



N. 0010 Anno 08

€. 0,00 (ovunque)

Numeri online

Scaricabili gratuitamente da www.aspidetr.com

La Settimana Raideristica

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

Easter Time 2016

Direzione e Redazione
Staff Aspidetr.com
Redazione Progetto
Easter Time 2016

Contatti: Direzione,
Redazione e Distribuzione
contenuti@aspidetr.com

www.aspidetr.com

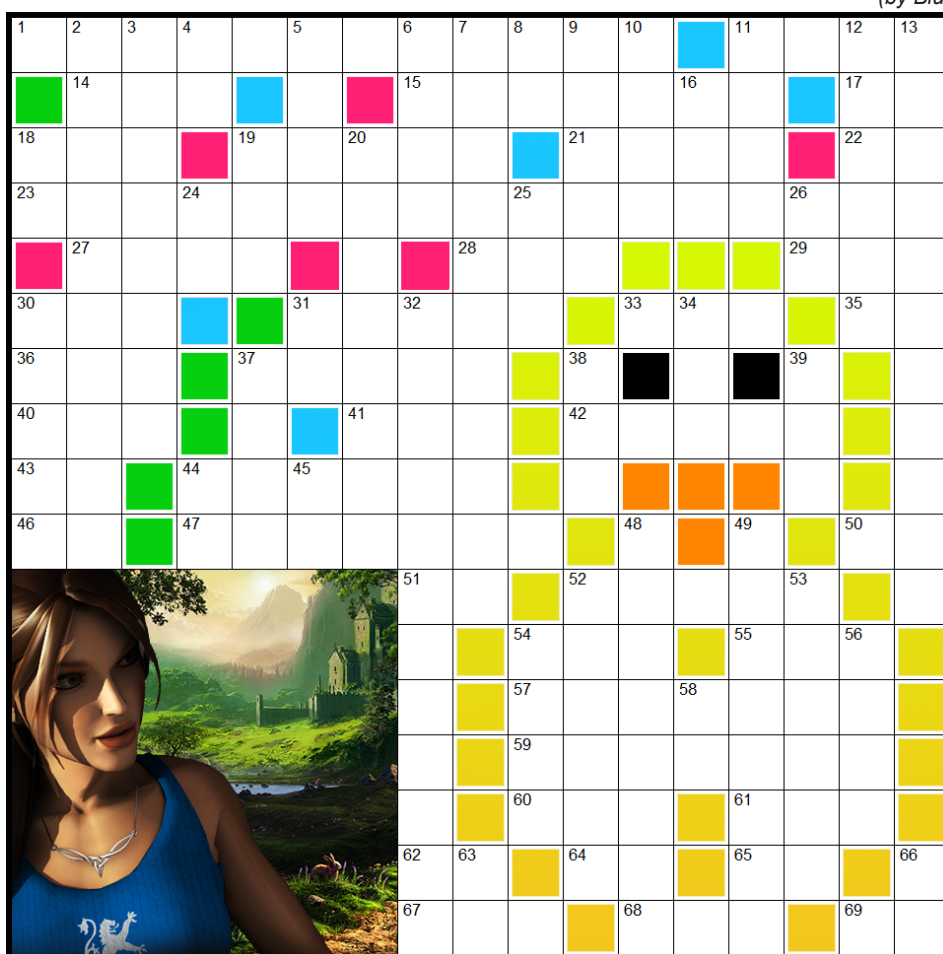
Rilascio online
Per aiuti e soluzioni
rivolgersi sul forum
www.aspidetr.com/forum

ORIZZONTALI

1. Livello pasquale realizzato da DJ Full con protagonisti alcuni coniglietti mannari - **11.** E' bene farlo prima del rilascio di un livello - **14.** *In My Opinion* - **15.** Quando incontra gli spuntori spesso Lara ci si... - **17.** Gli estremi dell'autrice di *Lara At The Movies Rebecca e Psycho* - **18.** Metodo della tricromia additiva - **19.** Il Silas di *The Vagrant* - **21.** *La Piscine* di Lorane - **22.** Dio Sole nell'Antico Egitto - **23.** Livello di Raidermatty realizzato per l'AdventsKalender di LLB del 2013 - **27.** Obiettivi (inglese) - **28.** Così ha inizio la Profezia... - **29.** I punti Esperienza in *Rise of the Tomb Raider* - **30.** *Reaching the City* è il capitolo ... di *Curse of Gold* (TC14) - **31.** Suo è il rifugio realizzato da Horus per il *Reign of Chaos* - **33.** L'autore di *Return to the Blue Planet* - **35.** Gli estremi di *Skyler Ortega* - **36.** *Named Data Networking* - **37.** Il metallo di cui è fatta la Croce di davep83 - **40.** Il cuore dei files - **41.** Al centro dei fantasiosi *Diary* di Lara for ever - **42.** L'autrice di *Road to Olympia* - **43.** Così inizia l'avventura a più mani di *Coyote Creek 2* - **44.** Lo è la donna del romanzo di Henry Rider Haggard cui si ispira *She* di Taras - **46.** Iniziali del vero nome di TRFan - **47.** Sono Casentinesi quelle del livello di Greywolf pubblicato nel 2014 - **50.** Iniziali del vero nome di *psiko* - **51.** *Intelligenza Artificiale* - **52.** In quello di Camaldoli si trova la pala d'altare di Andrea della Robbia che si vede nella chiesa di *On The Paths Of Forest* di Greywolf - **54.** Sua la frase: "Il mondo progredisce, l'avvenire è radioso e nessuno può cambiare il corso generale della storia" - **55.** Con il Pon - **57.** Lo è la giungla nel capolavoro di John Huston - **59.** Studio, laboratorio a Parigi - **60.** La fine di *Kitež* - **61.** Dispari in *Arcade* - **62.** Il se di Richard Lawther - **64.** Gli estremi di Roli - **65.** La città di Taras (sigla) - **67.** L'autore di *Bedazzled* - **68.** Long time .. - **69.** Iniziali dell'autore di *Laras 2D Adventure II*.

PAROLE CROCIATE

(by Blu)



Lara Croft (Aspidetr Easter Time 2016)

VERTICALI

2. Livello di MichaelP realizzato per la prima Back to Basics - **3.** In *TR-A The TechnoEgyptians* quello di New Rha viene distrutto a fine avventura - **4.** La fine del *Castello Visconteo* di Agnes - **5.** Lo suona Lara in *Tomb Raider 2* - **6.** In *The Last Revelation* Lara ci naviga su una chiatte - **7.** Lo è la zona dell'Australia in cui si trova la *Q-tech Base* by Pregusia - **8.** *Noise Figure* - **9.** Il "gesso" nella gipsoteca - **10.** Nei primi *Tomb Raider* erano 15 quelli di salvataggio - **11.** Dispari in *trailer* - **12.** Lo era il *Test Level* di PaoloM - **13.** Lo erano alcune piattaforme in *Tomb Raider 3* - **18.** Così finisce il livello di mugs realizzato per il LLB AdventsKalender 2014 - **19.** Al centro della Quest - **20.** Per miss Croft lo sono tutti i misteri: da... - **24.** A metà demo, né all'inizio né alla fine - **25.** Primo gioco completo realizzato da psiko (sigla) - **26.** Internet Explorer - **30.** Spesso lo è la soluzione di un enigma - **31.** Estremi in *Nlabricole* - **32.** Vi è ambientata l'avventura di *Dracula's Return* di Clara, masha e Sponge - **34.** L'autore del fumetto di Lara SD (nick) - **37.** All'inizio delle avventure di Lara spesso è avverso - **38.** *Et cetera* - **39.** Alla fine del Contest - **44.** Heart of the artefact - **45.** *Emergency Room* - **48.** In *Temple of the Mask* di Sinead prediceva che la maschera fosse in un tempio lontano nascosto nella giungla in Sud America - **49.** Lo è il gameplay dei livelli rilasciati dopo un demo - **52.** Lo è il *Monday* del livello di Ranpyon (2012) - **53.** Involucro in cui sono contenute le uova deposte da varie specie di insetti - **54.** Lara è alla ricerca del suo papiro nel primo livello di Gromble - **56.** Il punto cardinale a cui far rivolgere Lara in alcune cheats - **58.** Iniziali del vero nome del Level Designer italiano Marzio - **63.** L'autore di *Orwell's 1984* - **66.** Iniziali dell'autore dell'avventura di *The Quest of Gold*.

BERSAGLIO (by Greywolf)



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 (by Blu)

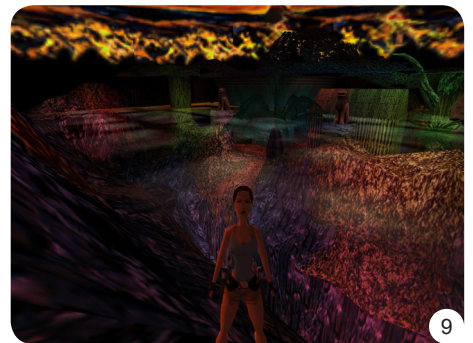
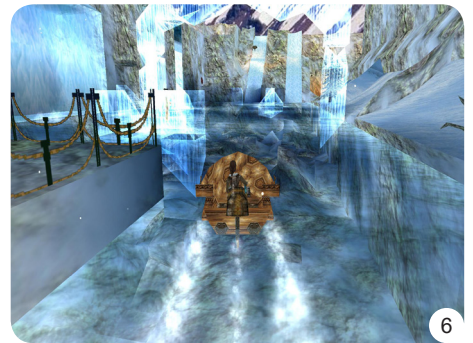
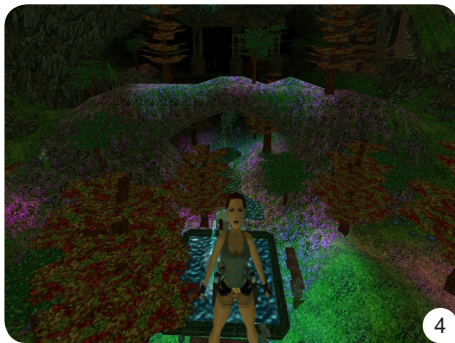
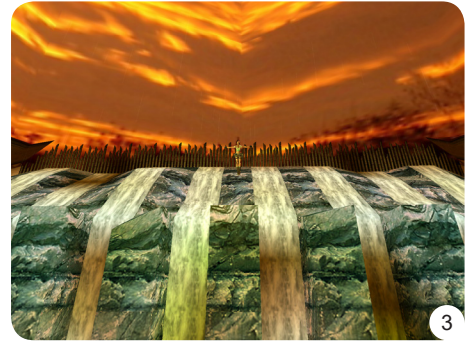
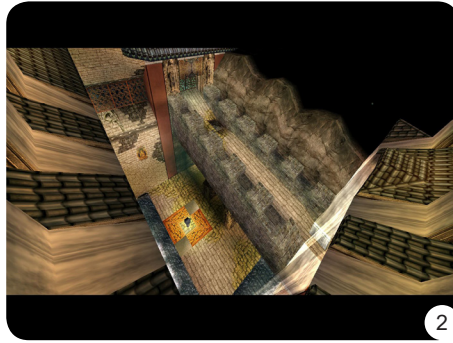
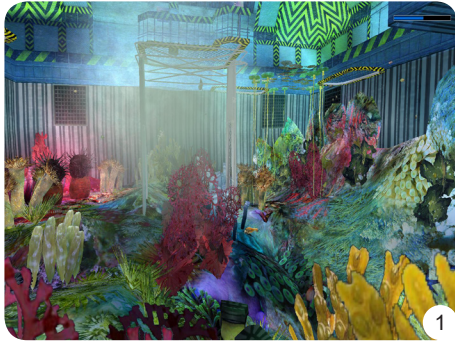
Scopri il titolo e l'autore del livello decifrando il codice nascosto: a numero uguale corrisponde lettera uguale.



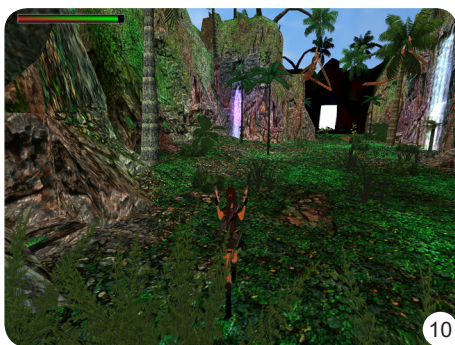
21	8	20	8		13	18		3	20	16	3	8	20	8
3	16	20		24	25	8		18	26	26	16	20	13	18
6	25	16		9	6	3	6		23	10	16		18	21
13	24	6		26	16	25	22	6	20	16		5	6	25
23	20	6	4		21	16		10	8		23	10	18	16
13	22	6		9	18		16	17	17	16	22	22	24	8
20	16		9	16	21	21	16		20	18	23	16	20	23
10	16		8	21		21	8	20	7	6		9	16	21
21	16		18	13	6	21	16		14	8	10	8	26	8
13		26	8		8		23	8	24	13	8		9	18
24	25		3	20	6	14	21	16	26	8		16		23
6	13	22	20	16	22	22	8		8		20	18	16	26
16	20	7	16	20	16		18	25		13	24	3	16	20
17	18	23	18	16		16		19	24	8	21	23	6	13
8		21	8		13	6	20	3	20	16	25	9	16	...



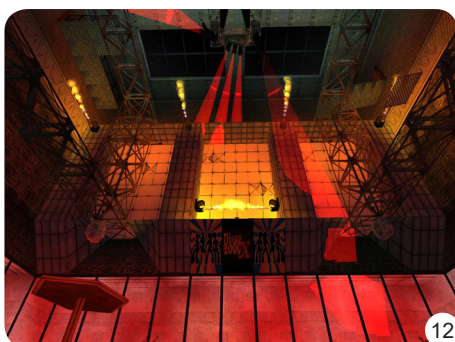
LEVEL QUIZ (by LoreRaider)



Abbinare gli screenshots ai nomi dei relativi livelli:



Livello	Num.
The last Saga 3 - Volcano	
Tomb Raider Revelations 3 - The Hand of Rathmore	
Jade Empire by illyaine - Level 2: Monkey's Paradise	
Dreaming for a Revelation	
HyperSquare	
Royal Bengal Tigers	
Vikings	
The Experiment 3 (Part1) - Under the Moonlight	
The Beginning (Demo) - The Cai'Xia Temple	
The Triangle Of Light - Prequel	
Neon God	
Ocean Moon (Astrodelica Epilogue)	
Legacy of the Gods - Bonus Pack 2	



CRUCIPIXEL (by Blu)

All'interno della griglia si "nasconde", secondo criteri logici, una figura formata da quadretti o pixel.

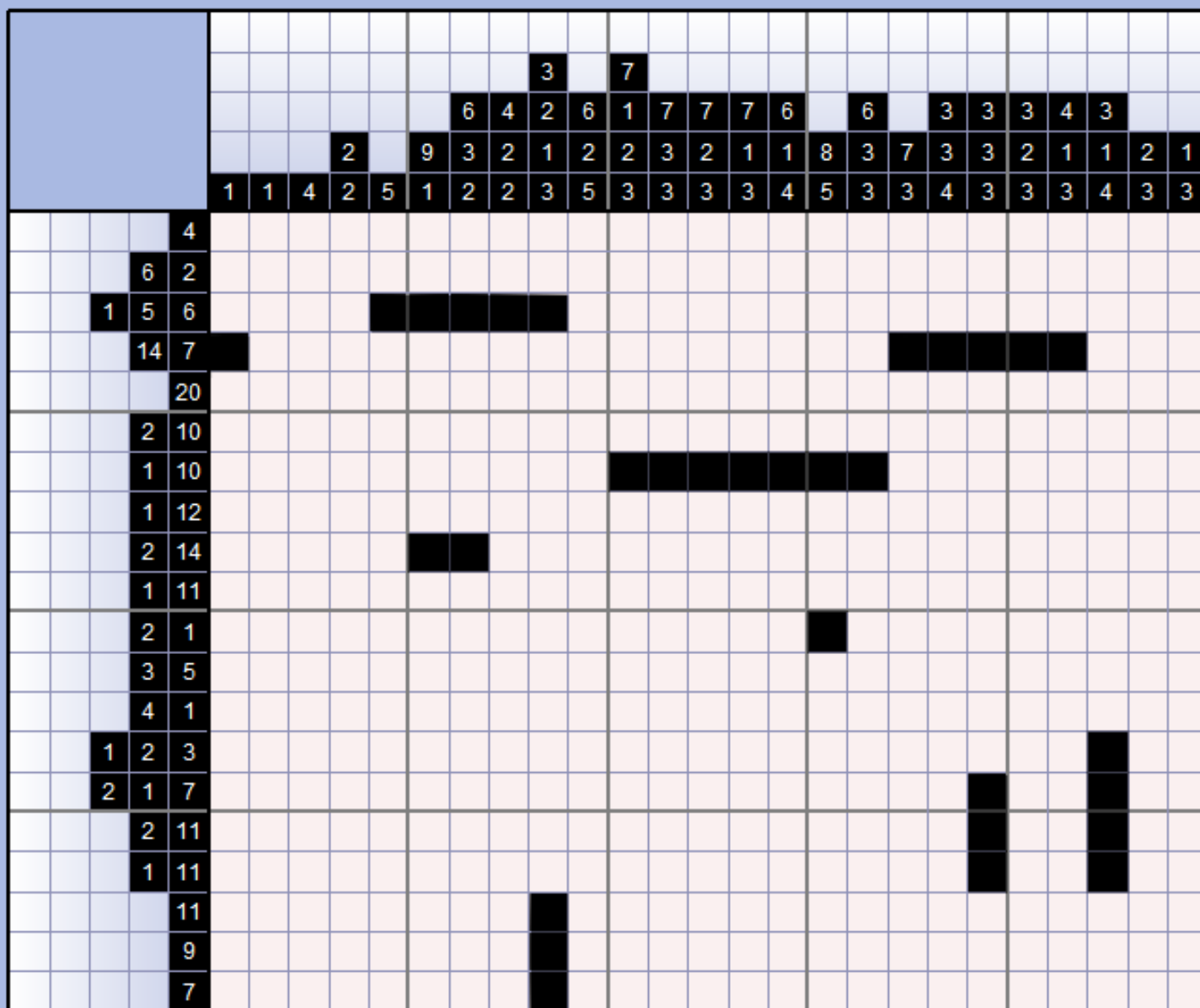
Ogni numero corrisponde a un gruppo di quadretti e indica il numero di quadretti consecutivi da annerire. L'ordine dei numeri (che si legge da sinistra a destra e dall'alto al basso) è quello dei gruppi di quadretti. Tra un gruppo e l'altro c'è almeno un quadretto bianco. L'obiettivo del gioco è scoprire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

Queste le poche regole da tener presente:

- 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.

I Crucipixel sono dei rompicapo di immagini logiche che, una volta risolti, rivelano delle figure quadrettate o "pixelate". Impegnativi, eppure facili da imparare, sono un divertente mix di arte e logica, e garantiscono molte ore di piacevole ginnastica per la mente. Sono stati inventati in Giappone (dove si chiamano in diversi modi: Oekaki Logic, Nonogram, Illust Logic), ma ormai sono diffusi in tutto il mondo.

Nello schema abbiamo inserito già qualche quadretto nero per facilitare il rompicapo.



LE DIFFERENZE (by Greywolf)

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



SUDOKU (by Aspidetr)

Riempite la griglia, in modo che ogni riga, ogni colonna e ogni riquadro 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.

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



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



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



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






BATTAGLIA NAVALE *(by Aspidetr)*

Versione in solitario del famosissimo gioco; le cifre a fianco della griglia indicano quanti quadretti nella riga o nella colonna sono occupati da mezzi navali, o parti di essi. Ricordatevi che ogni nave deve essere circondata completamente dall'acqua (caselle vuote).



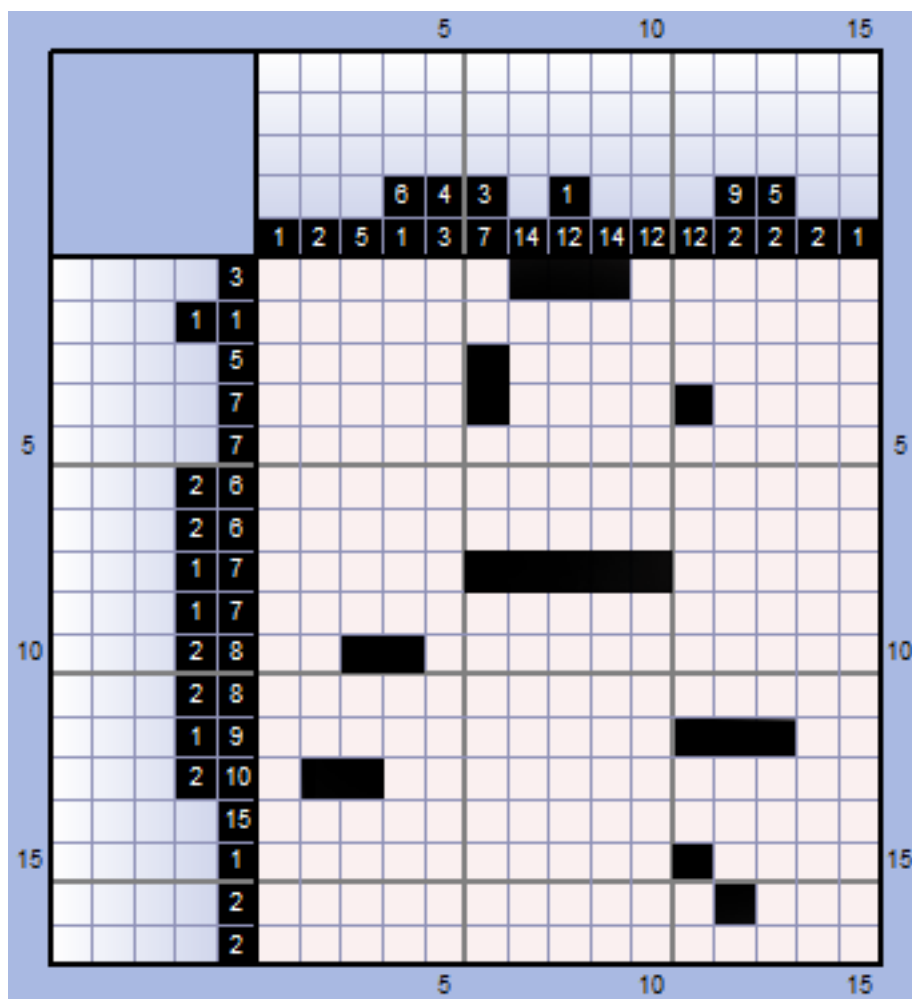
Sommergibili



										3
										2
										3
										3
										1
										1
										2
										1
										3
										1
4	0	3	1	2	2	1	2	1	4	

CRUCIPIXEL *(by Blu)*

All'interno della griglia si “nasconde”, secondo criteri logici, una figura formata da quadretti o pixel ispirata alla Pasqua. 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 nel precedente schema a pagina 4 (anche qui sono stati inseriti alcuni quadretti neri per aiutare nella risoluzione).



LA FRASE NASCOSTA (by Blu)

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

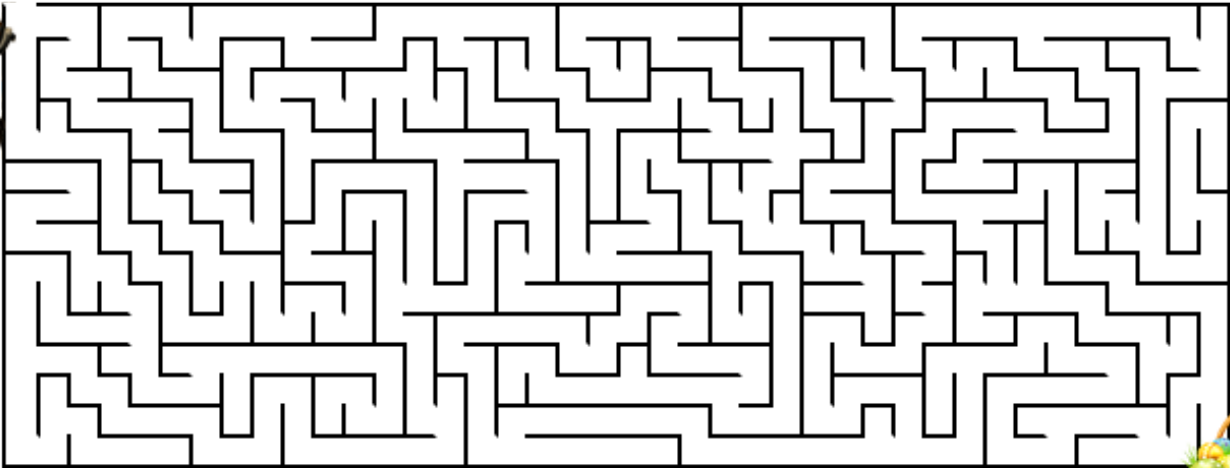


ANA
ARCO
ARTEFATTO
CROFT
DISCENDENTI
EDITOR
EGGS
ENIGMA
ESP
FLARE
FRIGO
GEOTERMICA
HOME
Hs
JACOB
LARA
LCGOL
LCTOO
LIGHT
LONDRA
NGLE
ORSO
OSIRIS
PRAGA
PUZZLE
RAIDER
SCION
SOFIA
STEALTH
TAG
TEMPLE
TOMB
TRLE
VALLE
VERNER
XBOX
XIAN
ZIP



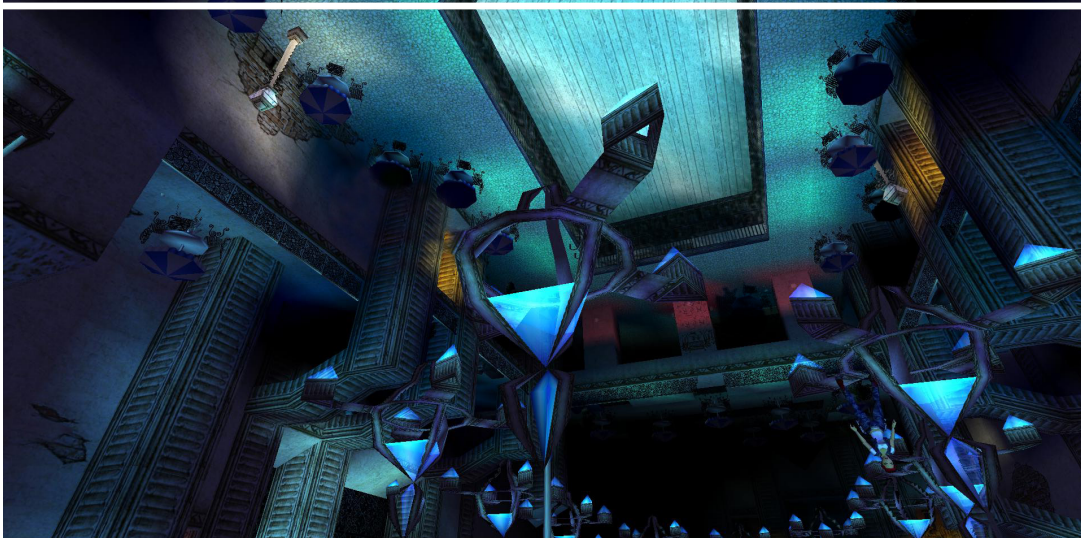
LABIRINTO (by Aspidetr)

Aiuta Lara a raggiungere il cesto delle uova pasquali



ALLO SPECCHIO (by LoreRaider/Blu)

Lo screenshot a sinistra e il suo riflesso a destra sembrano a un primo sguardo uguali fra loro, ma si differenziano per 7 particolari. Sapreste indicare quali?



FRULLATO DI LIVELLI (by Blu)

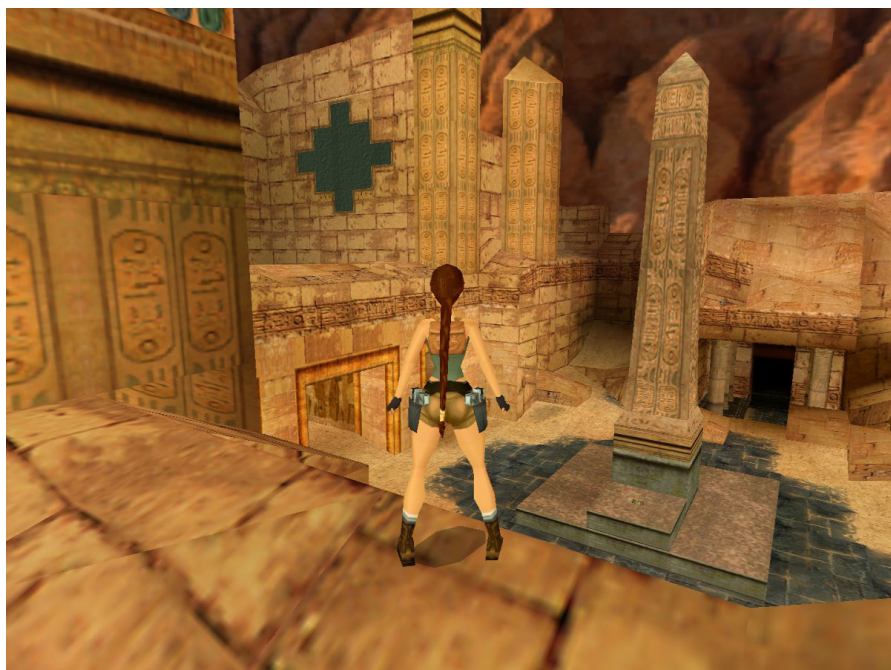
Qui di seguito troverete un elenco di titoli di livelli realizzati da alcuni Level Designers conosciuti a livello internazionale; a prima vista non è facile riconoscerli perché i vari titoli sono stati tagliati e mescolati; tocca a voi ricostruirli e riassegnarli a ciascuno degli LDs scegliendolo fra gli autori sotto elencati.

Lara's Estate
 Quest for Egging
 Happy Easter Eggs
 Hunt for the Cave
 Abbingdon Eastermansion
 The Eggs
 The Easter Boat
 Road to the Paths of Forest
 An Ice Valley
 Peaceful Comeback
 On Easter
 The Rainbow Olympia
 Rock the Easter Eggs

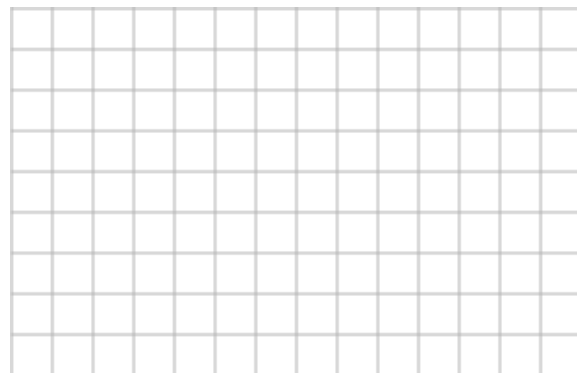
Abbina i livelli ai nomi degli autori:

Autore	Livello
Crash82	
DJ Full	
Eelkemama	
Greywolf	
illyaine	
I.m.	
LoreRaider	
Lumina Artis Coloris	
masha	
Raidermatty	
Ranpyon	
Skyler Ortega	
Talos	

KARNAK RIDDLE (by Greywolf)



Sfogliando il libro "I rompicapo più belli del mondo" (dove ho trovato idee per alcuni enigmi in passato) ho visto una bella immagine di un tempio egizio con gli operai che stanno innalzando un obelisco... Pareva davvero Karnak! Così ho ripreso l'enigma inserendolo in uno screenshot: osservate bene la figura a 20 lati riportata in grigio sulla parete di fronte a Lara: è possibile creare un quadrato dividendola in quattro parti uguali per forma e dimensione?



IL TESORO DEL PIRATA (by Greywolf)

Lara non riusciva a credere ai suoi occhi.

Era ospite di due amici, Maggie e suo fratello Tim, per le vacanze pasquali e, per passare il tempo, aveva iniziato a curiosare nella grande biblioteca della loro vetusta magione. Forse per caso o forse spinta da una sorta di istinto da tomb raider (maturato in tante avventure) aveva trovato una piccola nicchia segreta e qui era contenuto un antico diario, quello del famigerato pirata Flint.

Maggie era entusiasta, ma non troppo sorpresa, perché sapeva che tra gli antenati suoi e del fratello c'era anche il capitano Flint.



Maggie, Tim e Lara avevano aperto il diario: al suo interno, in un risvolto della copertina, era conservata un'antica Sovrana d'oro e, più avanti, il pirata raccontava che aveva lasciato un forziere che ne conteneva molte decine a Port Royal, in Giamaica, e dava le indicazioni per trovarlo. D'accordo con gli amici, Lara era partita per la Giamaica portando con sé il prezioso manoscritto.

E in effetti, tra i ruderi dell'antico forte di Port Royal, era riuscita a trovare un'intercapedine ben nascosta in ciò che restava delle mura e, al suo interno, un forziere pieno di Sovrane d'oro. Le aveva contate: erano 80 e questo era un compenso che la ripagava abbondantemente di tutte le fatiche fatte per trovarlo; infatti la città era stata molto fiorente (e malfamata) nel XVII secolo, ma poi violenti terremoti succedutisi nel tempo l'avevano distrutta e parte di essa si era inabissata, quindi le antiche mappe e annotazioni non corrispondevano più allo stato attuale del luogo (nonostante questo le trappole che il capitano Flint aveva disseminato sul percorso per il suo forziere erano ancora perfettamente attive e c'erano botole che si potevano spalancare sotto i piedi dei malcapitati che ci passavano sopra ignari, per precipitarli in profondissimi pozzi irti di lame appuntite e taglienti oppure meccanismi, che una volta attivati, scagliavano dardi micidiali fuori da piccole fessure nei muri). Insomma il classico lavoro da tomb raider.

Ma lasciamo perdere. Il Capitano Flint aveva annotato sul suo diario che una delle Sovrane d'oro contenuta nel forziere era falsa: era identica d'aspetto alle altre, ma era più leggera di queste, perché al suo interno era stato inserito un sottilissimo foglietto, accuratamente ripiegato molte volte su se stesso, su cui erano riportate le indicazioni per trovare un favoloso tesoro.

capitano Flint era stato molto gentile (forse aveva avuto compassione di chi, leggendo il suo diario, avrebbe affrontato la ricerca del tesoro) e aveva nascosto assieme al forziere anche una bilancia con due bracci. Lara sbuffò pensando che avrebbe dovuto armarsi di santa pazienza e fare un mucchio di pesate fino a trovare la moneta falsa, a meno che non fosse stata così fortunata da trovarla tra le prime, ma certo le probabilità erano contro di lei.

II



Però, mentre stava per iniziare quel noiosissimo lavoro ebbe un'idea e si rese conto che avrebbe potuto trovare la moneta falsa eseguendo pochissime pesate. Cosa fece?

CALCOLO ENIGMATICO (by Aspidetr)

Le regole sono molto semplici: trovare il risultato dell'operazione sapendo che a simbolo uguale corrisponde numero uguale.

		X		=			
-	:				:		
	:		=				
	+		=				



			-		=			
-	X				:			
			:		=			
			:		=			



	X		=			
X		+		+		
	:		=			
	+		=			



			-		=			
+		:		X				
			+		=			
			-		=			



DA COSTANTINOPOLI A KITEZH (by Talos)

Approfondimento a cura di Talos su alcuni aspetti e riferimenti storici/tematici presenti nel gioco di Rise of the Tomb Raider.

Conosciuto come Impero Bizantino ai giorni nostri, ma contrariamente a quanto si creda, non durante tale epoca. I termini “Bisanzio” e “bizantino” venivano utilizzati rispettivamente dalle antiche comunità del Bosforo, le quali dopo il 330 d.C si insediarono come popolo all'interno di quella che veniva chiamata “Nuova Roma”, o più comunemente, Costantinopoli. Il termine che utilizzavano i sudditi dell'imperatore era invece “Romaioi”, in quanto “discendenti diretti di Roma e dell'Impero”.

Dopo le vittorie del primo imperatore cristiano Costantino (famoso per aver visto in sogno il simbolo della croce, “In hoc Signo Vincas”, in greco Touto Nika) rimase l'unico imperatore dell'impero Romano. Nel 330 d.C trasferì la capitale dell'impero nel luogo dove anticamente sorgeva l'antica Bisanzio, chiamandola all'inizio “Nuova Roma” e successivamente, Costantinopoli. Da quel momento, tutti gli imperatori sottoscrissero ufficialmente decreti con una formula di rito arrivata fino ad oggi, utilizzata nella liturgia greca ortodossa.

L'ESERCITO DEL PROFETA: GLI IMMORTALI (DEATHLESS ONES)

Gli Immortali erano un battaglione scelto dell'Impero Bizantino formato da nobili. Secondo lo storico bizantino Nikiforos Bruennios, il numero degli Immortali poteva arrivare a 10.000. Aggiunge inoltre che il termine (in greco “Athanatoi”) fosse utilizzato in origine solo per gli ufficiali del battaglione, e solo successivamente ampliato anche ai soldati.

Il battaglione degli Immortali smise di esistere dopo la morte dell'imperatore Alessio (1118 d.C.). Successivamente, l'esercito iniziò ad essere formato specialmente da mercenari. Il ruolo degli “Immortali” venne assunto dai “Variaghi”, ovvero i vichinghi (in particolare i “Rus di Kiev”).



fig 1. Lara contro gli Immortali (o Athanatoi) alla periferia di Kitezh

LA RUS DI KIEV E LA GUARDIA VARIAGA

La Rus' di Kiev fu un'entità monarchica del Medio Evo, sorta verso la fine del IX secolo, in parte del territorio delle odierne Ucraina, Russia occidentale, Bielorussia, Polonia, Lituania, Lettonia ed Estonia orientali. Considerata il più antico Stato organizzato slavo-orientale, del quale Kiev fu a lungo la capitale, nelle fonti medievali viene chiamata Rus' oppure Terra di Rus'; o Rus' di Kiev.

Lo Stato della Rus' di Kiev nasce verso la fine del IX secolo lungo le sponde del fiume Dnepr, come risultato dello stanziamento, avvenuto a partire dal secolo precedente, di alcune tribù vichinghe svedesi, chiamate Rus', in alcune zone dell'Europa nordorientale abitate da tribù slave, finniche, baltiche. Verso l'anno 880 dei Rus', capitanati (secondo il Manoscritto Nestoriano, principale cronaca ucraina riferita a quegli anni) da Rjurik, prendono il potere sull'intera zona, spostando il centro della loro attività a Kiev, allora importantissimo centro commerciale sulla Via variago-greca.

La successiva storia kievana può essere suddivisa in tre periodi, ciascuno della durata di alcuni decenni o più: il primo, dall'880 al 980, contraddistinto dall'ascesa prepotente dello stato kievano sullo scacchiere est europeo del tempo; il secondo, dal 980 al 1054, corrispondente all'incirca ai regni dei principi Vladimiro il Santo e Jaroslav I il Saggio, nella quale la Rus' raggiunse l'acme della sua potenza; un terzo periodo,



fig 2. Corno potorio dei Rus

dallo stesso Basilio, si recò a Crisopoli per sconfiggere il generale ribelle Barda Foca, che morì in battaglia. Il suo esercito fu messo in fuga e inseguito con grande ferocia dai variaghi.

Di fronte alla fedeltà mostrata dai variaghi e a causa della sfiducia che Basilio II ormai nutriva verso la lealtà della guardia del corpo di origine bizantina, che più volte si era dimostrata inaffidabile, Basilio affidò il compito di proteggerlo proprio ai variaghi. Nacque così la Guardia variaga (in greco Τάγμα των Βαργγίων/Tagma ton Varaggion). Per circa 100 anni (fino al tardo XI secolo) questa organizzazione militare fu composta soprattutto da uomini reclutati dalla Russia, Svezia, Danimarca e Norvegia. A loro, dopo l'invasione normanna dell'Inghilterra (battaglia di Hastings 1066), si aggiunse un grande numero di anglosassoni, che ormai privati della loro terra da Guglielmo il Conquistatore avevano in mente di vendicarsi contro i normanni che si trovavano nel sud Italia, dove erano in continua lotta con i Bizantini. E così molti di loro combatterono in Sicilia contro i Normanni di Roberto il Guiscardo, che aveva tentato, senza successo, di invadere i Balcani. Va comunque sottolineato che la fedeltà dei variaghi agli imperatori venne in realtà molte volte meno e che tale virtù fu quindi alquanto esagerata dagli scrittori bizantini. La loro arma principale era l'ascia lunga, anche se erano spesso istruiti nell'arte della spada e in quella dell'arco. Alcune fonti li descrivono anche come guerrieri a cavallo. Erano acuartierati principalmente attorno a Costantinopoli, ma non di rado accompagnarono in battaglia l'esercito bizantino, distinguendosi per il loro coraggio. Furono anche gli unici a difendere con successo Costantinopoli durante l'assedio dei crociati. Sebbene sembra che la Guardia variaga sia stata sciolta dopo la presa della città nel 1204, esistono alcune prove che fanno pensare che essa sia stata rifondata nell'Impero di Nicea dalla dinastia imperiale dei Lascaridi, o dopo la riconquista di Costantinopoli nel 1261 da Michele VIII Paleologo.

NICEA, LA CITTÀ DI KOKKOS, L'ASTRONOMO DEL PROFETA

L'Impero di Nicea fu lo Stato più esteso ad essere fondato dai rifugiati Greci dell'Impero bizantino dopo la caduta di Costantinopoli ad opera dei partecipanti alla quarta crociata; ebbe vita dal 1204 al 1261.

Nel 1204 l'Imperatore bizantino Alessio V preferì imbarcarsi per andare in Tracia ad arruolare un esercito piuttosto che rimanere a Costantinopoli per essere catturato dai crociati. Costantino XI Lascaris, nipote dell'Imperatore Alessio III Angelo, fu proclamato Imperatore, ma fuggì anch'egli nella città di Nicea, in Bitinia, quando si rese conto che Costantinopoli era senza speranza. Qui fondò l'Impero di Nicea, che comprendeva le vecchie province asiatiche dell'Impero Bizantino, ma pochi mesi dopo morì e gli succedette il fratello Teodoro I di Bisanzio.

L'Impero latino fondato dai Crociati a Costantinopoli aveva poco controllo sui territori precedentemente appartenenti all'Impero bizantino, e sorsero in Epiro e a Trebisonda Stati che si proclamavano eredi dell'Impero come a Nicea. Questa era tuttavia la più vicina all'Impero latino e la favorita per ristabilire il vecchio potere imperiale. Teodoro inizialmente fallì, subendo due sconfitte a Poemanenum e a Bursa nel 1204, ma riuscì ad occupare gran parte dell'Anatolia nordoccidentale mentre l'Imperatore latino Baldovino I era costretto a difendersi da un'invasione da parte di Kaloyan di Bulgaria. Teodoro sconfisse inoltre un esercito di Trebisonda, oltre a vari altri piccoli rivali, conquistando la posizione di più forte tra gli Stati successori. Nel 1206 egli si proclamò Imperatore a Nicea.

Molte tregue e alleanze furono strette e rotte nel giro di pochi anni, mentre gli Stati successori, l'Impero latino, i Bulgari e i Selgiuchidi del Sultanato di Iconio (confinante con Nicea) combattevano tra loro. Teodoro tentò di dare legittimità alla propria rivendicazione nominando un nuovo Patriarca di Costantinopoli a Nicea, dopo due anni di sede vacante, Michele IV Autoreiano (20 marzo 1208 - 26 agosto 1214).



fig 3. Kokkos l'astronomo

Nel 1219 sposò la figlia dell'Imperatrice latina Yolanda di Fiandra, ma egli morì nel 1222 e gli succedette suo nipote Giovanni III Ducas Vatatzes.

Nel 1224 il latino Regno di Tessalonica fu conquistato dal Despota d'Epiro, ma questo stesso cadde sotto controllo bulgaro nel 1230. In assenza di un qualunque potere a Trebisonda, Nicea rimase l'ultimo Stato bizantino, e Giovanni III espanse la propria influenza nell'Egeo. Nel 1235 si alleò con Ivan Asen II di Bulgaria, permettendogli di annettere ai suoi territori Tessalonica e l'Epiro. Nel 1242 i Mongoli invasero i territori Selgiuchidi a ovest di Nicea e, nonostante Giovanni III fosse preoccupato che potessero attaccarlo, finirono con l'eliminare la minaccia selgiuchide per l'Impero niceano. Nel 1245 Giovanni si alleò col Sacro Romano Impero sposando Costanza Anna di Staufeu, figlia di Federico II. Nel 1248 Giovanni aveva sconfitto i Bulgari e circondato l'Impero latino, contro cui combatté fino alla morte nel 1254.

Teodoro II Lascaris, figlio di Giovanni III, dovette fronteggiare delle invasioni bulgare in Tracia, ma riuscì a difendere i territori. Anche l'Epiro si rivoltò, alleato con Manfredi di Sicilia, e Teodoro II morì nel 1258. Giovanni IV Lascaris gli succedette, ma era ancora un bambino e la reggenza fu presa dal generale Michele Paleologo. Questi si proclamò co-imperatore (come Michele VIII) nel 1259, e presto sconfisse un attacco combinato del Despota d'Epiro, Manfredi, e del latino Principe d'Acaia alla battaglia di Pelagonia.

Nel 1260 Michele marciò sulla stessa Costantinopoli, cosa che non era stata mai possibile per i suoi predecessori. Egli si alleò con Genova e il suo generale Alessio Melissenos Strategopulo passò mesi ad osservare la città per pianificare l'attacco. Nel luglio del 1261, mentre la maggior parte dell'esercito latino era impegnato altrove, Alessio riuscì a convincere le guardie della città ad aprire le porte. Una volta dentro mise a fuoco il quartiere veneziano (in quanto questi erano nemici di Genova ed erano stati corresponsabili della caduta della città nel 1204). Michele fu riconosciuto imperatore del restaurato Impero bizantino poche settimane dopo.

Gli abitanti dell'Impero restaurato consideravano l'Impero di Nicea l'autentico successore di quello bizantino, nonostante l'Impero di Trebisonda continuasse ad esistere, come anche il latino Principato d'Acaia. L'Acaia fu recuperata presto, ma Trebisonda rimase indipendente. L'Impero doveva inoltre affrontare la nuova minaccia degli Ottomani, che erano subentrati ai Selgiuchidi.

TRISAGION (TRISAGIOS YMNOS)

Nella base sovietica Lara incontra un Discendente morente. Avvicinandosi ad esso si può sentire una preghiera sommessa in greco, ovvero il Trisagion. Il Trisagion ("tre volte santo") (chiamato anche Trisagion angelico) è un inno usato in maniera comune nella liturgia delle Chiese orientali cattoliche e ortodosse e presente anche nella Chiesa latina. La parola "Agios" viene ripetuta tre volte. Inno originario di Costantinopoli (chiamata "Basileousa" dai greci, ovvero "capitale reale"), durante il regno di Teodosio (408-450 d.C.)



Video: <https://youtu.be/5HY8nZnbTUU>

Il testo greco con la traslitterazione:

Άγιος ο Θεός, άγιος ισχυρός, άγιος αθάνατος ελέησον ημάς. (τρίς)

Agios o Theos, agios ischyros, agios athanatos, eleison imas. (tris)

Nella versione di Rise si sente chiaramente la parola "Profeta" (Profetes- Προφήτης), al posto di Isxyros

(grazie a Melissa Revontulet per la segnalazione)

Fonti: <http://goo.gl/Jtmczd> (traduzione dal greco by Talos), <https://goo.gl/OSa0nR> (traduzione dal greco by Talos) e Wikipedia Italia

Approfondimenti: "Tomb Raider e la Realtà" topic dedicato sul forum: <https://goo.gl/ZIA9EZ> pagina Facebook: goo.gl/WazvBU

KAKURO (by Aspidetr)

Il Kakuro è un tipo di rompicapo logico molto diffuso, spesso considerato come la traslitterazione matematica del cruciverba (una sorta di "cruciverba coi numeri"). Si gioca allo stesso modo, con la differenza che al posto delle parole ci sono dei numeri: quelli nei cerchi sono come le definizioni, mentre i blocchi di caselle sono come le parole; come nei cruciverba, per risolvere un kakuro bisogna continuamente incrociare verticali e orizzontali, ma vediamo nel dettaglio il suo funzionamento:

LE REGOLE:

1. In ogni casella va inserita una cifra da 1 a 9.
2. La somma delle cifre di ciascuna "definizione" è uguale al numero che si trova alla sinistra (per le definizioni orizzontali) e al di sopra (per quelle verticali).
3. All'interno di ogni definizione le cifre devono essere tutte diverse.

	4	7		
3	1	2		5
6	3			
		7		

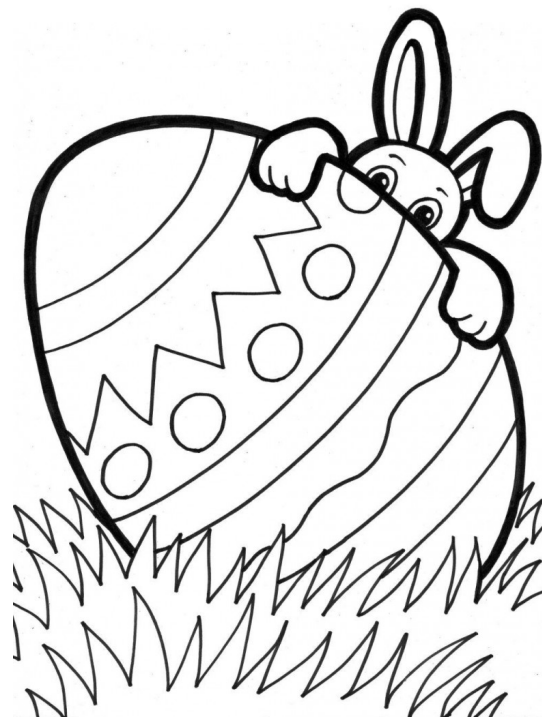
Le combinazioni uniche dei numeri 3 (1+2) e 4 (1+3) ci aiutano a dedurre che nella 1a cella in alto a sinistra l'unico valore possibile è l'1 e di conseguenza i rispettivi valori delle combinazioni uniche

	4	7		
3	1	2		5
6	3	1		
		7		

Guardando la combinazione unica del 6 (1+2+3) ci permette di essere sicuri che nella seconda riga il secondo numero è l'1

	4	7		
3	1	2		5
6	3	1	2	
		7	4	1

Di conseguenza alle operazioni eseguite in precedenza, andando ad esclusione, è possibile riempire il resto dello schema.



SCHEMA

Una volta apprese le semplici regole, aiutadovi con la tabella delle Combinazioni Uniche qui a destra, provate a risolvere lo schema:

		23	16	12	13		16	30	
	27						17		24
	14						24		
	9						24		
17				16			16		
			17	26			11		
23						30			
					4				
	6	12	16					27	3
10						11			
					17				
3				8				9	
			4			7	8		
9					29				
		3			19				

COMBINAZIONI UNICHE

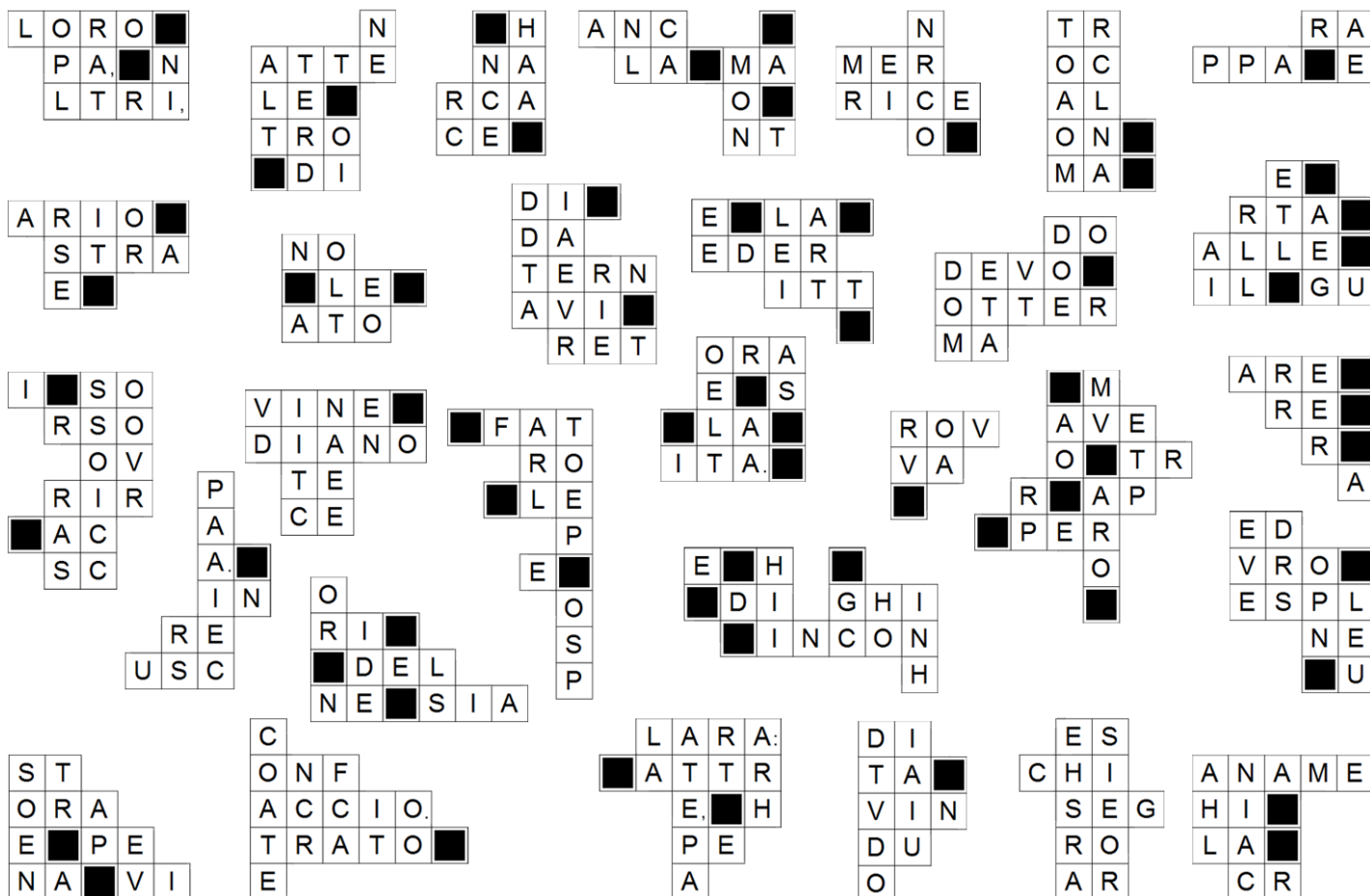
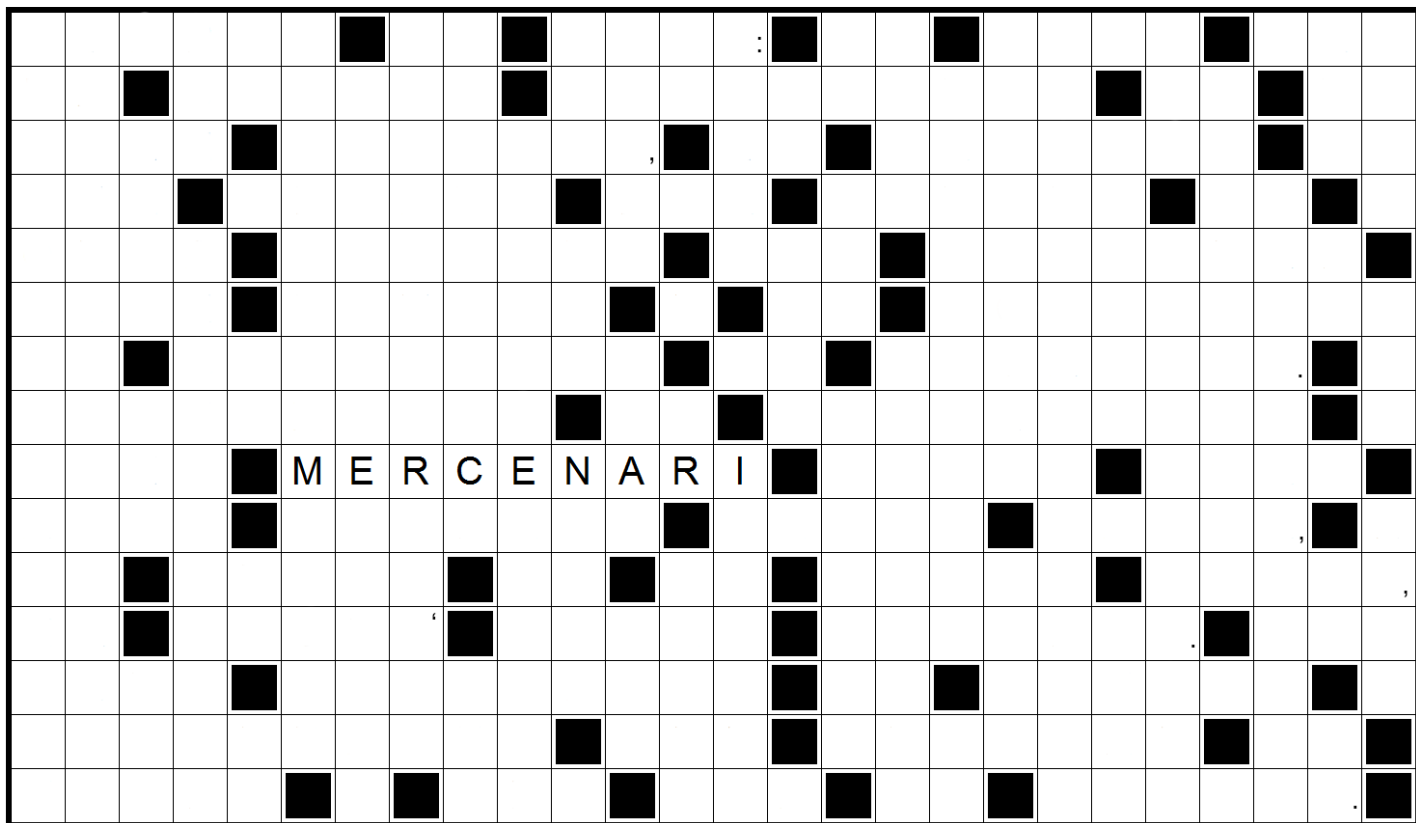
La tabella qui sotto riporta tutte le combinazioni uniche possibili così da evitare di dover fare ogni volta le somme, lasciandovi liberi di concentrarvi sulla logica del gioco e non sulle operazioni matematiche.

2	3	1+2
	4	1+3
	16	7+9
	17	8+9
3	6	1+2+3
	7	1+2+4
	23	6+8+9
	24	7+8+9
4	10	1+2+3+4
	11	1+2+3+5
	29	5+7+8+9
	30	6+7+8+9
5	15	1+2+3+4+5
	16	1+2+3+4+6
	34	4+6+7+8+9
	35	5+6+7+8+9

6	21	1+2+3+4+5+6
	22	1+2+3+4+5+7
	38	3+5+6+7+8+9
	39	4+5+6+7+8+9
7	28	1+2+3+4+5+6+7
	29	1+2+3+4+5+6+8
	41	2+4+5+6+7+8+9
	42	3+4+5+6+7+8+9
8	36	1+2+3+4+5+6+7+8
	37	1+2+3+4+5+6+7+9
	38	1+2+3+4+5+6+8+9
	39	1+2+3+4+5+7+8+9
	40	1+2+3+4+6+7+8+9
	41	1+2+3+5+6+7+8+9
	42	1+2+4+5+6+7+8+9
	43	1+3+4+5+6+7+8+9
	44	2+3+4+5+6+7+8+9
9	45	1+2+3+4+5+6+7+8+9

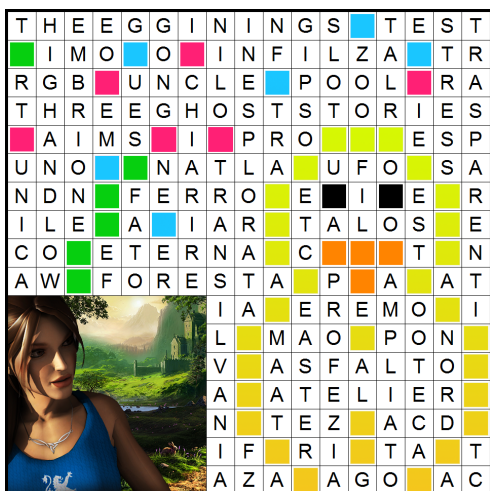
CADUTO A PEZZI (by Blu)

Il cruciverba è caduto frantumandosi in diverse parti: ricostruite lo schema aiutandovi con l'unica parola inserita (e la punteggiatura) e alla fine, una volta ricomposto il messaggio, scoprite il titolo e l'autore del livello misterioso.



SOLUZIONI DI QUESTO NUMERO

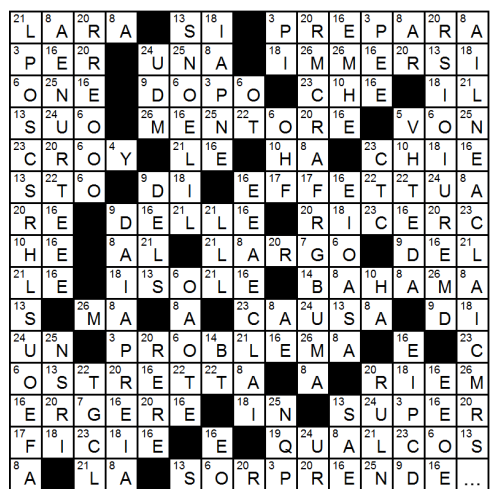
CRUCIVERBA *(in copertina)*



IL BERSAGLIO *(pagina 2)*

Lara - Lira - Ira - Ra - Obelisco - Khamoon - Egitto
- Nilo - Fiume - Pioppo - Gattice - Gattine - Gigante
- Gigante - Titano - Atlas - Salta - Alta - Altan -
Natla

IL LIVELLO MISTERIOSO *(pag 2)*

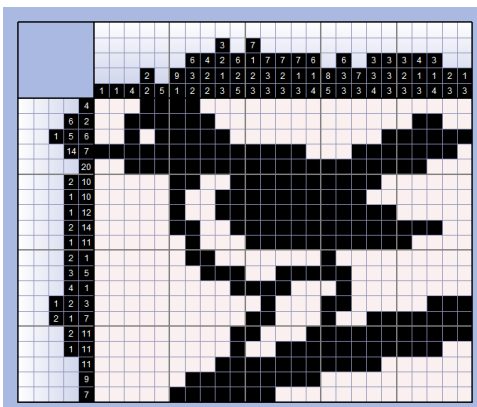


"Tomb Raider: Curve Chiuse Tipo Tempo" by Greywolf

Lara si prepara per una immersione dopo che il suo mentore Von Croy le ha chiesto di effettuare delle ricerche al largo delle isole Bahamas, ma a causa di un problema è costretta a riemergere in superficie e qualcosa la sorprende...

LEVEL QUIZ *(pagina 3)*

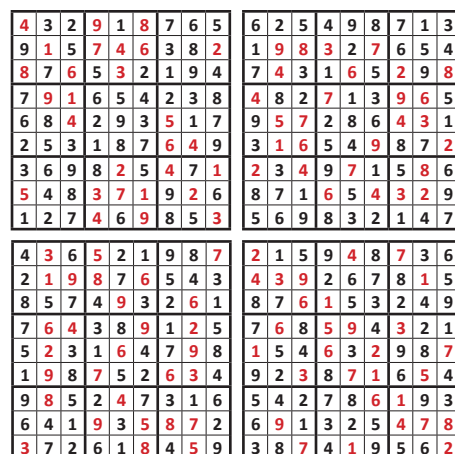
Livello	Num.
The last Saga 3 - Volcano	9
Tomb Raider Revelations 3 - The Hand of Rathmore	10
Jade Empire by illyaine - Level 2: Monkey's Paradise	3
Dreaming for a Revelation	13
HyperSquare	5
Royal Bengal Tigers	8
Vikings	6
The Experiment 3 (Part1) - Under the Moonlight	7
The Beginning (Demo) - The Cai'Xia Temple	2
The Triangle Of Light - Prequel	12
Neon God	5
Ocean Moon (Astrodelica Epilogue)	11
Legacy of the Gods - Bonus Pack 2	4

CRUCIPIXEL (paq 4)

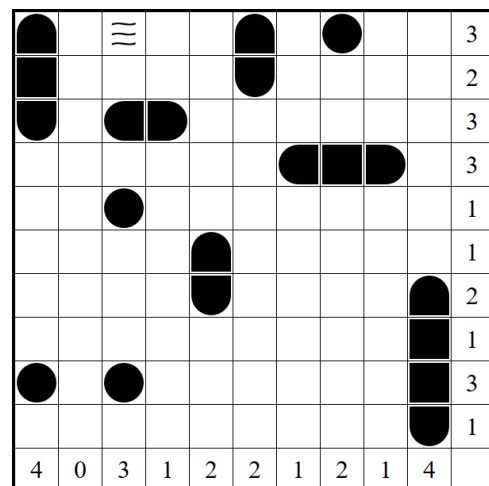
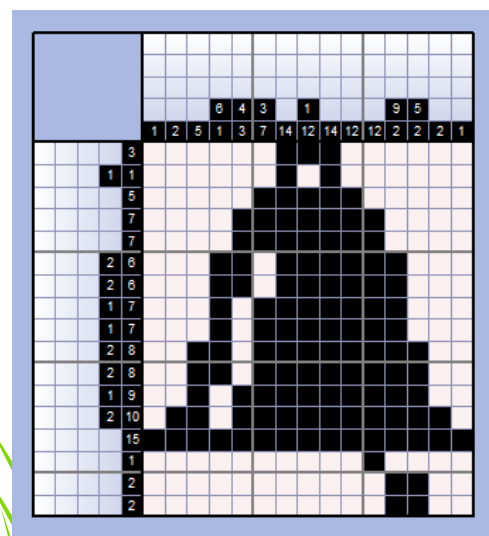
LE DIFFERENZE (pag 5)



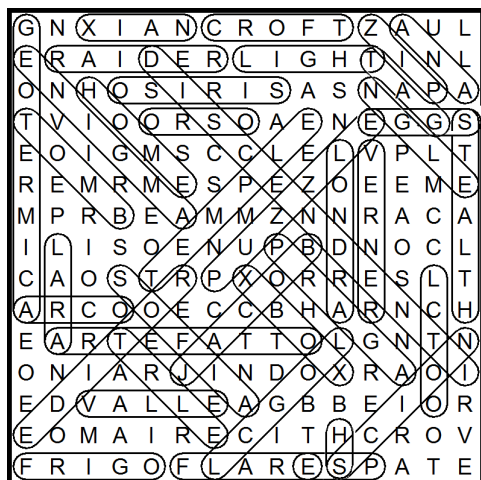
SUDOKU *(pagina 6)*



BATTAGLIA NAVALE (pagina 7)

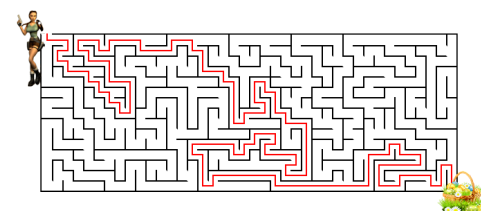
**CRUCIPIXEL** (pag 7)

LA FRASE NASCOSTA (pagina 8)



Nulla svanisce per sempre, ma ci sono cose che non andrebbero mai ritrovate
(Lara Croft: the Guardian of Light)

LABIRINTO (pagina 6)



ALLO SPECCHIO (pag 9)

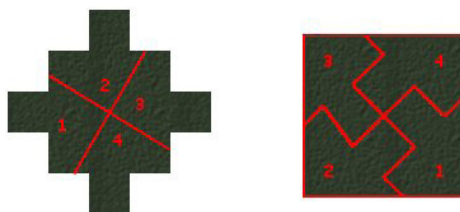
Screenshot tratto da "Harbor of Ocean Level3" by AlesJPN



FRULLATO DI LIVELLI (pagina 10)

Crash82, Hunt for the Easter Eggs
DJ Full, The Egging
Eelkemama, Happy Easter
Greywolf, On the Paths of Forest
illyaine, Rock the Easter Boat
I.m., The Easternmansion
LoreRaider, An Ice Cave
Lumina Artis Coloris, Quest for Easter Eggs
masha, Lara's Comeback
Raidermatty, Peaceful Valley
Ranpyon, The Rainbow Eggs
Skyler Ortega, Abbingdon Estate
Talos, Road to Olympia

KARNAK RIDDLE (pag 10)



IL TESORO DEL PIRATA (pagina 11)

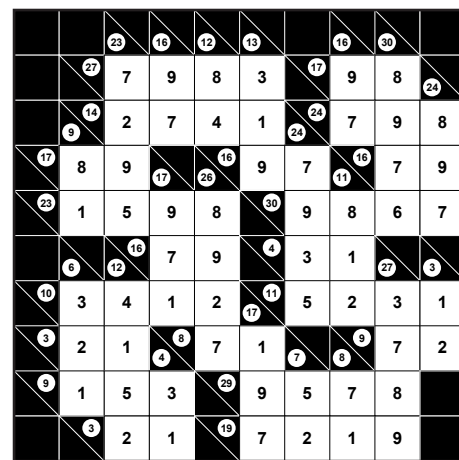
Per prima cosa Lara prese la Sovrana d'oro che era contenuta nel diario e la aggiunse a tutte quelle del forziere, che così diventarono 81. Poi le divise in tre gruppi uguali da 27 monete, ne prese due e ne mise ciascuno su uno dei due piatti della bilancia, che avrebbe messo subito in evidenza quale dei due conteneva eventualmente una moneta falsa, perché il piatto su cui era posato sarebbe stato più alto dell'altro. Se invece i due piatti erano in equilibrio, allora voleva dire che la moneta falsa era nel terzo mucchietto. Una volta individuato il mucchietto di Sovrane che conteneva la moneta falsa, Lara lo divise in altri tre gruppi (da 9 monete ciascuno) e con questi ripeté la pesata come aveva già fatto (due mucchietti uno per ciascun piatto e uno da parte), in modo da trovare ancora il gruppo di monete con quella falsa. Individuatolo lo aveva diviso ancora in tre gruppi da 3 monete l'uno e rifatto esattamente la pesata come prima. Ora aveva un mucchietto di 3 monete: una era stata messa su un piatto della bilancia e una sull'altro: se una delle due era falsa la bilancia lo avrebbe rivelato, altrimenti, se i due piatti fossero rimasti in perfetto equilibrio, la moneta falsa era la terza. In tutto erano 4 sole pesate.

CALCOLO ENIGMATICO (pagina 11)

$$\begin{array}{rcl} 70 & \times & 6 = 420 \\ - & : & : \\ 42 & : & 3 = 14 \\ 28 & : & 2 = 30 \end{array} \quad \begin{array}{rcl} 4001 & - & 3988 = 13 \\ + & : & \times \\ 246 & + & 4 = 250 \\ 4247 & - & 997 = 3250 \end{array}$$

$$\begin{array}{rcl} 2816 & - & 2 = 2814 \\ - & \times & : \\ 2144 & : & 16 = 134 \\ 672 & : & 32 = 21 \end{array} \quad \begin{array}{rcl} 2 & \times & 60 = 120 \\ \times & + & + \\ 27 & : & 9 = 3 \\ 54 & + & 69 = 123 \end{array}$$

KAKURO (pagina 15)



CADUTO A PEZZI (pagina 16)



"Search for the Golden Elephant - Part 2: Inside Valek Ruins" by Lara_Fox_Croft



Questo numero è stato realizzato con la collaborazione del Team dell'**Aspidetr Easter Time 2016**, il progetto italiano dedicato alla Pasqua organizzato sul sito di aspidetr.com giunto alla sua sesta edizione. Si ringraziano in particolare per il loro apporto Greywolf, Loreiraider e Talos. LA settimana RAideristica è un'idea del sito di aspidetr.com e verrà pubblicata periodicamente in occasione delle principali festività. Se volete collaborare contattate la Redazione via PM o per email a contenuti@aspidetr.com.