

Bouchard è venuto in possesso della mappa dell'Isola dei Saggi, in cui le sfere sembrano essere situate nei vertici di quei triangoli ABC che verificano alcune condizioni:



- un vertice è in A e l'altro è sul sentiero della spiaggia
- l'angolo B misura 60°
- il lato AC misura 7 KM
- la somma degli altri due lati, misura 11 km
- i vertici sono tutti sull'isola

Bouchard, essendo un emerito asino in geometria, ha preso gli amministratori di Aspidetr.com in ostaggio , e ha intimato a tutti gli utenti del forum di risolvere il problema, per non vedere i cari Admin dati in pasto agli squali. Se volete salvarli, dunque, ditegli il numero delle sfere nascoste nell'Isola dei Saggi e collocatele sulla piantina

3. cicio, pablito_it, bamba, Final Danielecker e Raidermatty in occasione delle Feste Natalizie giocano a tombola ed estraggono , da un cappello che contiene 12 numeri naturali, un numero da 1 a 12.

Ciascuno di loro a dire il vero, estrae 2 numeri, per rendere il gioco più enigmatico e divertente, invece che comunicare i numeri estratti, dichiara la loro somma:

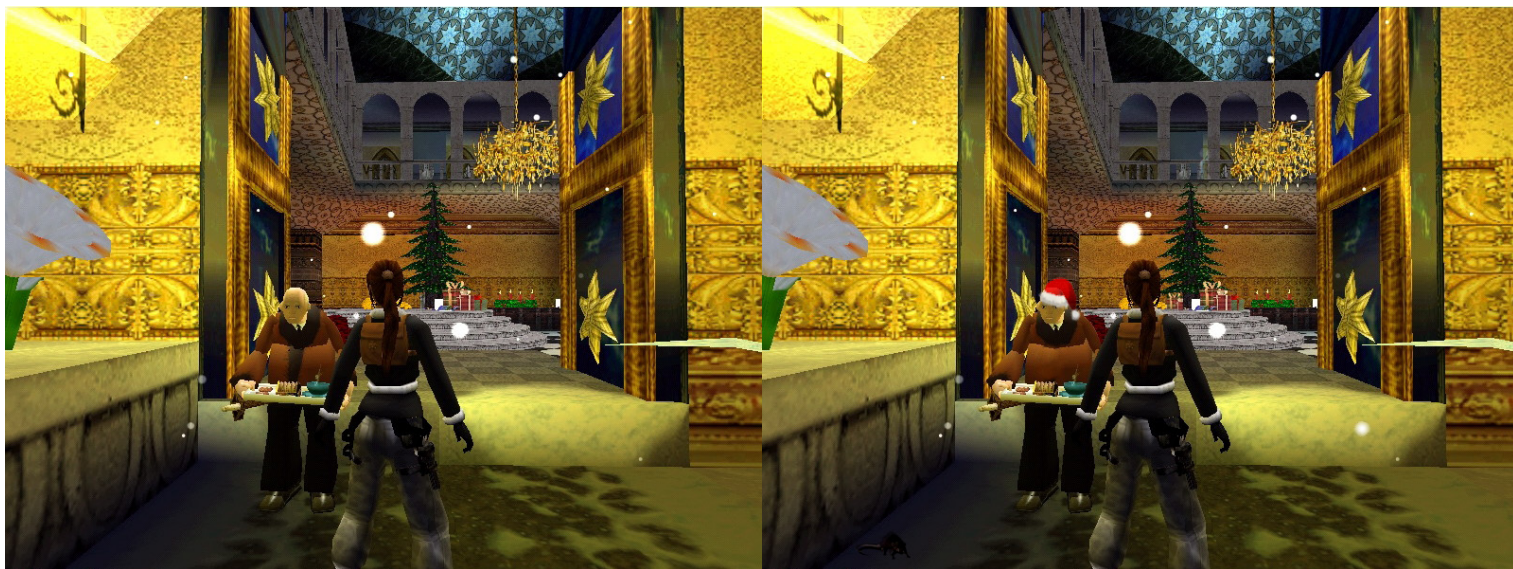
- per cicio, 11
- per pablito_it, 4
- per bamba, 16
- per Final Danielecker, 7
- per Raidermatty, 19

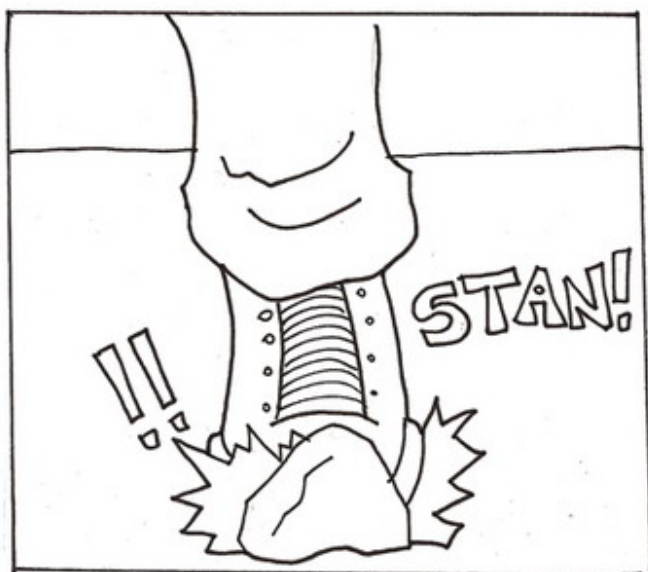
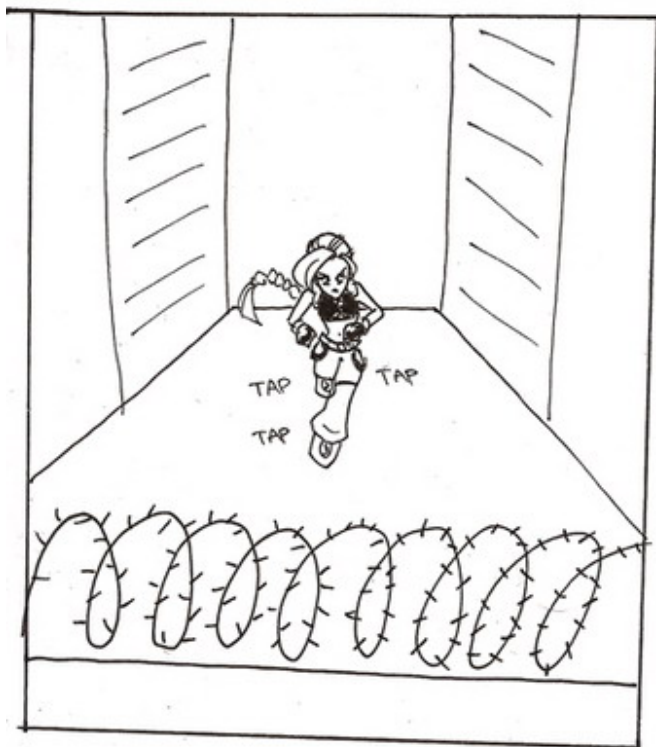
Qual è il più piccolo numero estratto da ciascuno dei cinque amici?

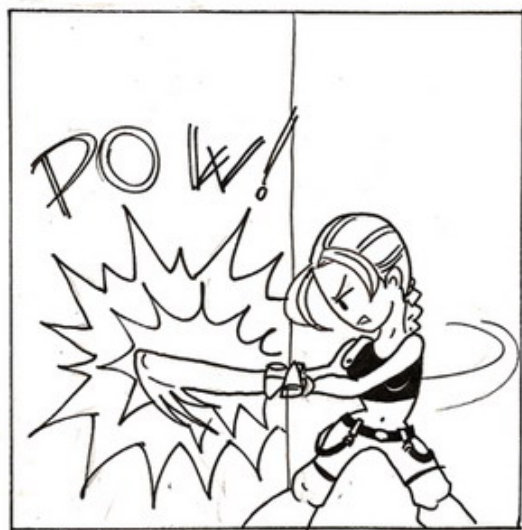
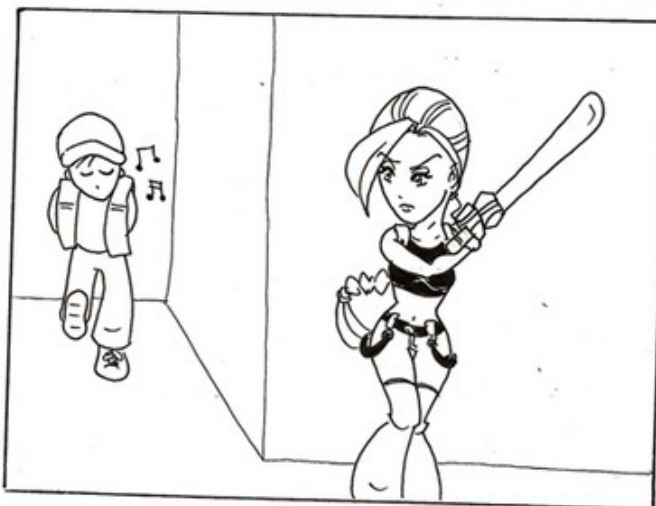


LE DIFFERENZE

I due screenshots qui sotto presentano sette piccole differenze. Quali?







TO BE CONTINUED..

Questo numero è stato realizzato con la collaborazione dello Staff e di alcuni utenti di aspidetr.com. Si ringraziano per il loro apporto bashira, jamesbond87, SirCroft, Nilc, overhill, Poldo, BVZM e Fil per aver concesso l'autorizzazione a pubblicare parte delle sue strisce. La settimana RAideristica è un'idea del sito di aspidetr.com e verrà pubblicata periodicamente in occasione delle principali festività; il prossimo numero è previsto per il Carnevale 2009. Tutte le soluzioni di questa uscita saranno pubblicate nel prossimo numero e sul forum nel topic dedicato. Se volete collaborare contattate la Redazione via PM o per email a contenuti@aspidetr.com.



SOLUZIONI NUMERO PRECEDENTE



CRUCIVERBA (in copertina)

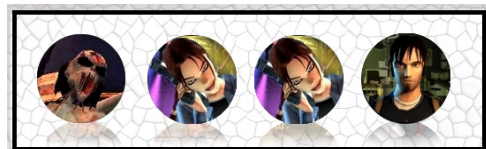


Angelina Jolie

IL BERSAGLIO (pagina 2)

suono, segreto, rosa, fiore, pollini, polloni, over, hover, craft, croft, lara, gara, contest, south pacific, isola, corsica, horus, occhio, iride, VCI, Laboratori, Esperimento, Proto, Sanatorio, Kurtis Trent, chirugai, arma

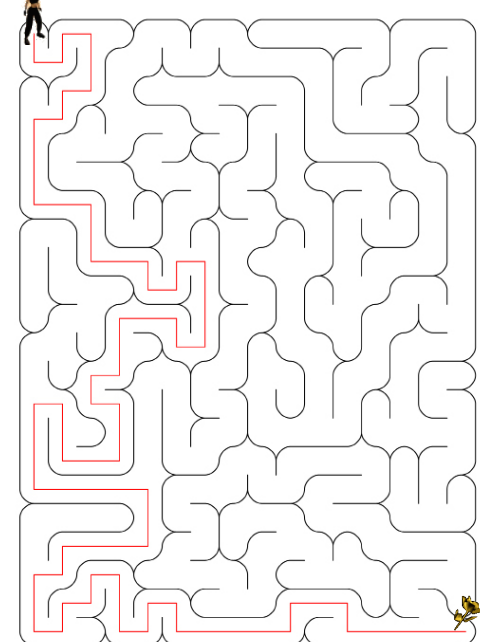
MASTER MIND (pagina 2)



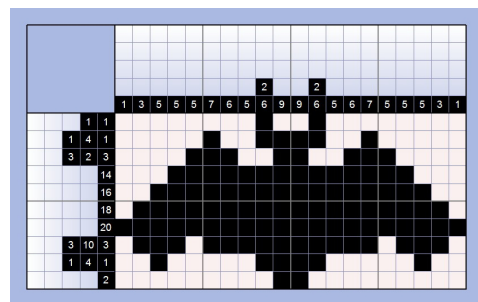
GIOCHI MATEMATICI (pagina 2)

1. La bottiglia di succo di frutta pesava **343 gr.**
2. Le caramelle erano **210.**
3. Nella famiglia di Nilc e Tamara ci sono **3 figli e 4 figlie.**
4. Il numero della pagina di sinistra è **354.**

LABIRINTO (pagina 2)



CRUCIPIXEL (pagina 3)



REBUS (pagina 3)

Tempio di Puna

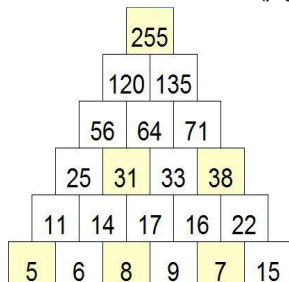
LEVEL QUIZ (pagina 6)

Autore	Num.
George Maciver	7
egyraider	6
psiko	10
Taras	8
PaoloM	9
Greywolf	1
Bag	3
B.Howaito	4
SirCroft	13
Richard Lawter (Dick)	5
Walrus	12
Lugu	11
MontyTRC	2

CRUCIVERBA (pagina 7)



QUALOPEC PYRAMID (pagina 8)

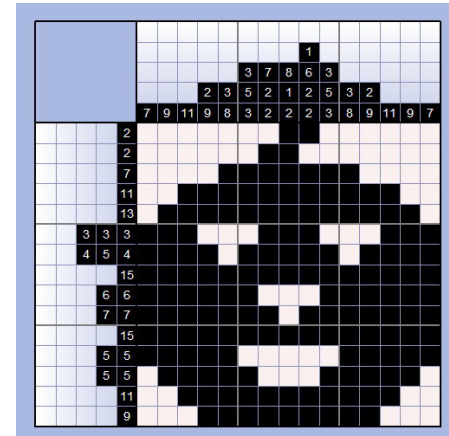


LA FRASE NASCOSTA (pagina 7)



Il destino del Mondo spesso viene riposto in Lara

CRUCIPIXEL (pagina 8)



SUDOKU (pagina 8)

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

IL LIVELLO MISTERIOSO (pagina 8)



Himalayan Mysteries di Titak