

IL MISTERO DI NOTRE-DAME

Parigi 1313

Siamo nel regno di Filippo il Bello, esattamente sull'Île de la Cité, ovvero ai piedi della cattedrale più famosa del mondo: Notre-Dame.

Il Sovrano è nel momento del suo massimo splendore, il potere da lui acquisito gli ha permesso di soffocare l'insurrezione fiamminga, di annullare l'ordine dei Templari e di moderare il controllo della chiesa, che ha dato chiaro segno di sottomissione santificando suo nonno Luigi IX.

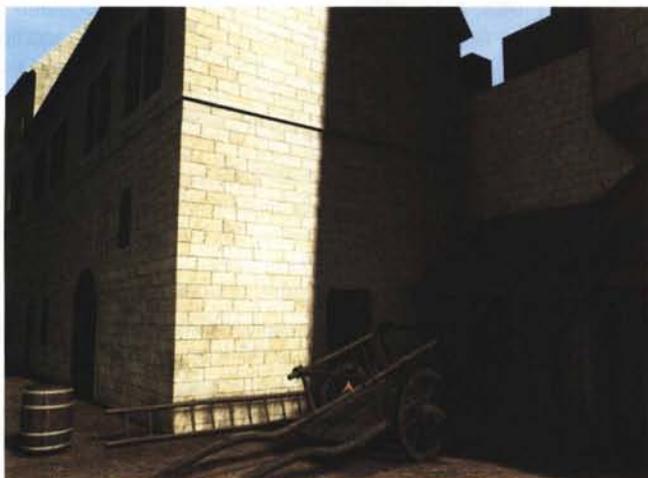
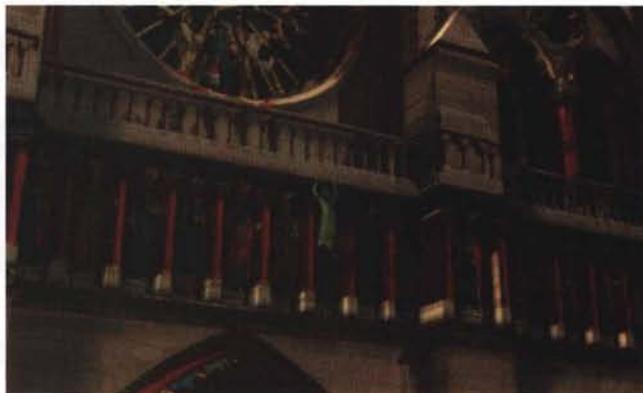
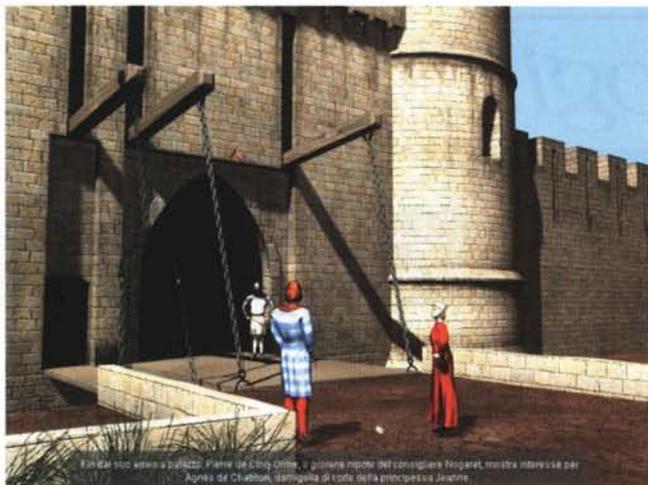
Proprio per coronare



il percorso effettuato, Filippo decide di dare il via ad un'opera che deve lasciare traccia nella storia, un qualcosa per cui si parlerà di lui nei secoli a venire.

Di questo imponente compito investe un suo fido collaboratore: Adam De Douai, un orafco della corte, che dovrà per ordine del sovrano costruire un orologio meccanico, che racconterà il passare del tempo al posto delle campane papali.

In un primo tentativo, Filippo fece costruire un orologio ad acqua, che



smise di funzionare con l'arrivo del rigido inverno; stavolta sarà un moto perpetuo, aperta ostentazione del potere umano nei confronti della chiesa che in quel tempo esaltava la sudditanza all'onnipotenza divina.

Ma nel bel mezzo di una domenica di festa, Adam cade da una torre della Cattedrale: trasportato in fin di vita al Palazzo Reale, sparisce misteriosamente.

Si tratta di un incidente o di un complotto? Jacques, il fratello di Adam, Rosemonde, sua compagna, e il giovane scudiero Pierre



avvicinandoci al gran finale.

Le musiche sono quelle del tempo, gioiose come i sottofondi del racconto di un menestrello, saltellanti come le danze di una cortigiana in un'osteria.

La grafica si avvale di sequenze filmate che intercalano le schermate fisse in cui compiere le scelte; gli ambienti in 3D sono in realtà piatti e



nei panni di tre personaggi diversi, dandoci la necessità di portare avanti la missione di tutti per scoprire la verità.

I tre si incontrano e si sovrappongono nel gioco, ma ognuno continua a fare la sua strada e a raccogliere i suoi

non permettono escursioni in tempo reale, ovvero, compiuta una scelta, ci viene presentata un'altra schermata o un filmato.

Il gioco non è molto complesso, anzi a dire il vero è a tratti un po' banale, ma il fascino dell'epoca raccontata e l'idea di portare avanti tre personaggi simulta-



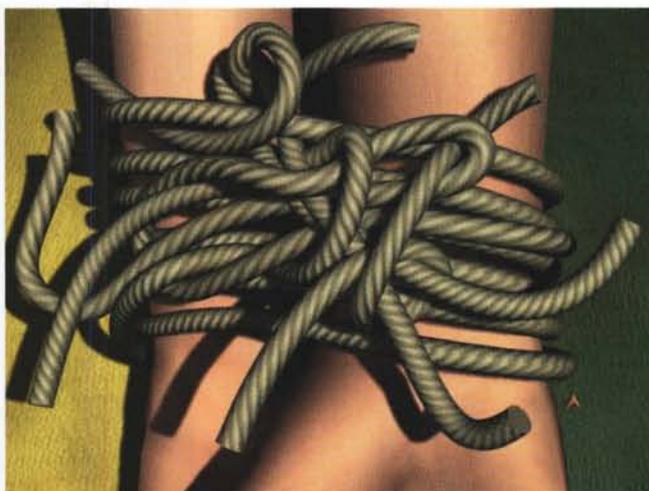
de Cinq-Ormes si mettono alla ricerca della verità.

Questa è la prefazione che ci conduce all'inizio dell'avventura "Il mistero di Notre-Dame"; nostro compito è gestire con saggezza e scaltrezza tutti e tre i personaggi sopracitati per arrivare alla soluzione dell'intrigato mistero.

Il gioco, completamente in italiano, si distingue proprio per questa idea di metterci



indizi. Ogni passo in più che compiamo, la griglia degli indizi da raccogliere si riempie con un segno verde, ogni passo falso una croce rossa indica che ci dobbiamo riprovare; al segno verde fa seguito una pagina di libro che si volge,



neamente gli regala spessore e quel pizzico di longevità.

Un altro pregio non trascurabile al giorno d'oggi è il fatto che è alla portata di tutti per requisiti hardware: si accontenta, infatti di un Pentium 133 e 32 Mb di RAM e, reggetevi forte, gira persino su un Macintosh PowerPC 120 MHz con 20 Mb di RAM!

IL MISTERO DI NOTRE-DAME

Produttore:
Microids

Distributore:
LEADER Spa

Prezzo al pubblico: L. 99.900

REQUISITI MINIMI: Pentium 133 - 32 MB RAM
o Macintosh PowerPC 120 MHz 20 Mb RAM

MC