

LEGEND OF TRITON

TALOS AKA TALOS MUNERA

Fin dai tempi del mito il mare ha sempre affascinato con i suoi misteri, pericolo e morte. Le creature che lo abitano sono volubili come esso. Belle e letali. L'avvento della Seconda Rivoluzione Industriale e del Positivismo alla fine del XIX secolo reputavano tutto ciò che non poteva essere spiegato tramite il metodo scientifico come superstizione. Ma per gli uomini di mare le leggende hanno sempre un fondo di verità. Fu così che Arthur Hamilton Graves, uomo di scienza, decise di salpare alla ricerca di un tritone, essere metà uomo e metà pesce: una tale scoperta poteva cambiare non solo le teorie attuali, ma anche le stesse basi della scienza moderna. Dopo essere entrato in possesso di quella che sembrava una grande carcassa pisciforme dalle dimensioni umanoidi, aveva deciso di dare la caccia ad un esemplare vivo. Ma non fece più ritorno...

Mar Mediterraneo: nel 1995 la giovane avventuriera e archeologa Lara Croft entra in possesso di una parte di un antico diario, appartenente a Graves: la sua ricerca la porta prima in un piccolo paesino mediterraneo di mare chiamato Louloudaki, dove alcuni strani avvenimenti relativi ad esseri marini hanno fatto fuggire i turisti e annullare il concerto di un cantante, e a bordo di un lussuoso transatlantico per una "crociera revival" dell'epoca d'oro dei grandi piroscafi. Ma a bordo non è tutto come sembra, e Lara scoprirà qualcosa di ben più pericoloso...

Since the days of the myth of the sea has always fascinated people with its mysteries, danger and death. The creatures that inhabit it are fickle like it. Beautiful and deadly. The advent of the Second Revolution Industrial and Positivism in the late XIX century they deemed everything that couldn't be explained through the scientific method as superstition. But for the men of the sea legends always have some truth. Thus it was that Arthur Hamilton Graves, a man of science, he decided to set sail in search of a newt, being half man and half fish: a discovery that could change not only the actual theories, but also the very foundations of modern science. After joining possession of what looked like a large carcass fish form sized humanoids, had decided to hunt down a live specimen. But he never returned... Mediterranean Sea: in 1995, the young archaeologist and adventurer Lara Croft comes into possession of a portion of an old diary belonging to Graves: his research took first in a small Mediterranean seaside village called Louloudaki, where some strange happenings related to marine creatures have done to escape the tourists and cancel the concert of a singer, and aboard a luxury liner for a "cruise revival" of the golden age of the Ocean Liners. But on board not all as it seems, and Lara finds out something far more dangerous ...
(traduzione by Kira1988)

Από τον καιρό του μύθου η επικίνδυνη θάλασσα μάτιασε με τα μυστικά της... τα ζώα που τη μένουν έγιναν ασταθές σαν της... πανέμορφες και θανατικές. Στην εποχή της Βιομηχανικής Επανάστασης και στο Μπέλ Εποκ στα τέλη του 19ου αιώνα η δεισιδαίμονα ήταν παλιά. Αλλά οι ναυτικές έχουν ακολουθεί οι μύθοι της θάλασσας και τους ήξεραν ότι στο παρασκήνιο του μύθου έχει πάντα τη αληθινά. Ο Arthur Hamilton Graves, ένας επιστήμονας, αποφάσισε να ξεκινήσει ένα

ταξίδι για μια αναζήτηση σ'ένα πρωτότυπο του τρίωνα, τεράστιο και επικίνδυνο άτομο με ψαρική ουρά: μια ανακάλυψη που μπόρεσε ν'αλλάξει όλες της θεωρίες και η βάση της γνωστής. Μα δεν του γύρισε ποτέ...

1995: Η Λάρα Κρόφτ εβρηκε το ημερολόγιο του Graves: η δίκη της αναζήτηση την πέρασε στο θαλασσινό χωρίο του Λουλουδάκι που περιέργες πράξεις φοβήθηκαν οι κάτοικοι του και μετά στην αγκαλιά της πολυτελείας σ'ένα υπερωκεανίου. Μα στο κατάστρωμα του πλοίου η Λάρα θα ανακαλύψει κάτι πιο πολύ επικίνδυνο...

IMPORTANTE:

Questi livelli sono stati progettati con la vecchia versione della Next_Generation.dll (la 1.2.2.6) successivamente aggiornata alla 1.2.2.7 e “fleppati”, ovvero il Tomb4.exe è stato modificato per avere effetti aggiuntivi con il FLEP. Non tutti i pc però supportano quest'ultimo (antivirus specialmente). Se appaiono problemi con il Tomb4.exe fleppato sostituitelo con la Tomb_NextGeneration.dll (della precedente versione, la 1.2.2.6) presente nella cartella "Tomb4 No Flep"

If you have malfunctions in game, try to replace the Tomb4.exe and the Tomb_NextGeneration.dll with a alternative version in the "Tomb4 no FLEP" folder

BUGS SEGNALATI:

Nel primo livello è presente un piccolo bug in campo visivo nella zona del cantiere navale e del faro, se usate la telecamera per guardare può capitare alcune volte che certe zone spariscano.

The first level have a small bug, in the visual field in the area of the shipyard and the lighthouse, if you use the camera to look around, can happen sometimes certain areas disappear.

Non salvate dopo le flyby: può capitare che la musica continui all'infinito (è successo a un solo tester). Alcune musiche purtroppo si ripetono nonostante sia segnalato nell'editor come “one shot”.

You can't save after the flyby, because it may happen that the music continues to infinity (only one of my testers had this problem). Some musics tracks are repeated even if I put in the editor the “one shot” command.

CREDITS

Parte della trama di questa serie è ispirata alla versione gamma del primo Tomb Raider dove Lara era in possesso del diario di un tale Hamilton Graves (ancora visibile in alcuni video su Youtube delle versione alfa e beta del primo livello, Caves) forse utilizzabile nell'inventario assieme alla dinamite. Ovviamente il tutto era legato sempre allo Scion ma l'unica bozza era un video (la versione gamma appunto) che ho tagliato e rimontato per adattarsi alla nuova trama. Il paesino di Louloudaki, il tritone e il transatlantico invece appartengono ad una serie di romanzi della serie di Talos (ecco il perché del mio nick), in particolare il terzo e il quarto episodio.

Part of the story of this series is inspired by the wide version of the first Tomb Raider, where Lara was in possession of the diary of such a Hamilton Graves (still visible in some videos on Youtube of alpha and beta version of the first level, Caves) may be used together with the inventory dynamite. Obviously, everything was always tied to the Scion but the only draft was a video (the wide version) as I cut and reassembled to fit the new story. The village of Louloudaki, the triton and the liner instead belong to a novel series of the series of Talos (that's because my nick), in particular the third and fourth episode.

OBJECT:

Tomb Raider 2 sounds by Delta (and more additionals sounds) and FLEP patch
Windmills by Trix modified by Delta
Outfits "TR3 outfit line with original head and gunpack " by Barry and "Opera dress" by Blind Intentions modified by Delta (Tr2 push animation by Delta and others by Cowboy)
Inventory Background TR2 style by Delta
C Deck plate by Ranpyon textured by me
Aldwych by Michiel
Coyote Creek II object (doors and more) by Cowboy, EssGee, George Maciver, Titak
Textures by me, Trix, Ranpyon, Back to Basics Venice, Core Design, Pilip, TrForge and Nadine
Versailles texture set by Nadine (Horus)
Object from BTB Steampunk by Nadine (Horus)
Fireplace by Trinity textured by me
French City Sign by Trinity textures by me
Knife by Timmie_Croft
Leafy tree by teme9
Tray & Dishes Puzzle by karlo002
Eye of a seahorse by TifaNazah (mixed from Meerjungfrau by jutta), puzzle created by Delta
Vorhang by Sponge
Glasfenster by michum
"Titanic Rose" by Coyote Creek II team textured by me and modified by Delta
Baddy from Coyote Creek II team modified by Delta
Bilder by michum textured by me
Strassenschilder - Street signs from Laras Levelbase Advent Calendar 2012 textures by me
Mikro by Mr Tomb raider
Bird of Paradise Flower by lathander
Musik-Boxen by Jutta
Pushables Object and key door textures by me and Trix
Beds by usuki_frenzist
Custom Croft Manor Shelves ****UPDATED**** by kurtisandlara

Manor Tables (updated) by Trangel
Wisteria and floating fog by teme9
TRA/TRL Fountain by mike quae
Nissan Primera Static Cars by Trinity
Cars WAD by Trinity
BTB Steampunk objects by Horus-Goddess
1950's style cafe table and stool by stranger1992
Stereo TRA by xX_Alexis_girl_Xx (modified by Ranpyon)
Bonus WAD 5 by jliboy
Cross by TifaNazah
Make-up table by MissKroft
Chicken by Squidward (sounds by Delta)
Balkon 2 by Miss Kroft
Brief & Briefkasten Puzzle by Sponge
Leuchtturm // Lighthouse by gabiza
TR2 MANOR HARP by TombRaiderTim
Giant Creature Bones by Trinity (modified by Ranpyon)
Horizont by me and Ranpyon
Food Vendor by Trinity
Static Boat II by Trinity
Anchor by Trinity
Leafy tree by teme9
Bedroom Mirror by Trinity
Hanging lifesaver by Trinity
Hanging Lifesaver II by Trinity
Aquarium by Trinity
Old stuff (statics pack) by A_De
Kick door converted to normal door by Bojrk
Deserted Subway Station by maax_87
Manor Sofa by Trangel
Menu boards by Masha & Sponge textured by me
Beach Chair II by Trinity
Fish emitter by Ranpyon
Hotel Sign 2 by Trinity
Hay Stacks 2 by Trinity
Entrance Block by Trinity
Cats by Squidward alias Spongebob (sounds by Delta)
Avril as baddy by Golden Dawn
Islamic Textures by Sponge

Islamic object from “King Arthur Project” (KAP) by Seiferzero, Delta, PaoloM, Bashira, Bojkr and LGG Production

Old Italian Chair 308 vertices by Piega

Lush palm trees by teme9

Lifting platform by Apofyse (extracted from the level "Escape from the Pacific" by Daffy)

Mermaid of Land (from an original creation of Horus-Goddess) by Level NextGen modified by Delta (sounds and others- textured by me)

and I also thank those who I have not mentioned, you're too much!

MUSICS

Title music: “Nukumori-Tayiou no Rakuen: Promised Land” from Mermaid Melody

“Louloudaki Island:

Music video intro: Clip audio from “Mermaid Melody Pichi Pichi Pure”, video by Laras Backpack

Background: “To Nisi” by Despina Vandi mixed by Audacity

Lara's voice by Elda Olivieri

Flat 104 music: “Tayiou no Rakuen: Promised Land” orgel version

Other music from a fiction “L'Isola”, music by Ennio Morricone

Railway music: “ Beddhu Stanotte” by Canzoniere Grecanico Salentino

Vinil disc music: “Alli mia Forà” by Peggy Zina mixed by Audacity

Flyby musics: “Nina” by I Pizzica Salentina, “Nu te fermare” by Canzoniere Grecanico Salentino and “Lotus Juice - False Fate” from Dead or Alive 5

“M/N Revenge”

Music video intro: a special ragtime music and video from “Titanic” deluxe edition set

Background: Mix by “Distant Memories” by James Horner, “Bottom of the Ocean” by Miley Cyrus and “Liquid Love-Bubble Universe” by Madonna

A Deck flyby music: “The power of Good-bye” instrumental by Madonna

Suite B-52 music: “The Portrait” by James Horner

Hammam music: mixed by “Egyptian style rap beat” and “Xilies kai mia Nixtes” by Aggeliki Iliadi (mixed by Audacity)

Dinner Room music: Maple Leaf Rag” by Scott Joplin and played by Lady GaGa

Swimming pool music: “Revenge” by Madonna

Ending flyby: “Unable to Stay, unwilling to leave” by James Horner- Titanic OST

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Come nel primo livello da me rilasciato, "Antas Dungeons", anche questa serie è nata grazie alla pazienza di parecchie persone che mi hanno aiutata durante le varie fasi.

Delta, al quale prima o poi dovrò fare un monumento vista la pazienza enorme avuta nel modificarmi e aggiustarmi i sounds (quelli di Tr2 sono tutto merito suo), lo sfondo tr2 e "fleppare" il tomb4.exe, il crearmi il puzzle della sirena e altro; Ranpyon, che mi ha sempre dato consigli e aiutata nel modificare gli oggetti e creare i puzzles de "Louloudaki Island"; Walrus, che mi ha sopportata durante la ricerca delle fantomatiche pale del mulino a vento presente nel title (un'odissea che ha coniato il termine "giramento di pale") prima cercando di estrarle dal title della serie "Aegean Legends" (Trix purtroppo non possedeva più il relativo wad), poi suggerendomi di prenderle da Tomb Raider Chronicles (alla fine il mulino a vento è rimasto nel title, mentre nel livello sono presenti quelli estratti da Delta dal title di "Aegean Legends" di Trix) Psiko, che mi ha aiutata con l'effetto "mare aperto" e alcuni problemi nati con le flyby; Morkel, che mi ha aiutata nel posizionare i sink (sembra una banalità ma non lo è!); Bamba, che con svariati consigli mi ha aiutata con Lara e le animazioni, e ovviamente i miei betatester Siphon, Jessica86, Kira1988, Gab, UltraXgiotr99 e appunto, Bamba. E soprattutto il sito/forum Aspidetr.com

Infine, ringrazio Trix, Cowboy e Pilip che mi hanno permesso di utilizzare parte dei loro oggetti e textures.

CURIOSITA'

Alcune zone dei due livelli sono largamente e volutamente ispirate a particolari ambientazioni presenti in film, libri e in alcuni paesi mediterranei.

Ne "Isola di Louloudaki" il relitto presente vicino alla spiaggia è tratto dal libro "Il principe della Nebbia" di Carlo Ruiz Zàfon e ad alcuni relitti presenti tra Tavolara e la terraferma; il cimitero visibile nella spiaggia vicino al faro è ispirato a quello presente sull'isola di Tavolara, così come per alcune case rossastre con balaustre grigie dei balconi, a loro volta ispirate ad una casa-colonia sempre presente a Tavolara e protetta in quanto "casa storica" eretta negli anni Venti le altre sempre ispirate ad altre case-colonie presenti nei pressi del porto di Olbia;

Alcune zone sono ispirate ad alcuni vicoli e stili del Salento (i balconi barocchi specialmente visibili nella piazza della Sirena e in alcune zone in giro per il livello) tra cui alcuni "slogan" ("Lu Sule, Lu Mare e Lu Jentu", il motto del Salento, "Movidindi", una frase in dialetto cagliaritano equivalente al "vieni qui" e "Ilios, Thalassa, Fos", presente nel testo di sottofondo del livello e "motto" della Grecia, Sole, Mare e Luce); le case volutamente basse sono tratte da un villaggio presente sulla costa nord-orientale della Sardegna e al paesino tipico di pescatori dove ho lasciato

il cuore, Golfo Aranci (anticamente Capo Figari). Il nome del paese "Louloudaki" (Λουλουδάκι) significa "fiorellino" in greco, ed è visibile alla stazione (ispirata a quella di Golfo Aranci come idea principale e successivamente a quelle viste in Salento).

Ne in "M/N Revenge" ho cercato di rendere la nave il più possibile simile al Titanic (originariamente anche la Maria Doria in Tomb Raider 2 doveva esserlo) colorando le tex della Maria Doria e inserendone altre che aiutassero a "rendere viva" l'atmosfera dei grandi piroscafi di inizio Novecento; stessa identica cosa per alcuni oggetti come le colonne e le porte, che sul Titanic erano bianche e color mogano. La scelta di ambientare il livello al tramonto (così come per il primo) viene dal fatto che io adoro proprio il tramonto in sé, e in "Titanic" una delle scene iconiche del film avviene proprio al tramonto (il bacio sulla prua tra Jack e Rose).

Special Thanks

Like in the first level relased by me, "Antas Dungeons", this series is born thanks to the patience of several people as helped me during the various stages. Delta, which sooner or later, I'll create a monument because the him enormous patience, for edit and fix me the sounds (Thanks him for sound of Tr2), the FLEP patch, the TR2 background, create me on the puzzle of the siren and more; Ranpyon, which has always given me advice and helped, create and modify objects in the puzzles of "Louloudaki Island"; Walrus, put up with me, the search of the phantom showel of the windmill wind present in the title (So, an odyssey that coined the term "spinning of showel") before trying removing them from the title of the series "Aegean Legends" (Trix unfortunately no longer possessed a wad file), then suggested I take that from Tomb Raider Chronicles (at the end of the windmill is remained in the title, while in level are those extracted from Delta from the title of "Aegean Legends "Trix) Psiko, who helped me with the effect of" offshore "and some problems arising with the flyby; Morkel, who helped me to place the sink (it seems easy but that isn't...); Bamba, with a variety of tips that helped me with Lara and animations, and of course my beta testers Siphon, Jessica86, Kira1988, Gab, UltraXgiotr99 and indeed, Bamba. And above all, the site / forum Aspidetr.com Finally, Thank you Trix, Cowboy, Pilip... that allowed me to use part of their objects and textures.

Curiosity

Some areas of the two levels are widely and deliberately inspired by particular settings featured in films, books and in some Mediterranean countries. In "Island of Louloudaki" wreck this close to the beach is from the book "The Prince of Fog "by Carlo Ruiz Zafon and some wrecks and Tavolara between the mainland and the cemetery visible on the beach near the lighthouse is inspired by the one on the island of Tavolara, as well as for some houses with reddish gray balustrades of the

balconies, which in turn inspired by a home-colony always present in Tavolara and protected as "historic house" built in the Twenties other always inspired by other houses-colonies near the port of Olbia; Some areas are inspired by some alleys and styles of Salento (especially the baroque balconies visible in the square of the Siren and in some areas around the level) including some "slogan" ("Lu Sule, Lu Mare Lu Jentu ", the thought of Salento " Movidindi "a phrase in the dialect of Cagliari equivalent to "come here" and "Ilios, Thalassa, Fos", in the text of the background level and "Thought" of Greece, Sun, Sea and Light), the houses are low deliberately drawn from a village present on the north-eastern coast of Sardinia and the typical fishing village, where I left the heart, Golfo Aranci (formerly Capo Figari). The name of the country "Louloudaki" (Λουλουδάκι) means "flower" in greek, and is visible to the station (inspired by the idea of Golfo Aranci as main and subsequently to those seen in Salento). In "M / N Revenge" I tried to make the ship as close as possible to the Titanic (Originally also the Maria Doria in Tomb Raider 2 was supposed to be it) the coloring of the tex Mary Doria and entering other that would help to "bring to life" the atmosphere of the great steamers the early twentieth century; same thing for some objects such as columns and doors, that on the Titanic were white and mahogany. The choice of setting the level at sunset (as well as for the first) comes from the fact that I just adore the sun itself, and in "Titanic" one of the scenes iconic of the film takes place right at sunset (the kiss between Jack and Rose on the bow).

Μερικές ζώνες των επίπεδων μοιάζουν σε σκηνικές των βιβλίων, ταινιών και χώρων του Μεσογείου. Στο πρώτο λεβελ, το Νησί του Λουλουδάκι, το βυθισμένο πλοίο κοντά στη παράλια το έγραψε στο βιβλίο του Carlo Ruiz Zafon και στ'αλήθεια υπάρχουν δυο πλοια κοντά στο νησί, το παραλιακό κοιμητήριο και στο φάρο υπάρχουν πάνω στο νησί του Tavolara, και ίδιο σε μερικά κόκκινα σπιτάκια. Ενα ιστορικό κόκκινο σπίτι είχε κατασκευαστεί στις 1920 στο νησί και άλλα μερικά σπιτάκια κοντά στο φάρο του λιμάνι του Όλβια.

Μερικοί δρόμοι του λεβελ τους μοιάζουν στα δρομάκια του Σαλέντο, ειδικά τα μπαλκόνια της Γαλατινας στα αλήθεια, ειδικά στη Πλατεία της Γοργόνας μέσα στο λεβελ. Τα γκραφίτια στην Λουλουδάκι (το όνομα του χωρίου) στ'αλήθεια είναι τα σλόγκαν του Σαλεντο, της Σαρδηνίας και της Ελλάδας. Ο σταθμός του Λουλουδάκι μοιάζει λίγο στο σταθμός του Φιγκαρι και στη Γαλατινα.

Στο δεύτερο λεβελ, το υπερωκεανίου μοιάζει στο "αβύθιστο πλοίο", ο Τιτανικός (στην αρχή του Tomb Raider 2 τα λεβελ της Μαρίας Ντορια τους έλεγαν έτσι). Βάφτηκα τα δικιά του textures και όχι μόνο, και στο τέλος η ατμοσφαίρα πάνω στη γέφυρα του πλοίου είναι το ίδιο του Τιτανικού. Αποφάσισα να του εγκλιματίσω στο ηλιοβασίλεμα αξιοθέατα γιατί του λατρεύω πάρα πολύ και μια εικονική σκηνή της ταινίας είναι στο ηλιοβασίλεμα πάνω στην πλώρη του Τιτανικού, το πρώτο φιλι ανάμεσα την Ρουζ και τον Τζακ.



La stazione di Golfo Aranci Ο σταθμός the station e il cartello di quella di Gallipoli (nelle stazioni salentine il cartello è verde anziché blu e scritto in maiuscolo, come ho aggiunto nel primo livello). In Sardegna (e in Salento ho notato) i treni sono o a carrozza singola oppure più piccoli rispetto ai convogli classici. (foto mie)

The station of Golfo Aranci the station, and the sign are from Gallipoli (in Stations of Salento the sign is green instead of blue, in uppercase, as I added in the first level). In Sardinia (In Salento I see...) or carriage trains are single or multiple small compared to the classic convoys. (my photos)



Uno dei relitti nel canale che collega l'isola di Tavolara con la terraferma (Porto San Paolo), la Xrisso e il Klearchos (una delle due conosciuta come "la nave dei veleni") Foto by <http://ekokayak.wordpress.com>

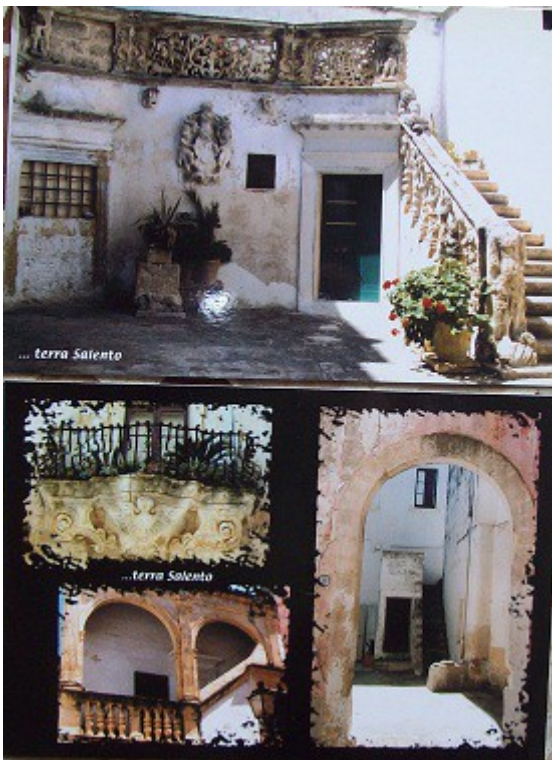


Il cimitero sulla spiaggia di Capo Spalmatore, dove sono sepolti i “re di Tavolara” (foto by <http://ekokayak.wordpress.com>)



La “casa-colonia” rossastra costruita da Mussolini e intoccabile in quanto “monumento storico” (e nel suo stile non è malvagia, rispetto a quella vicino), mentre la casa bianca nelle vicinanze appartiene a un famoso politico (di cui non so il nome). L'isola di Tavolara è sia parco protetto sia area della Marina Militare. (foto by <http://ekokayak.wordpress.com>)

Scorci in stile barocco di una tipica città del Salento (in questo caso il centro storico di Galatina), queste foto sono state utilizzate come tex (foto mie).



Due specifiche cartoline mi hanno permesso di farmi un'idea "sulla carta" di alcuni particolari (la seconda specialmente, dove sono presenti gli archi), in quanto dal vero era troppo complesso notare tutto (troppa roba assieme) e guardare continuamente le foto nel pc dopo un po' risultava complicato. Stranamente queste cartoline le ho trovate solo in un specifico tabacchino (e mi sono pentita di non averne comprate di più). La prima raffigura la "Corte Vinella" e la seconda alcuni particolari del centro storico di Galatina

Two specific postcards allowed me to get an idea "on paper" of some details (the second especially, where there are the arcs), as from the true was too whole note all (too much stuff together) and constantly look at the photos in the pc after a bit 'resulted complicated.

Strangely These postcards have found them only in a

specific tobacco shop (and I regretted to haven't bought more). The first depicts the "Court Vinella" and the second some details the heart of Galatina



Alcuni scorci del porto di Golfo Aranci, di un villaggio chiamato "Ladunia" (notate le bouganvillae e le pietre a pian terreno e il bianco ai piani superiori) e un quadretto di un paesino di pescatori.



l'isola di Louloudaki è anche la fusione di queste immagini. Some glimpses of the port of Golfo Aranci, in a village called "Ladunia" (note the bouganvillae and the stones on the ground floor and the white on the upper floors) and a picture of a fishing village. the island of Louloudaki is also the fusion of these images

Nel secondo livello alcune zone della motonave sono largamente ispirate a quelle delle RMS Olympic e Titanic, in particolare l'hammam (alcuni render sono del "Titanic II", nave gemella in costruzione).



In the second level some areas of the ship are largely inspired by those of the RMS Olympic and Titanic, and in particular hammam (some render are of the "Titanic II", sister ship under construction)



Questa specifica immagine della grande Scalinata l'ho utilizzata per il Salone da Ballo (ovviamente in base agli oggetti in mio possesso)

This specific image of the great stairway I used to Ballroom (obviously in based on the objects in my possession)



Il "Palm Court Café" chiamato così per delle piccole palme in vaso (ingame ho usato delle palme un po' più grandi) presente in due zone delle navi della "Classe Olympic" (nella "Maria Doria" è stata rinominata "Rest Room" nella guida strategica ma spesso online giustamente viene chiamata "Tea Room"). The "Palm Court Cafe" so named for the small potted palms (ingame I used the palms a bit 'larger) present in two areas of the ships of the "Olympic Class" (in "Maria Doria" is was renamed "Rest Room" in the strategic guidance but often rightly called online "Tea Room")



("Palm Court" sulla M/N Revenge, versione testing)

La suite B-52 è il nome della cabina che occupa Rose nel film Titanic (in realtà fu prenotata dal miliardario J.P.Morgan, che rinunciò al viaggio); il nome della nave è ispirato alla canzone di Madonna "Revenge", una non rilasciata dell'album "Ray of Light" e la sigla "M/N" (M/S nella versione inglese) significa motonave (motorship). Per la cronaca la Maria Doria sarebbe T/N (turbonave) con motore a turbina.



Suite B-52 della M/N "Revenge" .



The suite B-52 is the name of the cab which occupies Rose in the movie Titanic (it was actually JPMorgan booked by billionaire, who gave up the trip), the ship's name is inspired by the Madonna song "Revenge", an unreleased album "Ray of Light" and the letter "M / N" (M / S in the English version) means motorboat (motorship). For the record, the Maria Doria would be T / S (turbine ship) turbine engine.



Sulla Revenge non esistendo il Ponte "E" ho segnalato l'accesso ai ponti "A" e "B"

Particolare del cartello di accesso all'entrata di prima classe

In Revenge doesn't exist the E Deck, And I reported access to decks A and B. Detail of the sign of access, the entrance to first class.



Trad by Kira1988