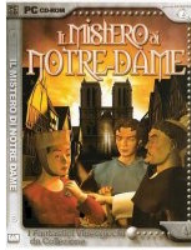


Il Mistero di Notre Dame



CAPITOLO 1

Pierre

Siete davanti al palazzo, provate a prendere il fiore bianco in terra, esaminate la parte alta del palazzo e poi a destra per leggere le informazioni sui castelli e sui palazzi. Clicca sulla guardia e poi entrate, interagite con la parete di fronte per leggere le informazioni sul palazzo e poi interagite con la scala. Fatelo una seconda volta e poi salite. Ora salite le scale per due volte e avvicinatevi alla porta di destra, ascoltate l'interrogatorio e poi scendete di un piano. Avvicinatevi alla porta di destra e entrate.

Jaque

Siete nella stanza delle torture. Cliccate su Adam (quello disteso) per un paio di volte e poi con il camino per scalarlo: in questa parte del gioco in voi dovete cercare di salire aggrappandovi alle sporgenze e ai mattoni che ci sono; non c'è una soluzione per questo dovete salire come più vi piace. Arrivati in cima assisterete allo stesso interrogatorio che ha ascoltato Pierre in precedenza. Una volta finito ci sarà una pergamena che rotolerà vicino a voi, prendetela e leggete cosa c'è scritto. Prendete nota e una volta scesi sarete davanti alla porta, giratevi, non c'è più Adam, interagite con il ferro per leggere le informazioni e poi uscite dalla porta.

Rosemonde

Stanno interrogando Rosemonde. Alla fine del dialogo dovete cercare di slegarvi appena il prete si girerà: dovete cercare di slegare i nodi senza usare all'inizio le corde a sinistra. Prima cercate di togliere le corde che stanno a destra, sopra e sotto e alla fine provate a interagire due volte con la corda in alto a sinistra.

CAPITOLO 2

Pierre

Siete nel negozio di Jaque. Appena possibile interagite con il calice appoggiato sul tavolo e poi subito dopo con il fermaglio sul tavolo: a questo punto Agnes vi metterà alla prova con due indovinelli. Al primo, interagite con il calice a destra dello schermo e al secondo con il fermaglio sul tavolo.

Jaque

Parla con il prete e alla fine interagite con i fermagli: dovete ordinarli perché cadendo si sono mischiati e per fare questo dovete ricomporre una frase. Ogni fermaglio ha una parte della frase e alla fine questa è la frase che deve risultare: CHI MOLTO AMA-NON DIMENTICA-ACCETTATE CON GRAZIA-QUESTO DONO-CON TUTTO IL CUORE-IO LO DO-PENSATE-ALLA VOSTRA FINE-TUTTO VA BENE-SE DURA-NON TI SCORDAR-DI ME. Fatto tutto, cliccate su Ok.

Rosemonde

Esaminate la parte alta di Notre Dame e poi proseguite. Interagite con il palazzo al centro per leggere le notizie e poi andate verso il palco: potete ciccarsi sopra per leggere delle informazioni sul teatro dell'epoca e poi salite sopra. Interagite con la parte in alto a destra e sentirete un rumore. Scendete e cercate in giro. Sotto il palco dovreste trovare un ingranaggio: prendetelo.

CAPITOLO 3

Pierre

Parlate con Agnès a proposito della lettera e alla fine ne leggerete un pezzetto, poi interagite con l'arciere a destra. Alla fine andate verso il bersaglio per cominciare a lanciare: quello che dovete fare è prendere una freccia, usare la corda dell'arco per tirarla al massimo e poi passare il cursore sul bersaglio a destra e cercare di lanciare con il tasto destro del mouse quando sulla parte centrale del bersaglio. Fate così per cinque volte.

Jaque

Dovrete aggiustare un marchingegno: dovete sistemare i pezzi all'interno del macchinario nel modo giusto. Per i pezzi piccoli e per il pezzo curvo la sistemazione è solo una, per quanto riguarda quello lungo e dritto e quello doppio e curvo dovete sistamarli così: quello lungo con quello della coda e quello curvo con la parte più in alto.

Rosemonde

Siete all'interno del palazzo travestiti e dovete agire di nascosto: per prima cosa aspettate che la guardia in basso si giri e andate verso la botte. Una volta nascosti aspettate ancora che la guardia si giri e cliccate sulla scala per salire subito. Entrate nella porta e salite per due volte. Entrate nella porta ed esaminate il tavolo per leggere altre notizie e poi andare avanti. Girate a destra, esaminate il mobile, girate ancora a destra ed esaminate il tessuto appeso. Girate un'altra volta a destra, avvicinatevi ai tessuti appesi e spostateli, Prendete la chiave e tornate al mobile di prima. Avvicinatevi, apritelo e prendete la lettera che vi interessa: leggetela e interagite con essa.

CAPITOLO 4

Pierre

Parlate con la vostra amata di Jean e di e alla fine andrete da vostro zio. Finito di parlate con lui andate avanti e aprite il mobile dietro il tavolo: in basso c'è un grosso libro, apritelo. In basso, c'è una scritta che vi dice cosa trovare, quindi cliccate sugli stemmi giusti come nella fotografia sotto. Fatto tutto, cliccate su ok.



Jaque

Siete alla taverna. Cliccate su Rosemonde per sedervi al tavolo e parlate. Alla fine le farete vedere il foglio che avete trovato. Tornate alla vostra bottega, giratevi dove si trova la legna e avvicinatevi. Prendete la grata appoggiata e giratevi dove ci sono le ante, avvicinatevi e cliccate su quella di mezzo per metterci la grata. Giratevi un'altra volta verso la legna e interagite con l'ombra per notare che punta su una piastrella. Interagiteci per spostarla e prendete il libretto che si trova sotto, sfogliatelo.

Rosemonde

Cliccate sui dadi per giocare: quello che dovete fare è ottenere il punteggio più alto. Avete tre tentativi. Per ogni tentativo potete scegliere se prendere tutti e tre i dadi o nessuno in base al vostro punteggio. Comunque vada il gioco alla fine sentirete un colloquio segreto. Arriverà il monaco, parlate con lui fino a dargli la lettera che avete preso e ascoltatelo.

CAPITOLO 5

Pierre

È il giorno della gara di tiro con l'arco. A differenza della prima volta che avete provato ci sono delle differenze che aumentano il livello di difficoltà: le frecce sono sei, il bersaglio è più piccolo, il mirino è più difficile da gestire e le manche sono solo due. Cercate di tirare quando il mirino sarà in alto al centro: alla fine della prima manche prendete il boccale e bevete. Continuate con la seconda parte della gara.

Jaque

Siete nella bottega. Interagite con il prete fuori e parlate con lui fino a concedere il vostro servizio. Quello che dovete fare è prendere il coltello sul tavolo e mettere la punta sopra la fiamma della candela fino a farla diventare rossa. Toglietela e quando la lama comincia a raffreddarsi usatela con il sigillo (partite dall'alto verso il basso ogni volta che passate la lama): fate piano e staccatelo poco alla volta; quindi, fate la stessa operazione se necessario più volte (se la lama è troppo fredda il sigillo si romperà, se è troppo calda si scioglierà).

Alla fine il prete vi ringrazierà e vi darà una borsa piena di soldi, prendete il foglio sul tavolo e leggetelo.

Rosemonde

Siete alla gara di tiro con l'arco e dovete trovare la lettera che ha perso Pierre. Esaminate tutti i personaggi che ci sono, poi interagite con il tavolo e anche con gli oggetti che ci sono sopra. Da questo punto potete girarvi a destra o sinistra finché non vedrete il bersaglio delle frecce. Proseguite dritto e girate a sinistra, andate avanti e in terra prendete la lettera.

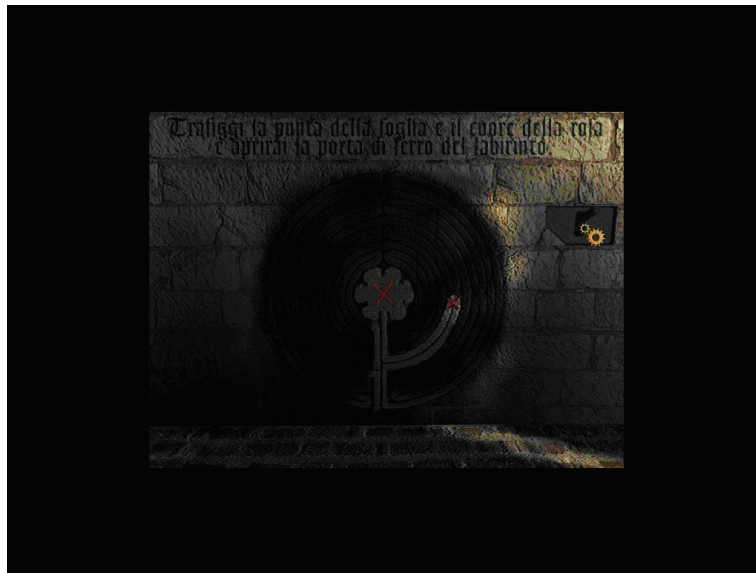
CAPITOLO 6

Pierre

Arrivati davanti al palazzo andate avanti e incontrerete l'inquisitore. Portate l'astuccio al re che sta ispezionando la sala grande. Salite i gradini e una volta entrati esaminate le vetrate, il pavimento e la colonna. Dirigetevi verso Agnès, parlate con lei. Alla fine andate avanti, parlate con vostro zio e saprete che la lettera deve essere distrutta.

Jaque

Avvicinatevi alla scala, cliccateci sopra e poi salite. Entrate e salite per due volte, entrate nella porta, giratevi e andate dentro il camino. Troverete una ruota con una scritta in alto, leggetela. Dovete riprodurre il disegno che vedete nella fotografia usando il dito: una volta che il coltello si sarà illuminato interrompetevi e prendetelo per trafiggere il centro del fiore e il cuore (come da foto sotto: le x indicano i punti da trafiggere). Alla fine da una mattonella uscirà un interruttore e cliccate.



Rosemonde

Siete nella taverna. Interagite con i dadi per cominciare a giocare e, come prima, dovete cercare di fare il punteggio più alto. Una volta finito il gioco verrete raggiunti dal signore di Nogaret, parlategli e fategli sapere del complotto.

CAPITOLO 7

Pierre, Jaque e Rosemonde

Uscite, scendete di un piano e entrate nella porta. Giratevi verso la grata di ferro, spostatela. Entrate nel passaggio e scendete le scale. Prendete una delle due torce e avanzate finché in terra non noterete un buco, cliccateci due volte verso sinistra per superarlo e una volta dalla parte opposta andate sempre dritti. Passate la porta e proseguite. Dovreste trovare un'altra buca, quindi cliccate sulla parte sinistra per due volte e passatela, andate avanti fino ai due archi. Attraversate quello di destra e andate sempre avanti. Al prossimo bivio proseguite verso il tunnel al centro, andate avanti e ad un altro bivio andate a sinistra. Andate avanti e d arriverete davanti ad una porta con delle lettere. Rosemonde darà la ruota che ha trovato: le lettere che dovete usare sono H, R e P, fatto questo potrete passare.

CAPITOLO 8

Pierre

Andate avanti ma troverete una porta chiusa, tornate indietro e proseguite fino a un bivio, andate verso destra e ora muovetevi in questo modo: avanti, destra, avanti, destra e sempre avanti finché non troverete davanti degli occhi che brillano. E' un topo, quindi avanzate e iniziate a tirare con l'arco: per far fuori i topi basta che lanciate la freccia quando il mirino si trova leggermente sopra il bersaglio. Alla fine passate e andate a destra.

Jaque

Andate avanti e anche voi troverete una porta chiusa. Giratevi e andate avanti fino al bivio, andate verso destra e poi andate avanti, poi a destra e sempre avanti fin davanti a un insieme di pietre. Passatele e entrate nella porta.

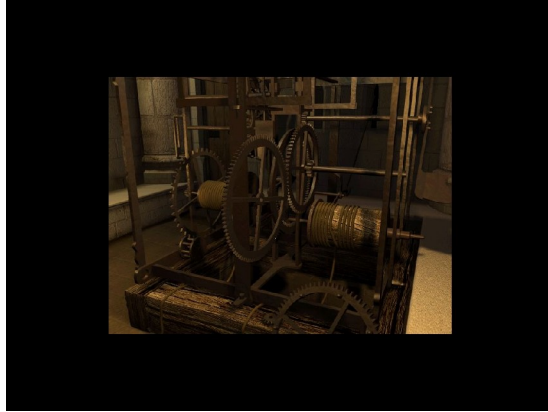
Rosemonde

Andate avanti, ma troverete una porta chiusa. Giratevi e tornate indietro al bivio, da qui andate a sinistra e poi sempre avanti fino ad arrivare davanti ad un' apertura nella roccia. Passatela, andate avanti e poi a destra.

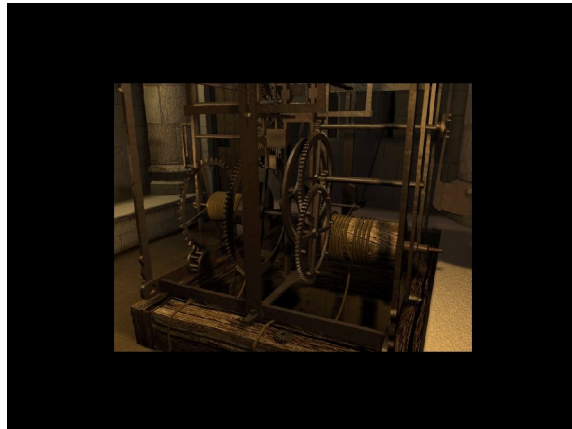
CAPITOLO 9

Pierre, Jaque e Rosemonde

Siete all'orologio. Dopo la scena avrete davanti a voi l'orologio: dovete togliere i due perni che bloccano l'orologio cliccando quando il cursore si trasforma in una mano e una volta fatto questo l'inquadratura cambia e dovete sistemare le tre ruote che ci sono davanti a voi in terra. Prendete quella grossa e mettetela come nella fotografia qua sotto.



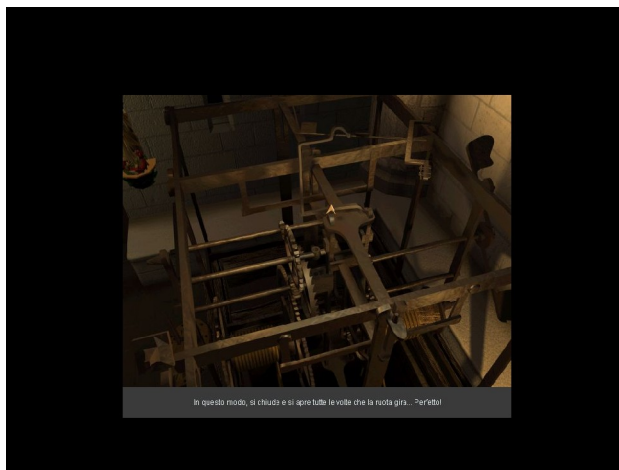
Poi prendete quella media e fate come in questa foto.



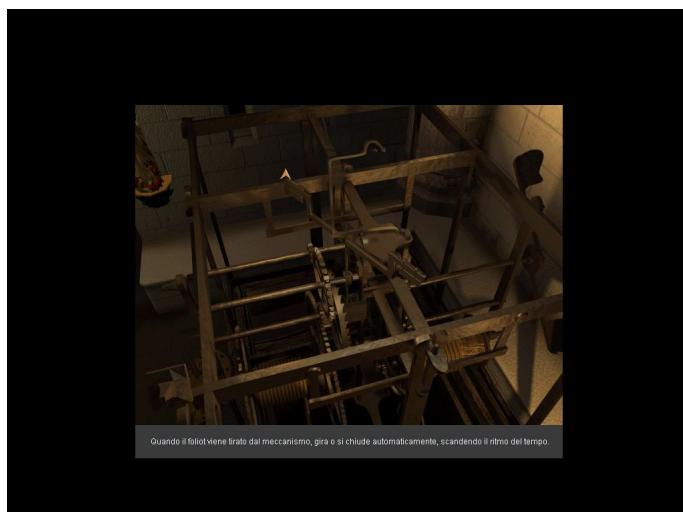
Fatto questo prendete quella piccola e mettetela come nella foto.



Ora dovete sistemare i due pezzi di ferro appoggiati sopra. Per primo usate il pezzo curvo (quello unico) e mettetelo nella posizione come da fotografia.



Poi prendete il secondo e fate come nella fotografia sotto.



Adesso dovete prendere l'orologio in terra e appenderlo come nella fotografia sotto.



Fatto tutto prendete i due pesi a destra: il primo mettetelo come nella fotografia sotto ed il secondo leggermente più a destra.



Finito il tutto partirà il filmato finale.

Soluzione di Star