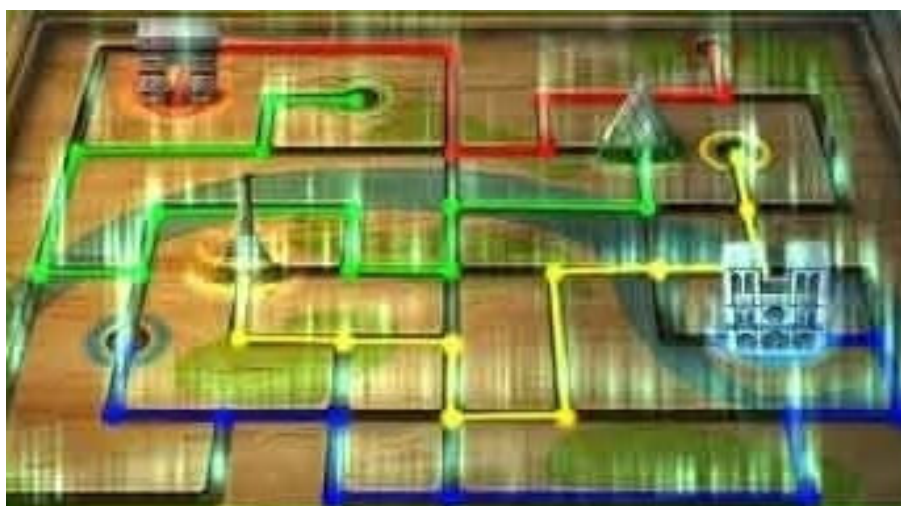


SOLUZIONE THE DARK SIDE OF NOTRE DAME

Prendi la ruota a terra, osserva la botola a sx, guarda l'orso a dx e prendi l'ago. Osserva la vetrina a dx poi la bacheca alla sua sx: strappa il manifesto e prendi il simbolo poi leggi il foglio. Guarda la botola ed usa il simbolo. Devi muovere i due quadrati verso l'ingranaggio in alto, ma attenzione perché i quadrati si muovono in simbiosi, ma i percorsi sono leggermente diversi, quindi fai così:

trascina i quadrati 1volta giù, 2volte a sx, 3volte su, 2volte a dx, 2volte su, 4volte a sx, 2volte su, 1volta giù, 2volte a dx, 3volte su, 4volte a sx, 7volte a dx.

Scendi e osserva a sx la parte illuminata e trova gli oggetti elencati in lista. Osserva il giradischi a dx, lo scatolone in basso per poi cliccare sui pezzi della canna da pesca e noterai che non tutti i pezzi che ti servono sono in quello scatolone. Osserva la sedia, poi la cassa: guarda il libro, prendi la mappa e le forbici. Vai alla carrozza, usa la maniglia sulla porta poi prendi la statuetta. Apri il cassetto sotto al sedile e prendi la chiave che devi usare sulla ruota della carrozza. Osserva la vetrina a dx, usa la statua per rompere il vetro poi vai avanti. Parla con il poliziotto. A terra a dx prendi la tour Eiffel, sul drappo rosso a sx usa le forbici e vai ad usare quel pezzo sulla vetrina per prendere la miniatura della cattedrale. Torna dal poliziotto, scendi a sx ma troverai un cane. Sali, osserva il pannello dietro al poliziotto ed usaci le 2 miniature: quello che devi fare è muoverle tutte e quattro portandole al loro giusto posto in base al colore che hanno alla base e senza far mai incrociare i percorsi. Fai come foto sotto.



Prendi la chiave e i fogli. Usa la chiave sull'auto e osserva cosa c'è all'interno. L'amuleto si illuminerà e ogni volta che lo noterai vorrà dire che nella scena devi usarlo per trovare dei simboli, quindi ora trascinalo su tutto lo schermo e clicca sui simboli che trovi. Vai avanti. Guarda in basso a dx la neve, prendi le ali e osserva la pala. Osserva a terra verso il centro il gargoyle a pezzi poi osserva la grata a sx: prendi la maniglia. Vai avanti, osserva a dx la bacheca, a sx prendi le ali, osserva il muro a sx e la porta. Torna indietro 3 volte poi scendi a sx e sul registratore di cassa usa la maniglia poi guarda i numeri: devi mettere in ordine i tasti sapendo che si muovono in base al numero che hanno indicato sopra. Non c'è una soluzione precisa basta andare per tentativi o saltare il minigioco. Prendi il rasoio ed usalo sulla sedia. Torna al gargoyle a pezzi, usa il rasoio poi prendi la statua e l'amuleto. Dopo la scenetta torna al negozietto e nello scatolone usa la corda. Vai in piazza e sulla grata a sx usa l'amo. Vai ad usare l'amuleto sul portone. Nel prossimo minigioco dovrai ruotare il pannello utilizzando le frecce ai lati, in modo da unire i cubi, quindi fai così:

- **nella prima fase clicca 1volta la freccia sx, 2volte la dx, 2volte la sx e 1volta la dx;**
- **nella seconda fase clicca 10volte la freccia dx e 1volta la sx.**

Entra nella cattedrale. A sx osserva la statua e tutto ciò che ha intorno. Osserva l'altarino in alto a sx e clicca sugli oggetti selezionabili a formare la lancia, ti mancherà solo la punta. Vai a dx, parla con Esme poi osserva dov'era seduta per trovare gli oggetti in lista. Vicino alla sedia prendi il bastone, osserva il lampadario e sul tavolo incolla le ali al gargoyle poi incollale con la colla a dx. Usa l'amuleto sul gargoyle per trovare i 6 simboli: dopo il filmato avrai un nuovo amico. Osserva il carrilon sullo scaffale in alto poi la mano al centro: inserisci il busto che hai in inventario. Osserva il tavolo a sx e leggi la ricetta. Torna indietro, vai avanti, guarda il pavimento, la porta e il muro a sx, la porta, il muro e la panchina a dx. Vai avanti, a dx prendi la lancia, guardati attorno e torna nei pressi della mongolfiera. In basso a dx sulla neve usa il secchio e sulla mongolfiera usa Gladriel poi osserva a terra a sx per trovare gli oggetti in lista. Vai a sx. Sul bidone usa il secchio e il bastone per prenderlo e sulla lanterna in alto a dx usa Gladriel. Torna nella cattedrale, sul tavolino a sx dove hai letto la ricetta usa il sapone sulla grattugia, mettilo nella ciotola poi aggiungi l'acqua e mescola. Prendi il tutto usando la bottiglietta. Torna indietro, osserva il ponteggio in alto a dx, usa la lancia poi sali. Osserva gli oggetti a sx e seleziona i vari pezzi per ricomporre l'aquila. Prendi il cacciavite. Scendi. Vai all'organo, sulla statua a dx usa il lubrificante poi vai ad usare l'elmo sulla statua alla sx dell'ingresso della cattedrale: prendi la chiave dalle sue mani. Torna all'organo ed usa la chiave sul mobiletto a sx per prendere le cessoie. Esci dall'edificio. Vai a sx e sulle portine del giornalaio usa le cessoie e trova gli oggetti in lista. Vai nella cattedrale dove hai trovato il disegno sul pavimento al centro e guarda a sx la porta: usaci la chiave inglese e dopo il filmato sposta le macerie per recuperare i tasti dell'organo e leggere il foglio. Ora vai ad usare i tasti sull'organo e lo spartito: devi suonare seguendo l'ordine dei colori sullo spartito, quindi fai come indicato sotto.

1_



2_



3_



4_



Entra nel passaggio, osserva il disegno e la sua base poi guarda a dx e dopo il filmato guarda Esma poi passa oltre. Guarda la cassaforte a sx. Sul tavolo a sx prendi il medaglione, leggi i fogli, prendi la stoffa, osserva il portagioie e dal cassetto prendi il codice. Esci dall'inquadratura, prendi a dx sulla bara il badge e dalla cassa più a dx prendi la farina. Torna verso l'entrata della cattedrale (senza uscire), vai a dx e sulla mano usa la statuetta ed il codice. Vai alla porta a sx con le macerie e sul muro a sx usa il medaglione: prendi la chiave e vai ad usarla sul portagioie in laboratorio per poi prendere il cuore. Vai all'atrio con il disegno per terra ed usaci il cuore: quello che devi fare è ricreare il mosaico mettendo i pezzi al posto giusto, come da foto sotto.



Prendi il simbolo del serpente ed usalo sul muro a dx poi ricomponi il disegno della mano (si fa in 3 mosse, è facilissimo!) e prendi il rubino. Vai al laboratorio, usa il rubino sulla cassa a sx e prendi lo scalpello. Vai

nell'atrio della cattedrale, gira a sx e sulla parte di muro con le mattonelle scostate usa lo scalpello per prendere la statuetta da andare subito ad usare sul meccanismo con la mano. Sul lampadario usa la stoffa per prendere la lampadina, esci dalla cattedrale e sulla lanterna a dx usa la lampadina. Vai a dx, osserva la bici a sx, vai a dx, osserva il dipinto, la barca e le scale. Torna indietro e vai in alto. A terra prendi le monete, dai tavolini a sx prendi il tubo ed osserva lo zaino. Entra nel ristorante e parla con il cuoco. Vai a dx, clicca sul mimo, guarda la sega a dx, dal pupazzo di neve prendigli il naso che rivelerà essere un ingranaggio poi torna di fronte la cattedrale. Vai a sx e sul portone usa il badge: devi premere i bottoni per farli diventare scuri, sapendo che cliccandone uno attivi anche gli altri attorno, quindi **clicca il tasto G, poi 7, poi C ed infine D**. Prima di passare oltre, sul distributore a sx usa le monete: otterrai un codice che devi andare ad usare subito sulla bici. Prendi l'acetone e vai ad usarlo sul dipinto vicino alla barca per poi prendere il pennello. Ora puoi andare a passare oltre il portone appena aperto. Osserva il furgone, lo stemma sotto la scala e le due porte. Entra nella cattedrale, Sali sul ponteggio, sul phon usa il meccanismo da scongelare poi con il pennello vernicia le 3 palline e mettile nel meccanismo che devi usare sul furgone della polizia. Una volta fatto trova gli oggetti in lista. Usa l'ultima statuetta sul meccanismo con la mano nella cattedrale. Devi cliccare i pulsanti rosso e verde per ruotare la mano in base alla sequenza indicata sul foglietto quindi fai così: **rosso 2 volte, verde 3 volte, verde 2 volte e rosso 3 volte**. Prendi la mano. Vai al laboratorio. Usa la mano sulla cassaforte a sx, prendi la pompa e il pezzo di vetro. Usa la pompa sul filo staccato alla dx del meccanismo al centro della stanza poi usa l'amuleto per trovare i 6 simboli nascosti. Usa Gladriel sul meccanismo e dopo il filmato osserva la bara ed il suo pannello: devi formare una linea continua blu che tocchi tutti i quadrati, come foto sotto.



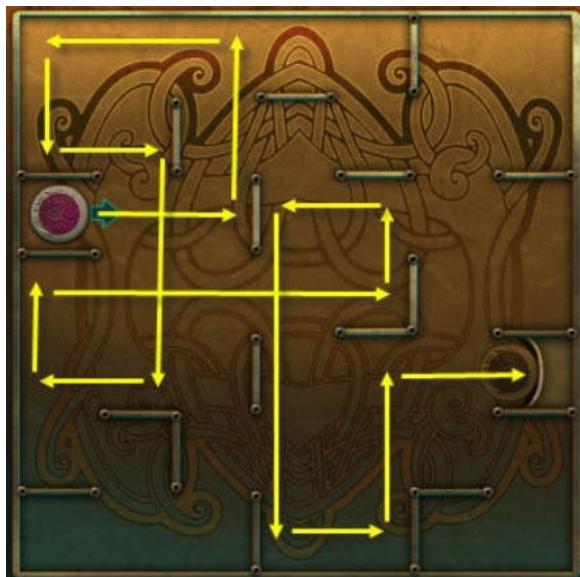
Trova poi gli oggetti in lista. Esci dalla cattedrale ed usa Gladriel sulla statua a dx poi prendi lo stemma. Vai alla stazione di polizia ed usa lo stemma sotto le scale: prendi un pezzo di cesoie e il simbolo. Vai ad usare il pezzo delle cesoie su quello sulla panchina a dx dentro la cattedrale e una volta ricomposte vai ad usarle sullo zainetto sui tavolini di fronte al ristorante e prendi il panino. Ricordi il cane che ad inizio gioco ti sbarrava la strada??? Ecco dagli il panino e se ne andrà! Prendi la sbarra, sulla panchina a sx prendi la pala ed il pezzo di sole. Usa la pala sul contenitore rosso per prendere la sabbia. Osserva il quadro elettrico per notare che mancano dei fusibili. Vai alla barca, usa la sabbia sulle scale e sali. Trova gli oggetti in lista a dx. Guarda la cassaforte in basso, l'aspirapolvere ed il foglio. Usa la sacca appena presa e chiudi con il coperchio poi aggiungi il tubo in inventario. Sul lucchetto usa il bastone e forma le parte del beccuccio dell'aspirapolvere.

Esci dalla schermata, guarda il tavolo, stacca un biglietto dal libro, esci dall'inquadratura e sul cassetto del mobile a dx usa lo scalpello e prendi il timbro: usalo sul biglietto. Dopo il filmato usa l'aspirapolvere per recuperarlo poi consegnalo al capitano per salire sulla barca. Prendi la tanica, la macchina fotografica e la trombetta. Vai dal mimo nel parco e usa la macchina fotografica. Usa la trombetta sull'uccello sulla panchina e prendi il pezzo di sole. Entra nella cattedrale. Vai avanti, gira a dx e sulla porta usa i due pezzi di sole. Via avanti, osserva il macchinario a sx, la ragnatela in alto e la cassaforte poi sali. Dalla statua a sx prendi il medaglione, osserva il gargoyle a dx e scendi. Usa il medaglione sulla cassaforte e trova gli oggetti in lista. Sali e usa l'ingranaggio in basso a dx: gira i primi due gargoyle di sx e dx verso l'esterno e vai oltre. Dopo il filmato guarda in fondo la parte scintillante e trova gli oggetti in lista. In basso a sx prendi lo sturalavandini e la piastrella. In alto a dx usa l'esagono: devi ruotare i simboli come mostrato nel disegno, quindi fai come segnato nella foto sotto.

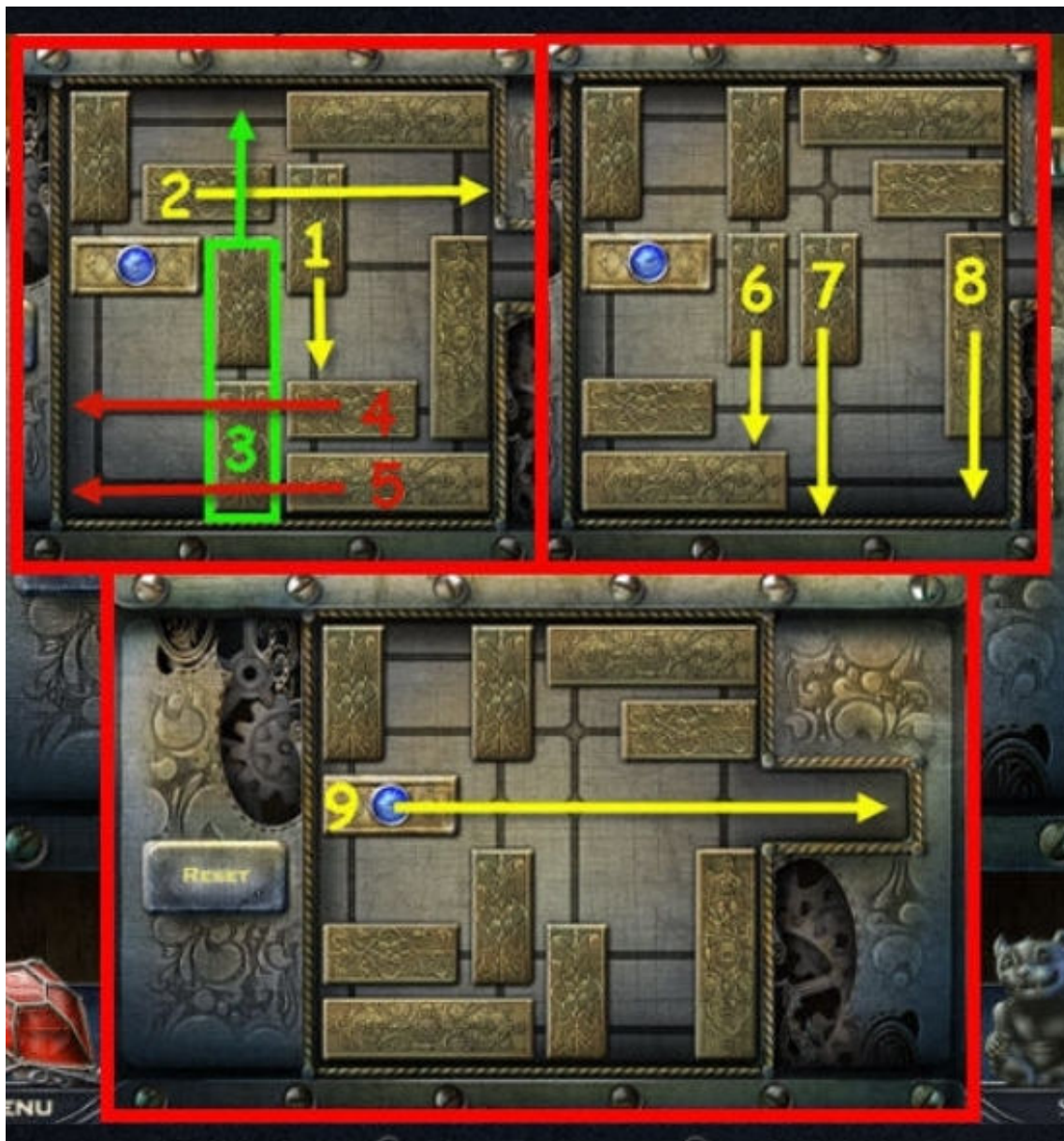


C 3volte; D 5volte; A 4volte; D; G 2volte; A; B 2volte; E; B 2volte; D 4volte; G 2volte; F 2volte; C 5volte; F 3volte; C 5volte; E; B; E; B 5volte

Tira la leva e in alto a sx usa Gladriel ed esci. Osserva la porta a sx, guarda lo scaffale a sx e prendi la chiave. Dal trono prendi il mattarello, osserva la tela a dx poi apri la porta a dx e vai oltre. Torna fuori dove il gioco è iniziato e nel negozio dei souvenir sul grammofono usa la chiave appena presa e prendi il disco. Vai al ristorante, consegna il disco al cuoco poi osserva il jukebox: usa il gettone poi clicca sulle frecce intorno al gettone per muoverlo fino alla parte opposta.

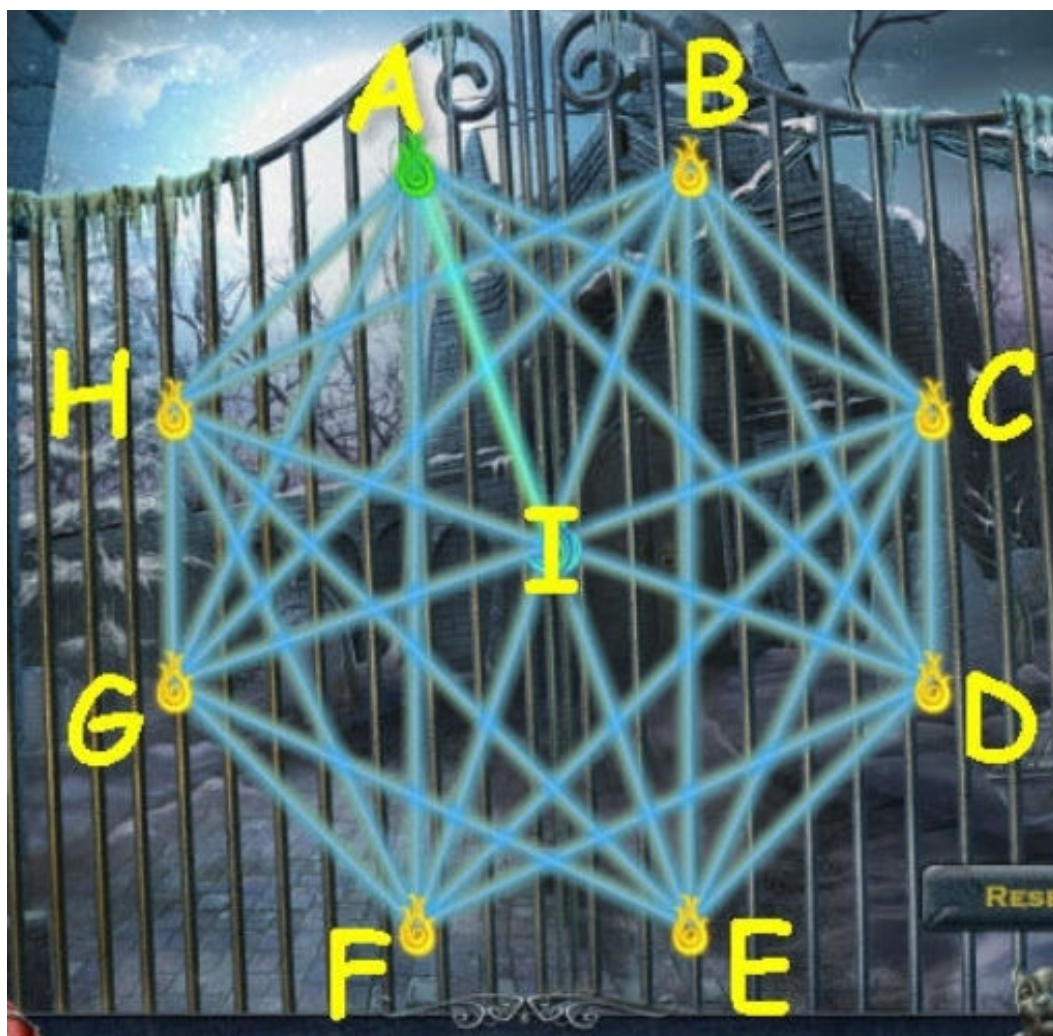


Guarda il tavolo a sx, il foglio poi selezione la caffettiera, lo zucchero, il cucchiaino ed il latte poi prendi la tazzina. Osserva lo scaffale lì vicino e prendi il sacchetto e la marmellata. Vai in cucina, a dx trova gli oggetti mostrati nella lista poi osserva il lavandino a dx e prendi il cucchiaino e le uova. Usaci il mattarello per lavarlo. Dallo scaffale di fronte prendi il latte. A sx apri il forno e accendilo. Osserva il piano di lavoro, il foglio e nella ciotola metti: **latte, uova, farina, zucchero, burro poi mescola. Usa il mattarello, la marmellata poi arrotola il composto, taglia ed inforna. Usa il sacchetto in inventario per prendere le brioches.** Vai nella cattedrale, avanti, vai verso la porta a dx, sali, vai avanti, prendi a dx l'asse, in alto a dx la statuetta poi osserva il cappio a sx. Vai di fronte l'organo, scendi e usa sullo specchio decorato il pezzo di vetro in inventario. Vai alla polizia. Sulla porta di fronte usa la piastrella: devi muovere gli altri mattoncini per far passare la piastrella dall'altra parte.



Dai il caffè e le brioches al poliziotto. Prendi i fogli vicini la porta a dx e portali al poliziotto. Passa oltre la porta del capitano. Osserva il tavolo, prendi il coltello, apri il cassetto per prendere il pennarello poi osserva la bacheca, la spina in basso e lo scaffale poi esci dall'edificio. Sulla porta della stanza degli archivi a sx usa la chiave. Una volta dentro osserva il tavolo e dallo scaffale a sx prendi il nastro e l'imbuto. Guarda lo scaffale a

dx poi esci. Torna all'ufficio del capitano e sulla spina usa il nastro e attaccala. Osserva la bacheca: usa il pennarello e prendi il foglio. Torna agli archivi e sulla scatola sullo scaffale usa il foglio con la combinazione e prendi la maniglia. Vai ad usare quest'ultima sul cassetto nell'ufficio del capitano e prendi l'anello. Torna agli archivi e sul libro sul tavolo usa l'anello e prendi il foglio. Recati nel parco dove c'era il mimo e sulla motosega usa l'imbuto poi la benzina. Tira la leva e prendi il ceppo. Vai in sacrestia (puoi muoverti tramite la mappa) e sulla porta a sx usa la motosega. Sulla teca a dx usa il coltello, togli le due tuniche ed osserva quella blu. Per adesso puoi usarvi solo l'ago e il foglio. Vai a sx. Guarda i lati del cancello, osserva la base della statua a sx e vai a dx. Guarda la fontana ed usa le foto: devi scegliere i giusti segni in base all'ordine delle foto, quindi da sx verso dx clicca le mattonelle **7, 8, 9**. Prendi la brocca. Torna indietro, sulla torcia della statua usa Gladriel poi usa la torcia sull'intercapedine in alto a sx e la brocca su quella a dx. Guarda il cancello: devi ricomporre il disegno in modo che le corde diventino blu come foto sotto.



A-H-G-A-C-B-H-F-C-D-E-B-G-F-A-D-B-I-H-E-C-I-D-F-I-G-E-I-A

Vai avanti. In basso prendi il gioiello, guarda a sx la buca, a dx la lapide e prendi i ferri. Vai al laboratorio di Esme. Osserva il tavolo e sul portagioie a dx usa il tassello: usando le frecce ai lati devi portare i gioielli nei cerchi disegnati.



F –C –D –G –Bx2volte –Ex2volte –C –A –H

Prendi il filo e il fiammifero. Vai in sacrestia e sulla tunica usa il filo e riproduci sulla stoffa l'esatta copia del disegno sul foglio. Vai all'entrata del cimitero. A dx sulla porta prendi il pezzo di vetro e vai ad usarlo nella stanza con lo specchio colorato vicino al laboratorio di Esme. Torna al cimitero e sul gargoyle usa la tunica. Dopo il filmato sulla fontana in alto a dx usa i fiammiferi. Guarda il muro a sx, il fiore, la cassaforte e la statua: prendi la collana e usala sul trono in sacrestia. Prendi l'ala. Vai all'esterno della cattedrale e sul muro a sx usa l'ala poi prendi la calamita. Entra nella stazione di polizia e sul vetro a dx usa la calamita per prendere la piastra. Entra nell'ufficio del capitano e a dx usa la piastra poi premi i bottoni con la sequenza indicata nella foto sotto.



Trova gli oggetti mostrati in lista. Vai alla cripta (dove c'era il cane) e vicino al cancello a sx usa il fusibile: devi creare un circuito e i numeri sui cerchi indicano il numero di volte in cui puoi attraversarli per far passare energia, quindi fai come foto sotto.

teca, il tavolo a dx e prendi l'emblema: usa la statua di Esme sul simbolo quadrato. Vai in piazza Notre Dame e sulla pala a dx usa la corda poi prendila. Vai alla fontana del cimitero e sulla neve a sx usa la pala. Osserva la statua, prendi la lametta e la bottiglia poi guarda la porta e usa l'emblema per prendere la lama. Vai nel sottoscala e a sx usa la lama. Prendi il cacciavite e lima la lametta. Vai al mausoleo e sulla cassa usa il cacciavite per poi prendere la punta di lancia e la statua: usa quest'ultima nel laboratorio di Quasimodo. Guarda il tavolo a sx. Usa la maniglia in basso a sx poi il ceppo. Sul ceppo usa la lametta, sul bicchiere la bottiglia con la vernice, sul cassetto le chiavi per prendere la manopola ed usarla a dx. girala ed usa la penna sulla statua poi verniciala, metti il drappo blu e vai a posizionarla sul tavolo a dx. Dopo il filmato vai all'entrata della cattedrale, guarda il piedistallo in alto a sx e usa la punta della lancia per completarla. Vai ora dove c'è la grande ruota e a sx usa il simbolo in inventario. Nel mausoleo, sul muro a sx, usa la lancia, prendi il simbolo e vai ad usarlo nella stanza di prima sulla parte dx. Guarda le casse a sx. prendi il martello e guarda la pergamena. Vai nel sottoscala e in alto a sx sull'asse usa il martello per prenderla. Vai al cimitero. In basso a sx usa l'asse e prendi gli aghi di pino che devi andare ad usare nella ragnatela nel sottoscala per poi prendere un uncino e un tassello. Vai al parcheggio della stazione di polizia e in basso a sx sul peso usa l'uncino. Recati all'entrata del cimitero e, alla base della statua a sx, usa il tassello. Vai alla torre con le campane e sul cappio usa il peso per prendere un altro tassello ed usarlo subito sulla statua di prima. Quello che devi fare ora è cliccare sulle frecce che compaiono per invertire il senso degli esagoni, quindi fai come indicato sotto.



Prendi la maniglia e vai ad usarla sulla teca nel laboratorio di Quasimodo. Prendi il taglierino ed usalo sulla teca nella cripta insieme poi allo stura lavandini. Prendi il simbolo 9 ed usalo sul grande cerchio.

Goditi il filmato finale!!!

SOLUZIONE DI STAR