

La Settimana Raideristica

N. 0002 Anno 02

€ 0,00 (ovunque)

Numeri online

Scaricabili gratuitamente da www.aspidetr.com

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

Carnival / Lara's Birthday 2010

Direzione e Redazione
Staff Aspidetr.com
Redazione Progetto
Carnival/BDay on ASP.com*10

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

www.aspidetr.com

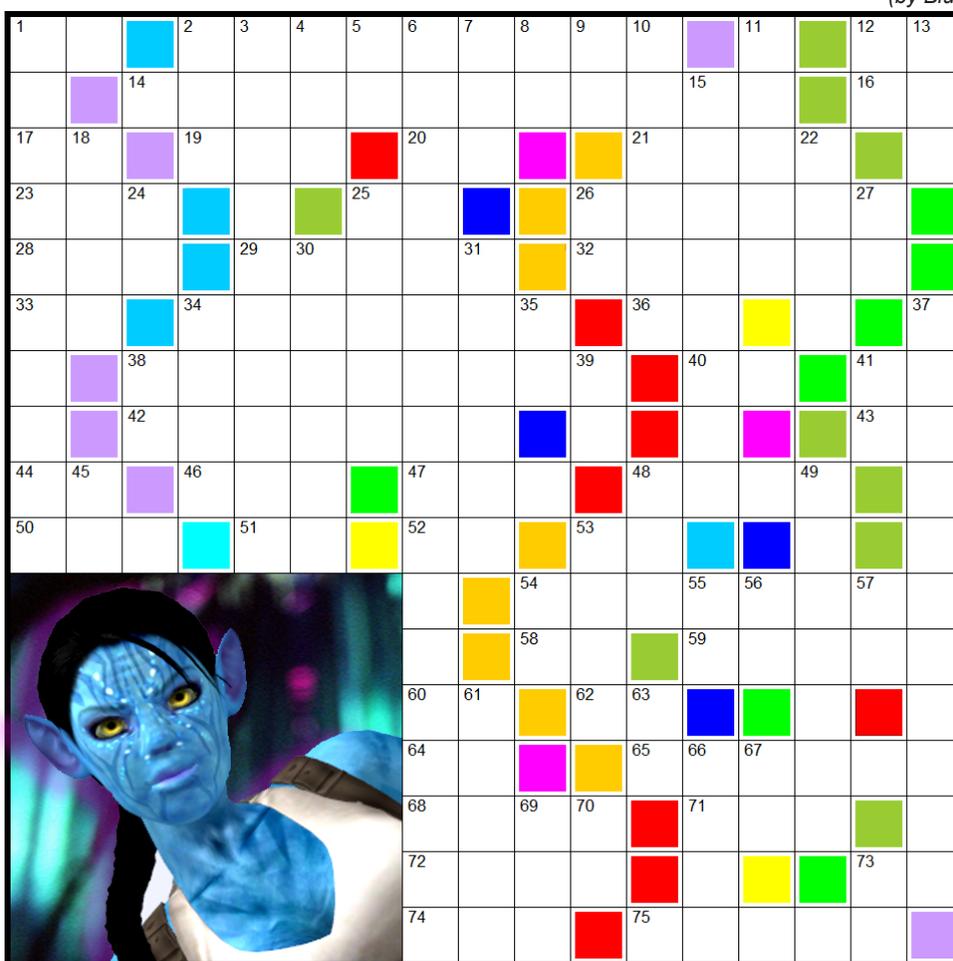
Rilascio online
Per aiuti e soluzioni
rivolgersi sul forum
www.aspidetr.com/forum

ORIZZONTALI

1. Antica cultura protagonista della serie di livelli realizzata da Tony Tomb - **2.** In TR2 Lara visita quella di Talion - **12.** Le iniziali del vero nome di Dark Death - **14.** Quando ci si blocca giocando, lo si può chiedere sul forum - **16.** Metà demo - **17.** La provincia in cui si trova *Nuceria Alfaterna* - **19.** *San Gabriel Valley* - **20.** Si ripetono in "Kill Jill" (BtB2010) - **21.** Nasconde (sin.) - **23.** *Crime Scene Investigation* - **25.** Cosenza - **26.** Città scenario delle storie e delle indagini di Polloni narrate da overhill - **28.** La fine del primo livello di Cynthia - **29.** Togati senza iniziale - **32.** In quasi tutti i suoi livelli Young Lara non lo è - **33.** *Electronic Arts* - **34.** Lara le ha agganciate alla cintura in Tomb Raider Legend - **36.** *Artificial Intelligence* - **38.** Lo può fare Lara da aggrappata o appesa - **40.** *New York* - **41.** La fine di Cain - **42.** Pittore bielorusso in mostra al Palazzo Blu di Pisa fino al 31.01.2010 - **43.** Contrario di *OFF* - **44.** La provincia di Fil, il creatore di LaraSD - **46.** Figura della mitologia greca che cammina leggera sul capo dei mortali e degli dei, inducendoli in errore - **47.** Il TR in cui Lara esplora la metropolitana londinese - **48.** Circolo, associazione... - **50.** Livello di Mugs del 2007 - **51.** *Off Topic* - **52.** La fine di "Pyramid of Chichen Itza" (Miguel) - **53.** *Sistema Operativo* (abbrev.) - **54.** Operazione che Lara deve compiere ne La Cisterna (TR1) per poter accedere ad alcune sezioni del livello - **58.** *Nord Ovest* - **59.** Li deve superare Lara in più occasioni nelle Industrie Von Croy (TRC) - **60.** Simbolo chimico dello zirconio - **62.** Iniziali di TC14, autore della serie "The Quest of Gold" - **64.** Il Tomb Raider in cui Lara visita Venezia - **65.** Il nome di battesimo della madre di Lara - **68.** Capitale della Norvegia - **71.** Il mondo degli Inferi - **72.** Sono protagoniste assolute di "LCTR: A Score for Death", romanzo di Nillc e overhill - **73.** Diminutivo di [Reinvent Yourself], vulcanico membro dello Staff di ASP.com - **74.** La fine di Tomb Raider Legend - **75.** Livelli aggiuntivi.

PAROLE CROCIATE

(by Blu)



Na'Vi raider outfit by \$AtlantiBS

VERTICALI

1. Così sono gli uomini di Bartoli a Venezia - **2.** *Centro Universitario Sportivo* (sigla) - **3.** Lo è abbastanza di frequente l'NGLE - **4.** *Train à Grande Vitesse* - **5.** Sigla Anniversary Edition (by Core) - **6.** Passaggio allo stato cristallino - **7.** La Refinery del livello Factories di "UUB4 Taking Care of Business" - **8.** Al centro di "Summer" (agnes) - **9.** Gli estremi del BOTE ("Beehives of the Earth") di psiko - **10.** Il forum lo è "di salvezza" quando si resta bloccati ingame - **11.** Peri per mano di Davide - **12.** *Anno Domini* - **13.** Nel menù di gioco così appare quello di inizio Game - **15.** Vi è ambientato Airport, il primo livello di "Reign of Chaos" - **18.** Location della BtB 2006 - **22.** Sportello di un mobile - **24.** *Internet Archive* - **25.** Il Kayak che usa Lara in TR3 ne è un tipo - **26.** Provincia di residenza di Taras - **27.** Pianeta immaginario situato al centro dell'Universo DC (DC Comics) - **30.** Accessorio spesso dato come regalo/omaggio - **31.** Nazione di provenienza del Level Designer Steve (LB Advent Calendar 2004, "Lara in the Mountains") - **34.** *Global Online Hockey Association* - **35.** *Emergency Room* - **37.** L'episodio ufficiale rilasciato da Eidos per celebrare i dieci anni di TR - **38.** Seicento nel sistema di numerazione romano - **39.** Dominio di primo livello assegnato all'Unione Europea - **41.** Satellite naturale di Giove - **45.** Von Croy - **48.** Divinità africana della pioggia - **49.** Nazione di origine di Treeble ("Vendetta!") - **53.** Vi si salvano i savegames - **54.** Nella cucina giapponese, pasta di fagioli dolce - **55.** Diminutivo di Aldebaran, admin founder di Lara Croft Global - **56.** Simbolo chimico del gallio - **57.** La seconda nota musicale - **61.** Così termina "The England Prison" di NG - **63.** *Cemento armato* - **66.** Al contatto con quella di Mida (TR1 / TRA) Lara si trasformava in oro - **67.** Forma eufonica di e - **69.** Abbreviazione di *Limited* - **70.** *Outlook Express* - **73.** Iniziali del vero nome di uvavoo ("Planet of the Ancients").

LEVEL QUIZ



Abbina gli screenshots al nome del livello cui appartengono:

Livello	Num.
ASL MadStreet	
Black Dream - part1	
Cartoon World	
FF7 - Snowboard Minigame	
Ice Cave	
Icy Winterdream	
Legotropolis	
Rollercoaster	
Simply Purple	
[SMLXL] Incubo a Disney Village	
The Curious Ventures of Larson 2 - Forest Tick Tock	
The Dragqueendom of Olivia Jones	
Xmas Race	



LE INDAGINI DEL COMMISSARIO POLLONI (by overhill)

Il sonno del giusto

Il commissario Polloni premette più volte il pulsante del campanello. Dopo diversi minuti si udì uno sciabattare accompagnato da un discreto numero di parole di pessima origine all'indirizzo di chi osava disturbare il sonno altrui.

La porta si aprì con veemenza.

L'uomo inquadrato nel riquadro si era evidentemente appena alzato, e sembrava l'avesse fatto con il piede sbagliato. Impiegò due secondi prima di capire chi si trovava davanti: «Ma chi cavolo...? Ah, è lei, commissario. Si può sapere perché viene a rompere le scatole alla gente alle sette del mattino, invece di andare in giro a prendere i delinquenti?»

Polloni allargò un grosso sorriso: «Ma è proprio per questo che sono qui, carissimo Antonio. Possiamo entrare?»

Antonio rimase un attimo interdetto, quindi si spostò facendo un gesto plateale, quasi un inchino.

Polloni entrò seguito da Rizzo.

Entrarono tutti e tre in un tinello di discrete dimensioni. Aprì alcuni stipetti, ne estrasse una grossa caffettiera e un pacco morbido: «Se non vi spiace mi faccio un caffè. Ne volete?»

«Sempre con piacere, Antonio. Intanto ti racconto perché siamo qui».

Il padrone di casa aprì il rubinetto e riempì la caldaia della caffettiera. L'acqua fece un piccolo spruzzo uscendo: «Ecco, infatti: si può sapere perché mi avete disturbato?»

«Vedi, stanotte hanno fatto una rapina alla gioielleria Artoni, sai, quella in centro».

Il fuoco venne acceso con un fiammifero di legno: «Sì, sì, conosco».

Polloni proseguì: «Ecco. Appena ho visto il lavoro, la cassaforte aperta senza fare danni, l'allarme disinserito con il telecomando di un certo tipo... insomma appena sono entrato ho capito che era un lavoro tuo».

Antonio sorrise: «Be', commissario, lei mi lusinga. Mi sta riconoscendo un certo stile, grazie.»

«Prego».

L'uomo controllò la caffettiera, alzandone il coperchio: «Però, mi spiace, ma io questa notte sono rimasto tutta la notte a letto. Due sere fa non sono riuscito a dormire perché avevo esagerato con gli amici, e ieri sera ero stanco morto. Sono andato a dormire ieri sera alle sette di sera e mi avete svegliato voi adesso. Anzi, aspetti che le faccio vedere». Così dicendo uscì dalla stanza. Rizzo fece per muoversi, ma Polloni lo fermò con un gesto.

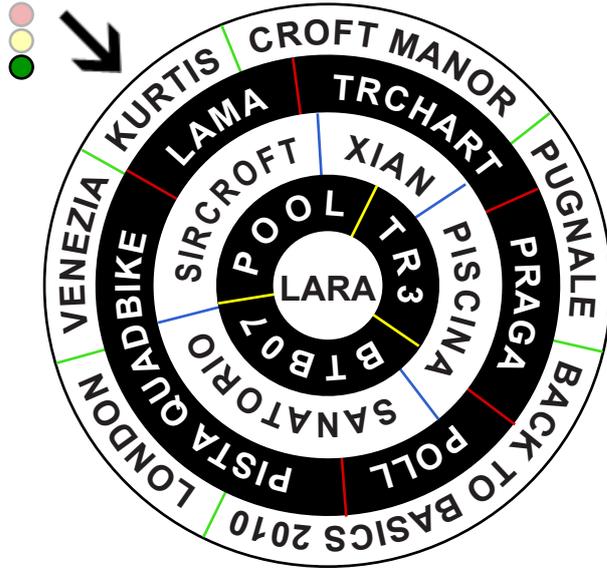
Dopo pochi secondi Antonio tornò con una vecchia sveglia: «Ecco, vede? E' ancora puntata alle dieci e deve ancora suonare: mi dovevo comunque svegliare perché alle undici ho un appuntamento, però volevo dormire ancora un po'...» terminò in tono decisamente offeso.

Polloni allargò le braccia e rispose ridendo: «Be', mi dispiace sinceramente di averti disturbato, però adesso mi devi fare una cortesia: spegni il gas, vestiti e vieni con noi, perché nel tuo "alibi" c'è qualcosa che davvero non funziona».

Cosa non funziona nell'alibi di Antonio?



IL BERSAGLIO

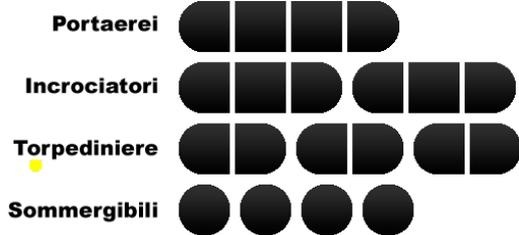


Partendo dalla parola indicata dalla freccia arrivare al centro del bersaglio, seguendo le seguenti regole:

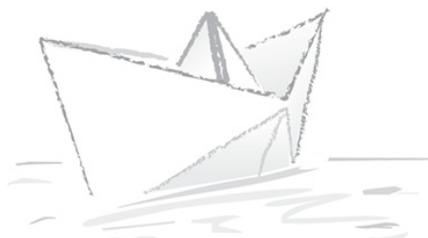
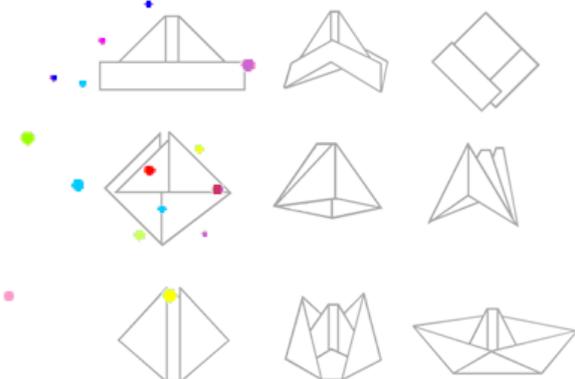
- La parola può essere un anagramma della parola che la precede.
- Può essere un sinonimo o un contrario della parola precedente.
- La si può ottenere aggiungendo o togliendo o cambiando una lettera della parola precedente.
- Può trovarsi unita alla parola precedente in un detto, in una similitudine, 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.

BATTAGLIA NAVALE

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).



							■	■		4
●			■							3
										0
■					●					4
										1
							■			3
										0
				●						2
									■	1
										2
3	0	1	2	3	1	2	2	2	4	



CALCOLO ENIGMATICO

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



LA FRASE NASCOSTA [IT]



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 riveleranno nello schema la frase nascosta (ed il suo autore).

- | | |
|--------------|------------|
| angel | ngle |
| anniversary | ocb |
| aod | palestra |
| artefatto | piramide |
| atlantide | potere |
| bartoli | praga |
| chiave | savegame |
| combinazione | scion |
| dormiente | segreti |
| egitto | shotgun |
| enigma | textures |
| flares | tom |
| greca | trigger |
| lara | underworld |
| leva | venezia |
| light | wad |
| museo | winston |
| natla | xian |

SUDOKU

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.

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

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

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

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



FRULLATO DI LIVELLI

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.

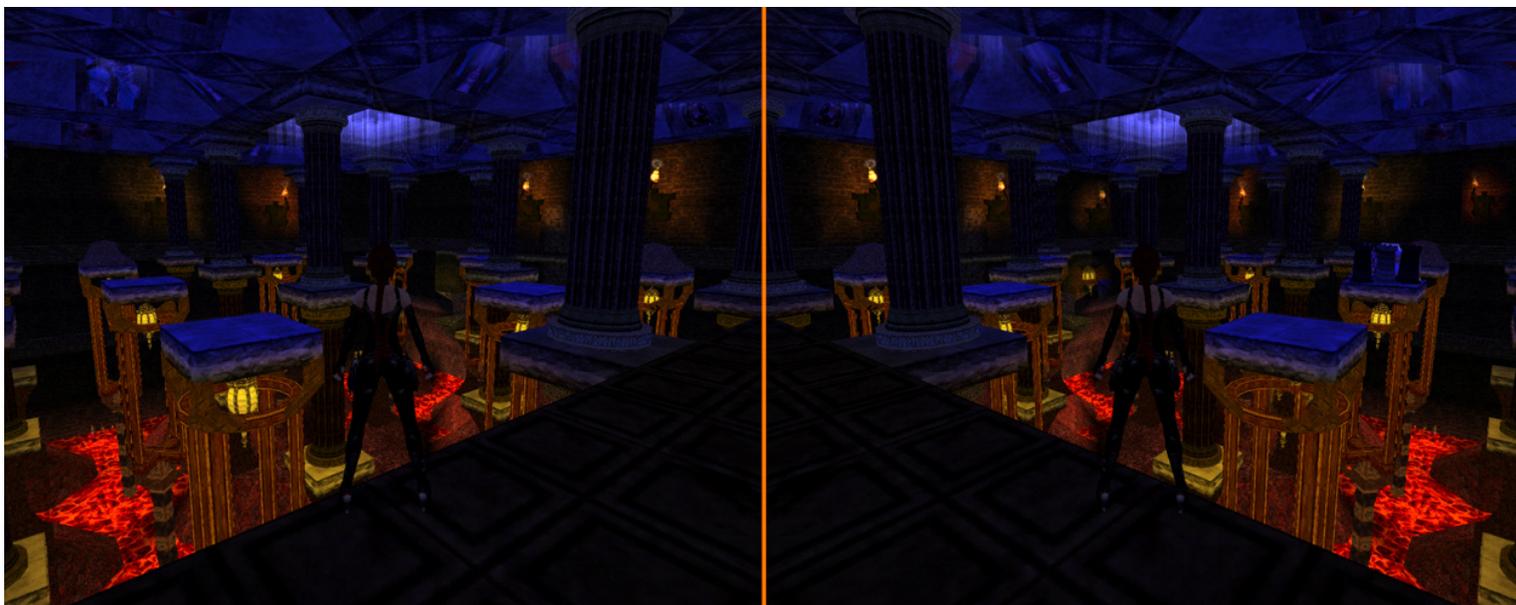
Lara in a Death Trap
TR Last Confession
Simply Home
Lara has another Pool
Following the Balloons in the Bronx
Waiting for Nightmare
In Rude and Crude
The Fatal Box
Swimming Gasoline
Cain's Purple
Lara to Another Party
No more Godot
Lara's Ecstasy

Abbina i livelli ai nomi degli autori:

Autore	Livello
Amanda Lepore	
B. Howaito	
Cain	
christayc	
EssGee	
Gotcha	
LePerk	
Lorane	
Rapetou	
Sheevah	
Stew	
TimJ	
Tom Foolery	

ALLO SPECCHIO

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?



LA FRASE NASCOSTA [EN]

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

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 una frase nascosta nello schema, una citazione tratta dal film "Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life".

- | | |
|-------------|-----------|
| back | look |
| bats | medipack |
| climb | movie |
| collect | natla |
| corridor | open |
| crowbar | pool |
| crystal | pushblock |
| deserteagle | puzzle |
| door | ramp |
| egypt | rolls |
| exit | rome |
| grab | scion |
| hole | secret |
| house | shotgun |
| idol | skull |
| jump | swim |
| key | switch |
| kill | temple |
| lake | time |
| lara | trap |
| lever | venice |
| london | water |



LIVELLO MISTERIOSO

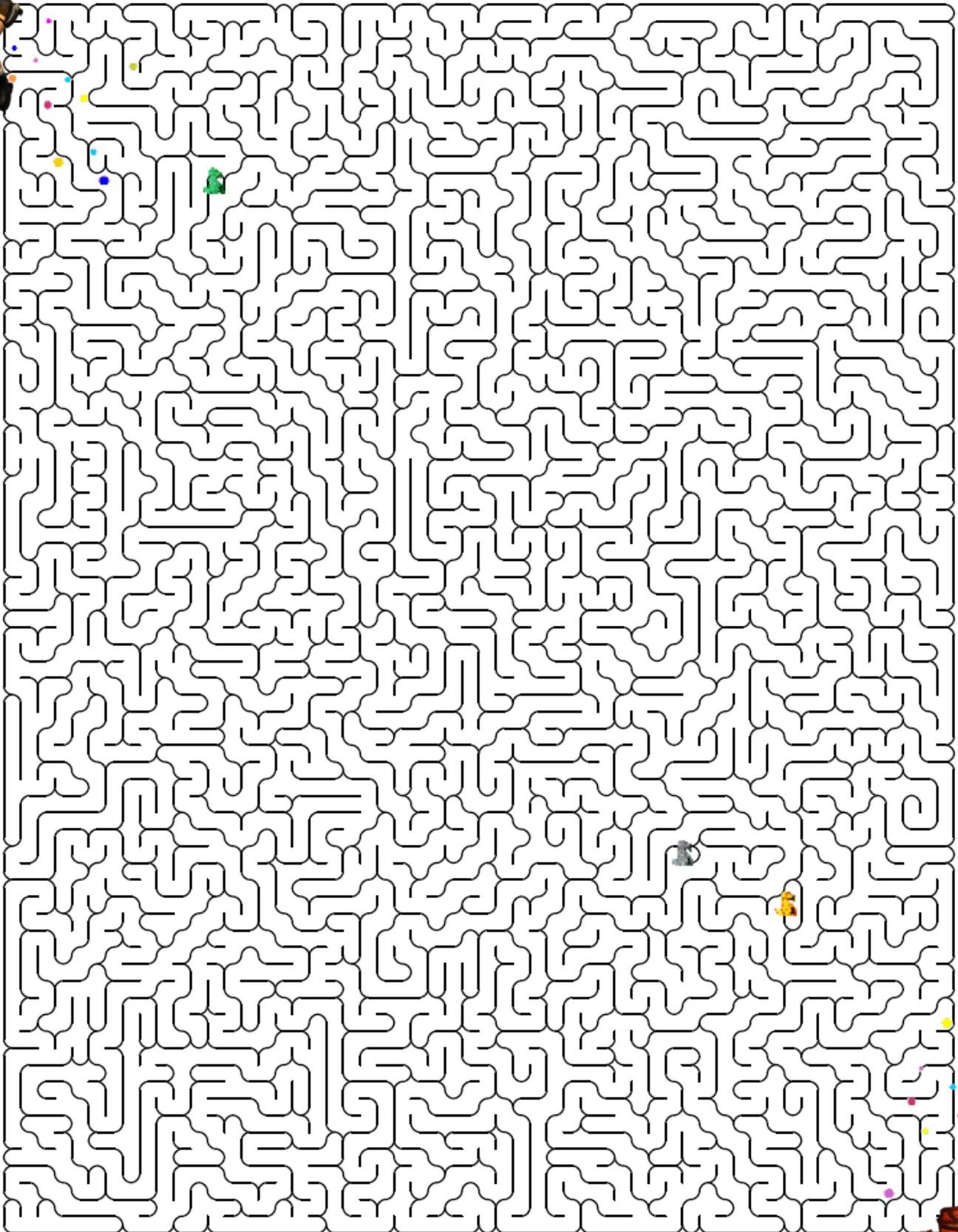
Scopri il titolo e l'autore del livello decifrando il codice nascosto: a numero uguale corrisponde lettera uguale.

17	16	14	21	19	26	9	16	19	21	20	9	19	
21	24	21	14	21	20	8	19	8	23	20	9		
16	19	16	8	18	8	21	22	22	21	23	20	6	
19	21	19	26	9	9	20	21	26	26	16	14	21	
26	21	17	21	24	24	19	26	9	14	9	23	23	
21	19	26	9	20	8	19	10	9	14	23	21	25	6
8	19	9	17	9	20	6	17	9	17	6		22	
21	14	12	24	6	10	6	23	6	26	21	19	9	
24	24	21	23	16	21	10	6	24	24	21		6	
24	18	21	12	12	6	8	14	17	8	18	8	24	
21	6	19	22	8	14	18	21	17	9	24		24	
16	26	26	8	20	1	9	1	21	20	8		24	
15	6	26	8	6	24	23	16	8	15	21		17	
14	8	19	9	14	6	18	21	23	26	8	19	16	
8	10	21	18	9	19	26	9	10	9	17	8	10	8



LABIRINTO

Aiuta Lara nella sua caccia al tesoro e fa in modo che, lungo il percorso, raccolga anche i tre draghetti/segreto.



Who's That Girl

Chi è Lara Croft: evoluzione del personaggio dal primo episodio a Tomb Raider Underworld.

di SirCroft

Parlare oggi di Lara Croft e di Tomb Raider significa, in un certo senso, parlare dell'evoluzione non solo dell'immagine, ma anche del profilo psicologico di uno dei personaggi più famosi del mondo dei videogames. Tanto amata quanto deprecata per le caratteristiche del gioco in cui compare, fin dal lontano 1996, Lara Croft si è sempre posta non solo come un'eroina videoludica, ma anche come un preciso modello femminile che, proprio in quanto tale, si poneva, per prima cosa, a contrasto con tutti gli altri eroi videoludici, maschi per eccellenza (basti pensare a Super Mario e a Prince Of Persia – anche nella sua versione 2D). Non solo, Lara Croft è stata anche la prima donna a dire implicitamente: *“Avete visto Indiana Jones? Beh, oltre ad essere dannatamente più sexy io so fare di meglio e ve lo posso dimostrare”*. E lo ha fatto in ogni singola avventura mentre noi, allo stesso tempo dentro e fuori l'ambiente illustrato sullo schermo grazie al potenziale attrattivo non solo fisico ma anche caratteriale di Lara, passavamo alcuni fra i momenti videoludici migliori della nostra vita di giocatori.

Nonostante l'evoluzione dei mezzi tecnologici che, nel tempo, hanno reso le imprese di Lara sempre più verosimili e dotate di mezzi e abilità nuove, il personaggio di Miss Lara Croft è rimasto l'unico punto fermo durante tutti gli ultimi dodici anni. Infatti, se c'è qualcosa che rende così affascinante questo gioco è proprio la ferma presenza della sua protagonista – potremmo essere tutti d'accordo nel dire che Tomb Raider non sarebbe lo stesso con un altro personaggio. Non lo sarebbe stato nemmeno se ci fosse stato quel Rick Dangerous che, nel modello 3D in progetto alla Core Design, avrebbe dovuto essere la prima versione di Tomb Raider. Sebbene la fisicità di Lara sia spesso il primo argomento di discussione quando se ne cita il nome, quello di cui vogliamo parlare è la sua evoluzione come personaggio dal primo, lontano episodio alla ricerca dello Scion fino all'ultima, triste verità sul destino di sua madre Amelia.

Prima di tutto, Lara è una donna. Con tutte le implicazioni che ne seguono. Scegliere un'eroina donna è stata una mossa che ha dimostrato una presa di posizione netta da parte di chi ha costruito le avventure della Duchessa Croft. E' stato come dire: *“Non c'è niente che un uomo possa fare che non possa essere eguagliato da una donna”*. Allo stesso tempo, il rendere la fisicità di Lara così attraente è stato come strizzare l'occhio al pubblico maschile bisbigliandogli: *“Portami dove vuoi, fammi fare quello che vuoi – io posso farlo”*. Molto probabilmente, questo è stato un fatto molto importante nel determinare il successo di Tomb Raider da un punto di vista globale sul mercato – detto in termini



più semplici: far piacere Lara sia ai ragazzi che alle ragazze. Non è stato infrequente, negli anni, sentire delle ragazze che si sono ispirate a Lara anche come modello femminile di affermazione e decisione rispetto ai propri sogni e al volerli perseguire a qualsiasi costo. E qui si scorge il potenziale di Lara di parlare a ciascuna ragazza direttamente attraverso il suo comportamento e la sua determinazione; non solo, la predatrice di tesori antichi è capace di parlare anche a ciascun ragazzo non solo del suo potenziale sexy, ma anche del potenziale di riuscita che ciascuna donna porta per sua natura con sé. E scusate se è poco.

Si può parlare di un processo particolare per quello che riguarda Lara Croft, un processo in

cui l'icona lontana e irraggiungibile è andata via, via diventando sempre più umana e, pur vivendo ancora nell'aura dell'idolo iconico, ha acquistato una maggiore prospettiva di profondità psicologica affrontando in modi sempre più complessi le proprie avventure. Infatti, se nel primo capitolo – poi successivamente raccontato una seconda volta in Tomb Raider Anniversary con toni e modi totalmente differenti – Lara appariva quasi esclusivamente nei panni di una sorta di icona tanto distante quanto assai freddamente assegnata al suo ruolo di protagonista parlante e senziente e le sue frasi si limitavano a dei meri contributi alla narrazione dell'avventura in atto, già dalla seconda avventura, dedicata alla ricerca del Pugnale di Xian, le cose hanno cominciato a cambiare.

In questo capitolo Lara è sì rimasta la donna decisa vista nell'episodio precedente, ma a questo aggiunge un certo senso dell'humour, una sorta di sarcasmo che denota il suo personaggio con tratti sempre più *english* (stile, ironia sottile e allo stesso tempo un compassato trattenere le emozioni) e un po' meno iconici. In altre parole, Lara ha dato avvio ad una caratteristica particolare del suo personaggio – pur rimanendo icona, ha cominciato a distaccarsi dalla pesantezza di quel ruolo, somigliando sempre di più ad un essere umano; è questo un tratto che ancora la denota particolarmente al giorno d'oggi – Lara è *Lara Croft*, ma è anche un personaggio che “sente” tutta la fatica e tutto il peso di questo nome.

La ricerca dei cinque artefatti della sua terza avventura è il punto centrale di un crescendo che vedrà in *The Last Revelation* il massimo dell'umanità di Lara proprio quando il suo personaggio era destinato a scrivere la parola “fine” nel mondo dei videogiochi. In questa battaglia contro il tempo e contro le forze più arcane dell'universo, il bene e il male, la nostra eroica *cacciatrice di tombe* è delineata anche attraverso un forte senso di responsabilità – un sentimento tanto forte da renderne partecipi i giocatori che, insieme a lei, sperano di poter salvare l'umanità da un tragico destino e rimangono sgomenti nel momento in cui sarà proprio da quel senso di responsabilità per se stessa e per il mondo che Lara Croft rimarrà apparentemente uccisa. Degno di nota è il fatto che Miss Croft venga messa come modello di evoluzione caratteriale totalmente in antitesi rispetto a quello del suo mentore Von Croy – Lara coltiva dentro di sé il valore del rispetto per i luoghi che visita ed esplora, persino quando è costretta a difendersi da chi glielo vuole impedire: in un certo senso, questo valore si pone anche un po' in conflitto con la dicitura Tomb Raider, *predatrice di tombe*, presentandoci un personaggio assai lontano dalla prima avventura. In *The Last Revelation* Lara non solo è protagonista della storia che vive, ma la arricchisce anche di dettagli emotivi e personali che la distaccano molto dall'icona intesa come interfaccia fra il giocatore e l'ambiente esplorato che rappresentava ai suoi esordi.

Ragioni quasi esclusivamente commerciali hanno visto i suoi più cari amici ricordarla in un episodio di ricordo – *Tomb Raider Chronicles* – in cui Lara è descritta non solo come un'ottima esploratrice, ma anche una donna riconoscente nell'episodio del sottomarino russo, una ragazzina dal grande talento e disposta ad infrangere le regole per questa sua sete di conoscenza nell'esplorazione dell'Isola Nera e, se vogliamo, anche come una figura lontana dal *lupo solitario* che abbiamo visto finora nel suo farsi aiutare da Zip nella missione delle Industrie Von Croy. La Lara “dark” di *The Angel Of Darkness* ha rappresentato un primo passo avanti compiuto da Core nel costruire una donna capace di fragilità e paura – anche se, in tutto il suo rapportarsi alla vicenda, Lara Croft da sempre l'idea di essere assai schierata dalla parte del *giusto*; il fatto che abbia potuto uccidere Von Croy appare come praticamente impossibile fin dall'inizio (la storia ce lo fa quasi subito intuire attraverso la sceneggiatura) e, sebbene l'avventura in sé assuma toni più da thriller che da avventura archeologica, Lara rimane ancora una volta un po' più “icona” che essere umano – anche nelle sue relazioni con gli altri protagonisti della storia.





Giunti a questo, era chiaro che non solo Lara, ma tutta la saga di Tomb Raider era ad un punto di svolta. L'industria videoludica aveva sviluppato mezzi di grande efficacia nel raccontare le proprie storie in un modo assai più cinematografico ed era evidente che se anche Tomb Raider non avesse fatto qualche passo in quella direzione, la "nave di Lara" sarebbe inesorabilmente affondata, complice anche la non perfetta fattura della sua ultima avventura, fautrice di un drastico calo delle vendite.

Qui entra in gioco il lavoro di Crystal Dynamics come casa produttrice capace di sviluppare ed articolare storie complesse sia dal punto di vista archeologico sia dal punto di vista della prospettiva in cui Lara è stata descritta.

Una delle chiavi che Crystal ha usato nell'approfondire il personaggio di Lara è proprio stato quel tentativo appena abbozzato da Core di affiancarle degli interlocutori che facessero molto di più del semplice dirle di stare attenta o darle qualche dritta su come esplorare l'ambiente circostante. Insomma, i suoi amici Zip, Alister e Winston (ed anche i suoi nemici Pierre e Larson prima e le sue acerrime nemiche Natla e Amanda, poi) non saranno solo delle fonti di *hints* per i giocatori e colonne portanti nel racconto delle

sue avventure, ma anche interlocutori abili nel portare in scena temi capaci di approfondire gli aspetti psicologici di Lara Croft.

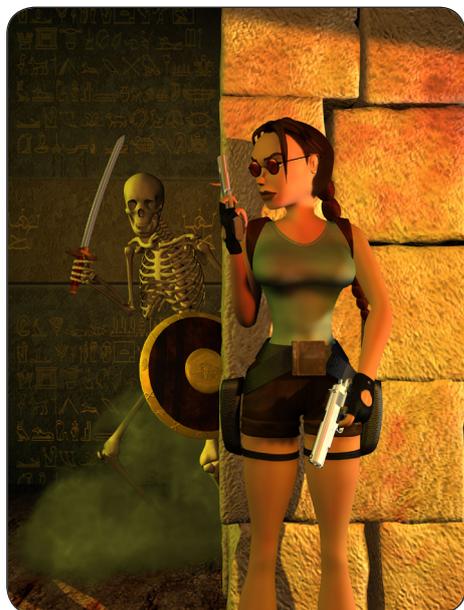
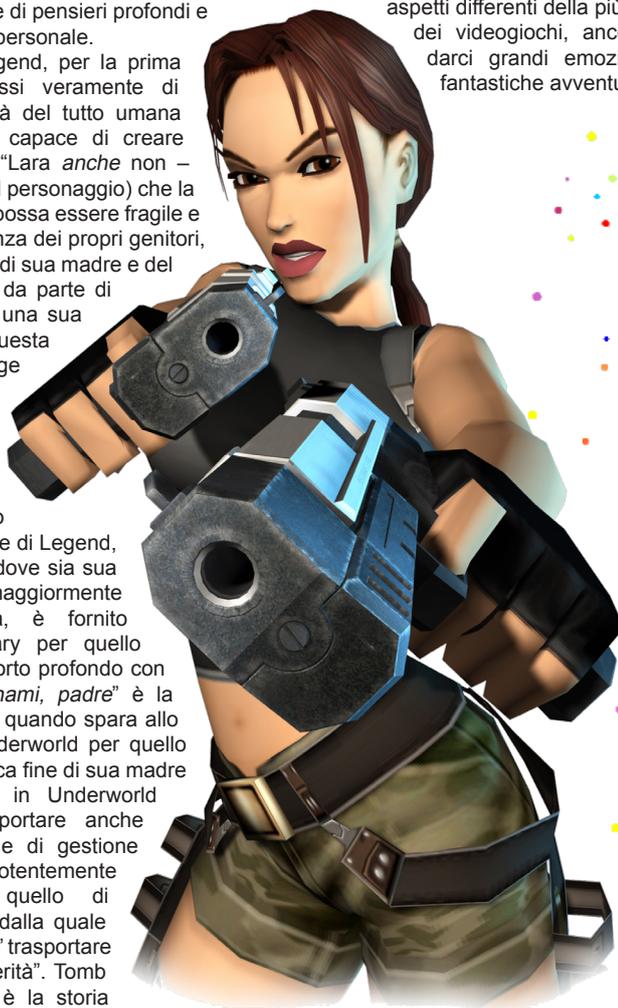
Chi di noi non ha sentito tutta l'intensità del primo omicidio di Lara per come esso è raccontato in Anniversary? Non è solo la ritmicità degli spari che noi stessi facciamo infliggere da parte di Lara a Larson, ma è tutto il quadro psicologico in cui Lara è inserita a farci rendere conto dell'evoluzione da icona come interfaccia a donna anche capace di pensieri profondi e di una maturazione personale.

In Tomb Raider Legend, per la prima volta veniamo messi veramente di fronte alla possibilità del tutto umana (e quindi del tutto capace di creare una dimensione di "Lara anche non - icona" credibile per il personaggio) che la predatrice di tombe possa essere fragile e soffrire della mancanza dei propri genitori, della fine misteriosa di sua madre e del sentirsi incompresa da parte di quella che riteneva una sua grande amica. Questa sofferenza raggiunge una tale intensità da esplodere nel primo vero scoppio di rabbia violenta di tutta la serie nel momento in cui Lara, al termine di Legend, chiede ad Amanda dove sia sua madre. Un quadro maggiormente dettagliato, tuttavia, è fornito prima in Anniversary per quello che riguarda il rapporto profondo con suo padre ("*Perdonami, padre*" è la frase che pronuncia quando spara allo Scion), e poi in Underworld per quello che riguarda la tragica fine di sua madre Amelia. Non solo, in Underworld Lara si deve rapportare anche con una dimensione di gestione di un potenziale potentemente distruttivo come quello di Jacqueline Natla - dalla quale si lascia anche un po' trasportare nella sua "sete di verità". Tomb Raider Underworld è la storia triste di una triste Lara che si rapporta, come donna incapace di morire (proprio come Natla, del resto) con l'inesorabilità della morte stessa e con l'apprendere una verità

che va ben al di là delle sue aspettative, soltanto a parole poco rosee.

Underworld è la storia di una Lara che fa i conti con una responsabilità che va al di là di se stessa e risale a suo padre, ai suoi sforzi, all'amore che l'ha messa al mondo e a quello che lei stessa ha per chi l'ha resa colei che è e per i suoi amici. La morte di Alister è un momento drammatico di Tomb Raider Underworld - ma è anche quello in cui Lara ci ricorda che sì, è umana, ma anche che alla sofferenza è capace di fare fronte con un senso del dovere che la spinge ad affrontare nuovi pericoli pur di fare giustizia per il suo amico appena ucciso e per se stessa. E nel compiere questa mossa, quasi come se compisse inconsciamente un gioco delle parti, torna a ricordarci che la sua natura è anche quella di eroina e di *icona*, appunto.

In conclusione, in quasi dodici anni di Tomb Raider, Lara è stata se stessa e molto di più: da icona (anche un po' sexy e ammaliante) di interfaccia fra il giocatore e l'ambiente a donna indipendente, capace di gestire la propria vita e la propria emotività, oltre che di fare i conti con grandi valori e con momenti difficili dell'esistenza. Nonostante, questo tuttavia, nel momento in cui ci chiediamo "chi è Lara", sappiamo sempre dare la nostra risposta - e la cosa meravigliosa, motore del nostro affetto per la nostra eroina è che ciascuno di noi fornisce una risposta differente perché innamorato di aspetti differenti della più grande eroina dei videogiochi, ancora capace di darci grandi emozioni nelle sue fantastiche avventure.





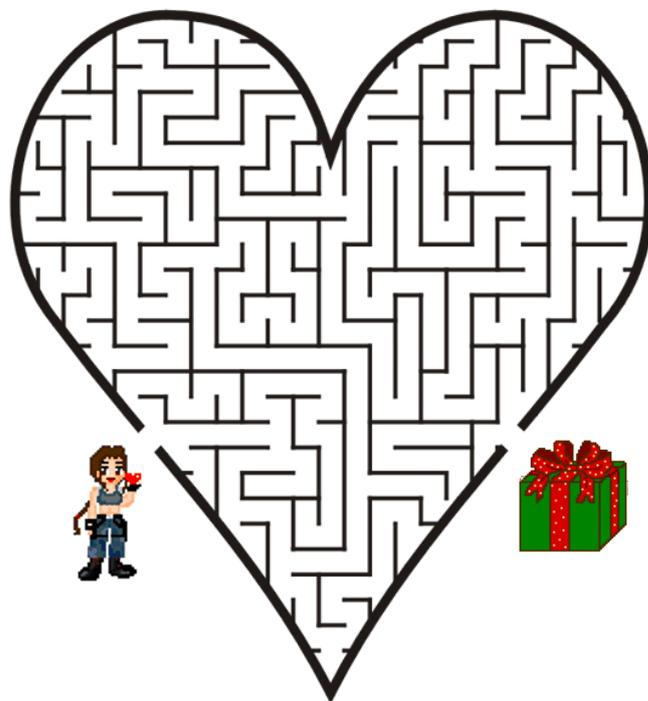
STEREOGRAMMI

Gli stereogrammi sono delle figure piane che osservate in particolari condizioni riescono a 'creare' una raffigurazione tridimensionale. Questa tecnica usa i principi della stereoscopia ma viene generata in maniera totalmente differente. Un utile approfondimento sulla loro storia e sul come funzionano lo trovate nel numero 004 del 2009 de LA settimana RAideristica, qui riproponiamo in breve la parte legata al suo meccanismo.

La visione tridimensionale avviene per una serie di fattori tra i quali quello più importante è relativo al fatto che ogni occhio vede un'immagine leggermente diversa da quella che vede l'altro; le due tecniche di visione più conosciute sono:

1) **La tecnica in parallelo** richiede la messa in parallelo dell'occhio destro con quello sinistro quindi è **come se si guardasse qualcosa in lontananza**. Il punto di messa a fuoco deve essere oltre ma non troppo il piano contenente lo stereogramma. Ad esempio: metti a fuoco un oggetto a circa 1 - 2 metri di distanza; interponi tra l'oggetto e i tuoi occhi uno stereogramma muovendolo avanti e indietro lentamente in modo tale da trovare la posizione in cui dall'immagine sfuocata 'esce' 'si sprigiona' l'immagine tridimensionale (non si deve cercare di mettere a fuoco il foglio!)

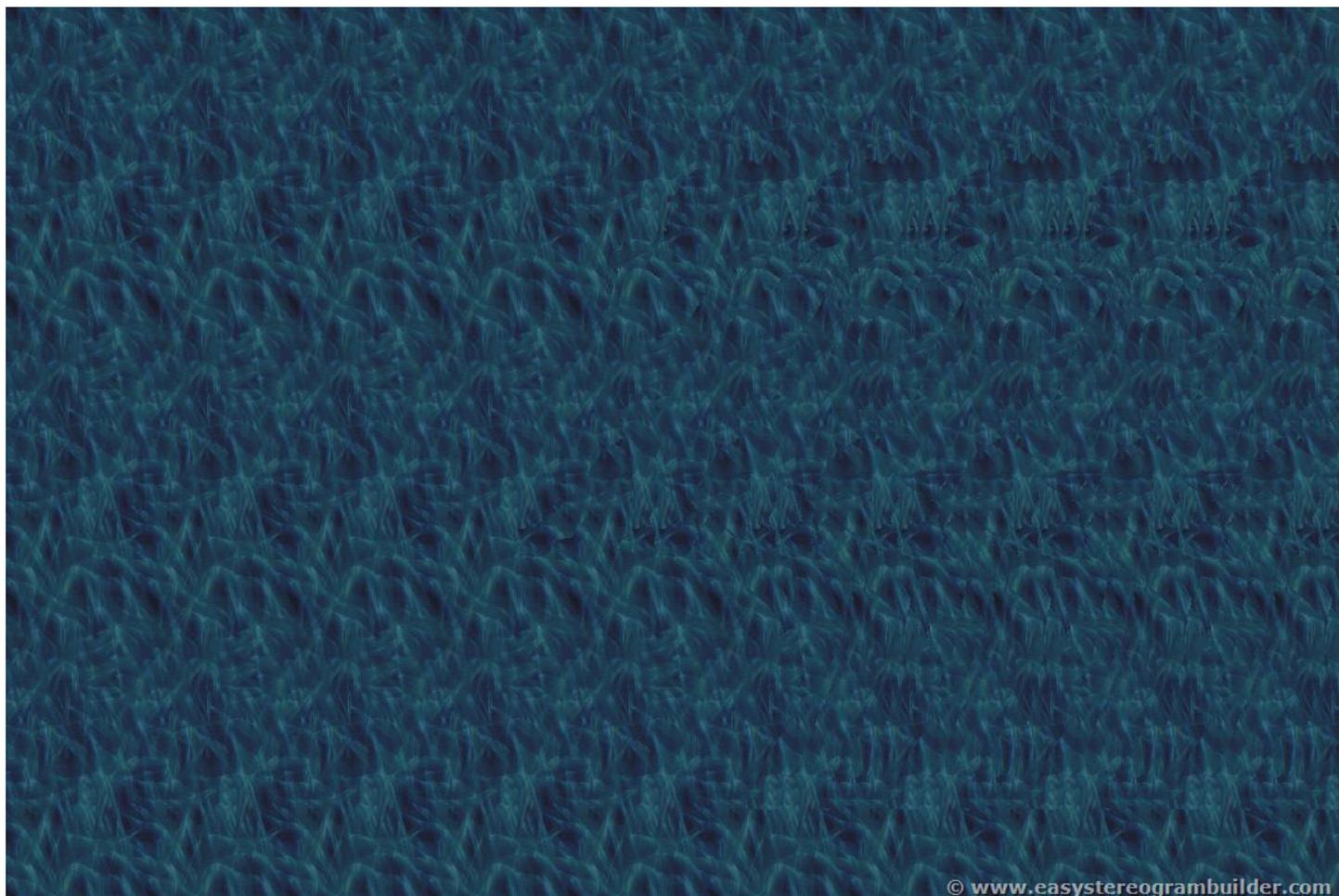
2) **La tecnica incrociata** richiede l'incrocio degli occhi: interponi un dito o una penna tra l'immagine e gli occhi. Mantenendo così gli occhi sposta la tua attenzione - ma non la messa a fuoco - sulla immagine. Poi regola gradualmente la distanza tra dito e immagine. Al raggiungimento della posizione corretta attendi ... aspetta ... apparirà l'immagine tridimensionale.



(fonte: www.illuweb.it)



© www.easystereogrambuilder.com



NEWS IN BREVE (attività promosse dallo Staff)



01.01.2010: da un'idea di [Reinvent Yourself] supportata da tutto lo Staff, nasce la **pagina di Aspidetr.com su Facebook**, un nuovo punto di contatto con il sito e il forum per restare sempre aggiornati sulle iniziative organizzate per la community, sulle novità dal mondo dei livelli custom, del level editing e soprattutto su Lara Croft e Tomb Raider, la passione che ci unisce. <http://www.facebook.com/pages/Aspidetrcom-Tomb-Raider-TRLE-NGLE-Community/231558073755>



Calendario 2010 di Tomb Raider realizzato da [Reinvent Yourself]! Splendide immagini tratte da vari giochi di TR, 12 pagine + cover in formato A4 (25.9MB) scaricabile da questo indirizzo: <http://www.aspidetr.com/index.php?section=otherdI&subcat=19>



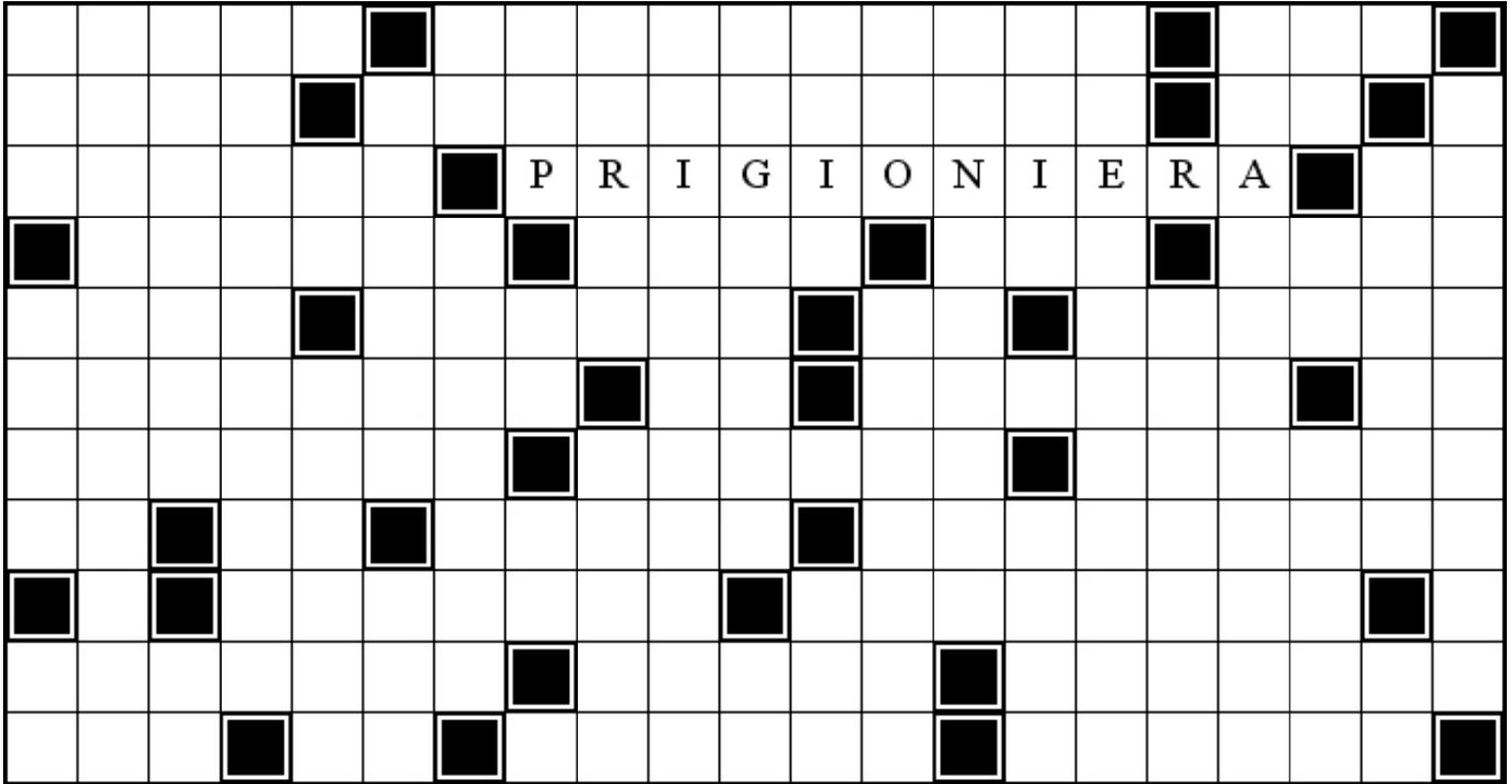
Lara Croft Graphic Contest: ideato da SirCroft aperto a tutti i Raiders/artisti che vogliono mettere alla prova la propria creatività sui temi proposti dallo Staff. Primi temi: "Happy Birthday Lara!" & "Tomb Raider Carnival", vincitrice † October †. Maggiori info qui: <http://www.aspidetr.com/forum/viewtopic.php?f=25&t=6357>



Tomb Writers Contest, il primo concorso letterario di ASP.com nato da un'idea di Nillc e overhill; questi i Writers finalisti: Alister, Greywolf, Raidergale, Talos e Zephiro. Maggiori info qui: <http://www.aspidetr.com/forum/viewtopic.php?f=25&t=6158>

CADUTO A PEZZI

Il cruciverba è caduto frantumandosi in 17 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.



ORAND
 NA
 ONI
 C

RA MA
 DALLE
 UELLA

N'AU
 ENNE
 DIQ

ARE
 LE
 STRA
 NNO

ERTIRE
 AP
 AME
 A.

OTUNA
 TAER
 ER

PRIGI
 EMURA

MUT
 ONE:
 NO,
 IFA

ESPA
 ABBA

STAL
 LL

AVVE
 LVAA

GI
 FOND
 VILL

ESU
 ROVI
 NTA

ONTO
 ZE
 RES

RAZI
 MBI
 ZE

DI
 EMB
 IN
 CA
 N

IN
 STAN
 E

LARA
 CASA
 IMA
 QUE



MAXISUDOKU

Versione Maxi del classico sudoku con 5 schemi concatenati; le regole restano le stesse: 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. Il semaforo a lato indica il tipo di difficoltà dello schema.



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

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

	8			9		5		6
		9	3					5
			5	4	1			

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

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



Questo numero è stato realizzato con la collaborazione dello Staff e di alcuni utenti di aspidetr.com. Si ringraziano in particolare per il loro apporto overhill & SirCroft. LA settimana RAideristica è un'idea del sito di aspidetr.com e verrà pubblicata periodicamente in occasione delle principali festività. Tutte le soluzioni sono pubblicate nelle ultime pagine. Se volete collaborare contattate la Redazione via PM o per email a contenuti@aspidetr.com.

