

RED CROW MYSTERIES LEGION

Capitolo 1

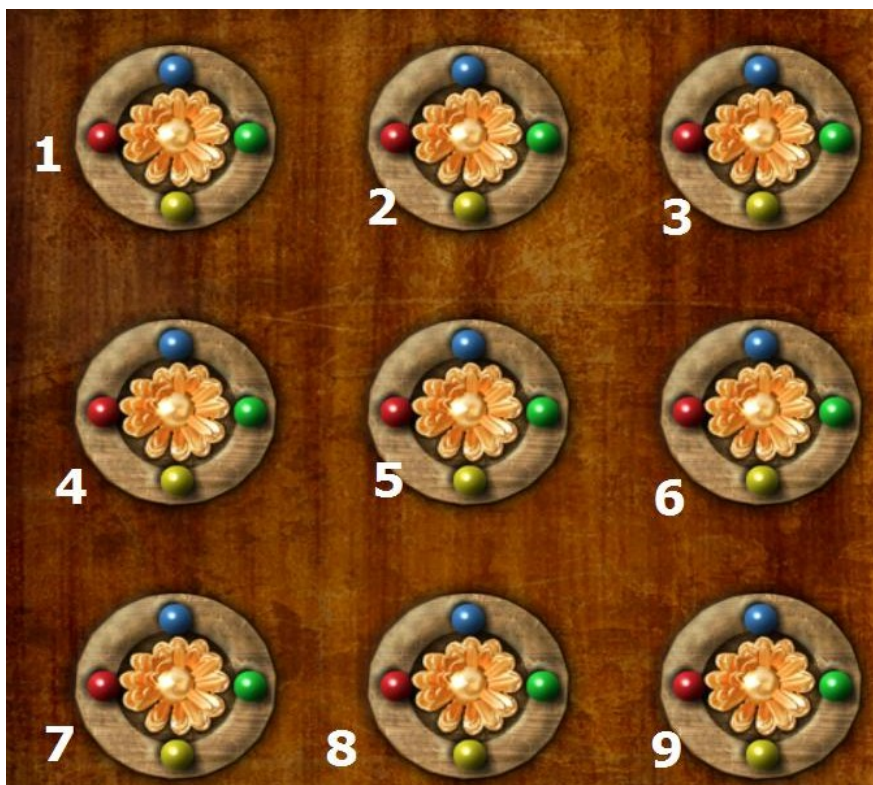
Sei nella camera da letto: prendi i 6 fiori dorati, poi osserva il mobile a sx e solleva il coperchio per prendere un proiettile, prendi la lettera a dx.



Osserva il mobile a dx e prendi: i 3 fiori e poi osserva il cassetto a combinazione a sx, è bloccato.



Osserva il mobile centrale e inserisci i 9 fiori e si avrà un puzzle: bisogna posizionare i colori dei pallini alternati sia in orizzontale che in verticale, di seguito lo schema:



Clicca due volte il 2 - Due volte il 4 - Due volte il 6

Dialoga con il fantasma e si aprirà la porta dell'armadio dove c'era il puzzle. Entra, osserva la porta ma è chiusa. Clicca la sedia e prendi il coltello a sx, usa il coltello sulla sedia e prendi un pezzo di un disegno. Sotto il mobile verde prendi un altro pezzo di disegno, clicca lo specchio e inserisci i due pezzi di disegno.



Ruota i pezzi del disegno sullo specchio e posizionali per completare l'immagine, avrai un medaglione.



Ritorna indietro nella stanza da letto e clicca il mobile a dx, osserva il cassetto con il meccanismo e poi usaci il medaglione, osservalo di nuovo e sarai pronto per un puzzle. A fianco appariranno le "istruzioni".



Clicca i numeri nel seguente ordine: 2 – 5 – 4 – 7 – 11 – 9 – 12 – 9 – 6 – 11

Dal cassetto che si apre prendi la pistola.

Esci e rientra nella stanza dietro l'armadio, in inventario unisci la pistola con il proiettile, osserva il lucchetto e usaci la pistola. Sposta il chiavistello per aprire la porta. Entra e sposta la tenda a dx, prendi il corno. In alto prendi la chiave e poi clicca la testa di animale sopra la porta, prova a prendere la chiave ma non riesci, per ora metti il corno sulla testa. Osserva la porta che è chiusa e il soffitto in alto. Osserva il lucchetto sul mobile e usaci la chiave, prendi il corno e poi osserva la foto a sx. Metti il corno sulla testa dell'animale e prendi la chiave che ha in bocca.



Vai verso il mobile con le 3 tende e prendi il medaglione verde. Prova su quello dorato in basso ma è bloccato. Sposta le tende.



Osserva tutte le nicchie e in quella di sx c'è un puzzle. Clicca le due tessere adiacenti che vuoi invertire di posizione fino a raggiungere il risultato finale. Avrai la statuetta del drago.



Torna indietro e usa la chiave sulla porta e poi esci.

Capitolo 2

Sulla dx prendi la testa di una statua e poi clicca lo schermo a sx. Vai a sx dove c'è l'auto rossa e prendi: la ruota, la tanica, il peso, il faro e la barra di ferro. Prova ad aprire la porta.

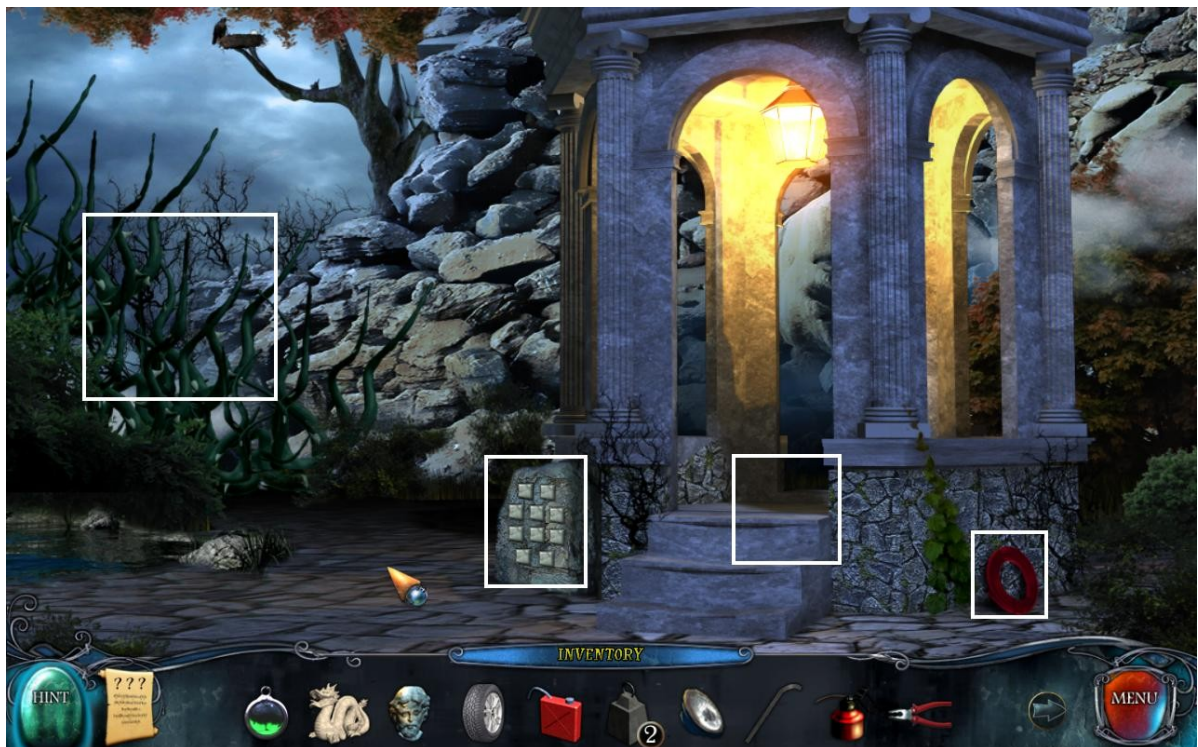


Osserva l'auto e poi osserva l'interno prendendo: l'oliatore, le pinze e in alto i fili.

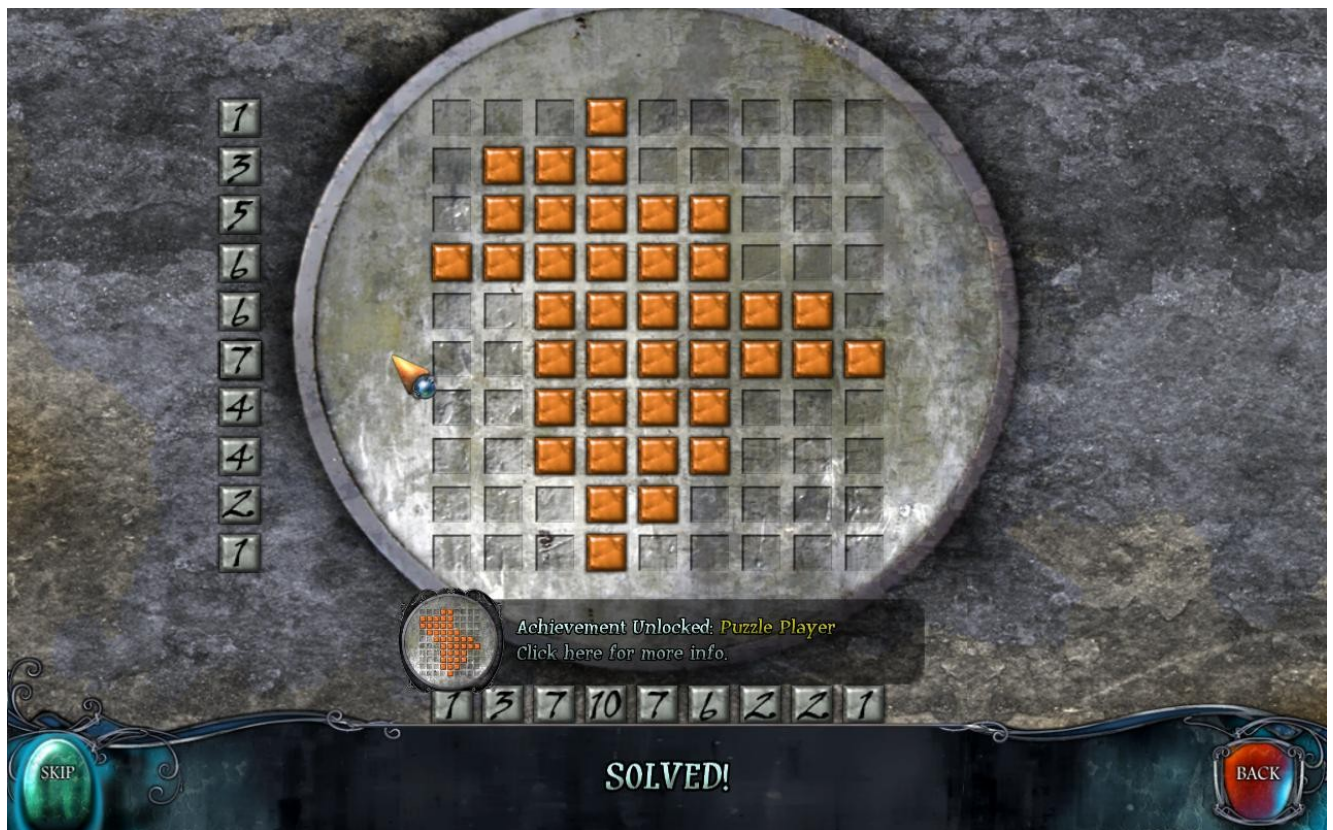
Ritorna indietro e vai una volta a dx. In questa schermata puoi andare in 4 zone (quelle rosse), prima prendi il peso sulla panchina a sx e poi vai nel gazebo a sx (1).



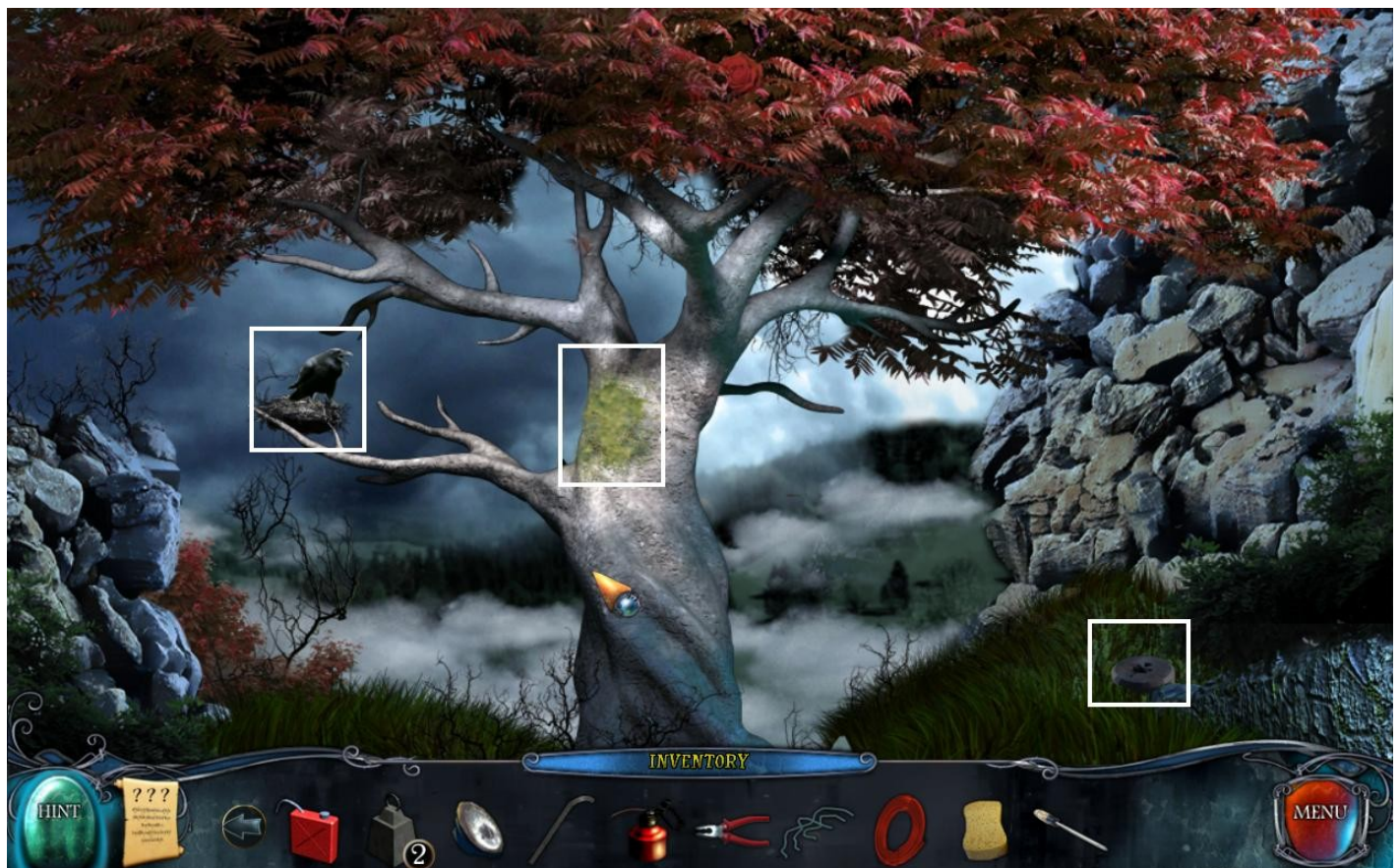
Parla con il fantasma e poi prendi il cavo rosso, osserva i rami a sx ma non puoi prenderli. Clicca la pietra con i tasselli chiari e prendi il numero 7 - Vai agli scalini e prendi la spugna e il cacciavite.



Clicca il tombino e posiziona il numero 7 a sx dove manca e risolvi il puzzle. In pratica i numeri a sx dicono quante caselle devono essere attivate nella rispettiva riga e i numeri in basso quante caselle nelle rispettiva colonna. Non è possibile saltare caselle tra una e l'altra. Ho trovato almeno 2 posizioni valide ma solo quella sotto mi dà il machete.



Esci dalla schermata e taglia i rami a sx con il machete e avanza in quella direzione. A dx prendi il cilindro di ferro, osserva il muschio sul tronco e il corvo.



Ritorna indietro fino al giardino e vai al cespuglio (2). Sulla dx prendi la valvola, esamina la statua nell'acqua e sulla sx prendi il verme.



Ritorna indietro e vai al gazebo(1), avanza dove hai tagliato i rami e usa il verme sul corvo, osserva il nido e prendi la chiave.

Ritorna indietro fino alla fontana, cliccala e sulla sx in terra prendi la valvola.



Osserva la parte centrale e vedrai un oggetto rosso che non puoi prendere. Osserva il mattone smosso alla base, spostalo e prendi il medaglione rosso, sulla sx prendi la spazzola. Osserva le manovelle dove hai preso il medaglione e cliccale secondo la sequenza sotto.



1-2-6-6-4-1-3-1-2-5

Sentirai l'acqua scorrere, osserva di nuovo il centro della fontana e usa la pinza per prendere il medaglione rosso.

Torna indietro e vai all'albero(4), sulla dx prendi la ruota.



Ora osserva la parte bassa dell'albero, svita le viti col cacciavite, apri lo sportello e prendi il pezzo di carta, prendi la valvola a dx.. Esci dalla schermata e osserva la pietra incisa a sx, usaci il pezzo di carta e vedrai che saranno evidenziati dei simboli attraverso i fori della carta.



IMMAGINE 1

Esci dalla schermata e osserva il teschio sull'albero, metti i medaglioni nelle orbite degli occhi e risolvi un enigma musicale random. Ci sono 9 sequenze e devi ripeterle seguendo i denti che si accendono, alla fine avrai un medaglione verde.

Ritorna indietro e vai al gazebo a sx(1), avanza dove hai tagliato gli alberi e usa la spazzola sulla zona verde sul tronco, prendi il simbolo. Ritorna al gazebo e osserva la pietra con i tasselli chiari, inserisci il simbolo nel posto vuoto e mettili come **nell'immagine 1** sopra che sono numerati.



Metti i due medaglioni verdi nelle due nicchie a sx e dx. Avrai un bottone blu.

Ritorna indietro e poi a sx per ritornare davanti alla casa, vai a sx verso l'auto, osserva la serratura sulla porta e usaci la chiave, entra e prendi: il cavo blu, il nastro, detergente, canna da pesca, peso e il secchio. Osserva il motore a sx e vedi che un tubo è rotto.



Osserva i pulsanti sull'armadio e inserisci quello blu in inventario dove manca, poi risolvi l'enigma facendo diventare verdi tutti i pulsanti. Alla seconda volta che premi uno stesso pulsante ruoteranno tutti. Il verde viene dopo il giallo. Ci son parecchie sequenze e non sono riuscito a verificarne una per postarla perché è complesso ritornare a quella iniziale e trovare una numerazione. Ho trovato questo in rete ma non so se va bene. Appena risolto avrai un faro dell'auto.



1, 8, 8, 1, 2, 8, 8, 1, 2, 3, 6, 7, 8

Esci e vai verso l'auto, inserisci le due ruote e i due fari davanti. Osserva il vetro davanti e poi il serbatoio a dx notando che non c'è benzina. Posizionati davanti all'auto e usa la barra di ferro sul cofano, usa i pesi sulla barra di ferro che aprirà il cofano, osservalo e metti le valvole nei cerchi bianchi che vedi sotto. A sx metti i fili e in alto metti l'olio.



Esci dalla schermata e osserva il bidona pieno di acqua, usaci il secchio per riempirlo e poi unisci il detergente con il secchio. Ritorna al parabrezza, usa la spugna con il secchio e poi sul parabrezza per pulirlo.

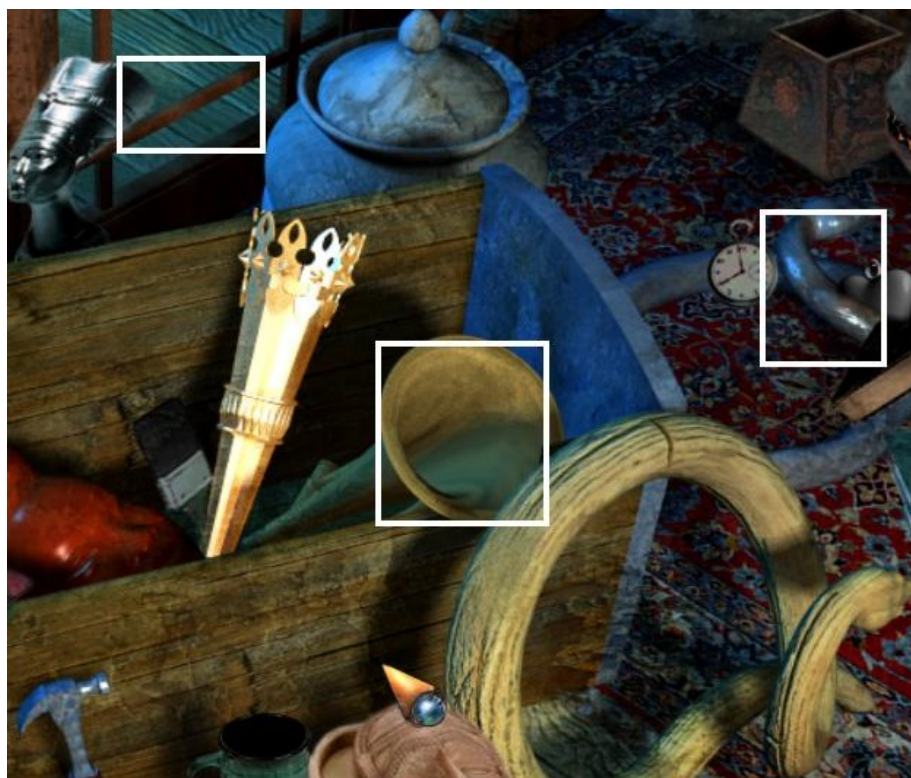
Ritorna indietro fino alla visuale della casa, vai a dx e poi vai verso il cespuglio davanti con l'arco di pietra, usa la canna da pesca con la statua nell'acqua e l'avrai in inventario. Esci dalla schermata e vai a dx, avanza per la casa e vai sopra, sei nella stanza della statua.

Capitolo 3

Avvicinati al mobile e inserisci la statua con i cavalli nella nicchia vuota e la testa sulla statua centrale, usa il cacciavite per prendere il medaglione d'oro e metti il drago nella nicchia a sx, la scala dell'attico scenderà. Sali e nella stanza prendi: la ricetta sotto il tavolo a sx, il cuore rosso sotto la tenda a dx e la statua del leone sulla balaustra.



Osserva il tavolo a sx ma mancano dei colori nelle scodelle, osserva i tre pilastri in terra a dx e manca qualcosa, osserva sotto la finestra a sx e prendi in alto un altro leone, nel corno una bottiglia viola, un cuore d'argento.

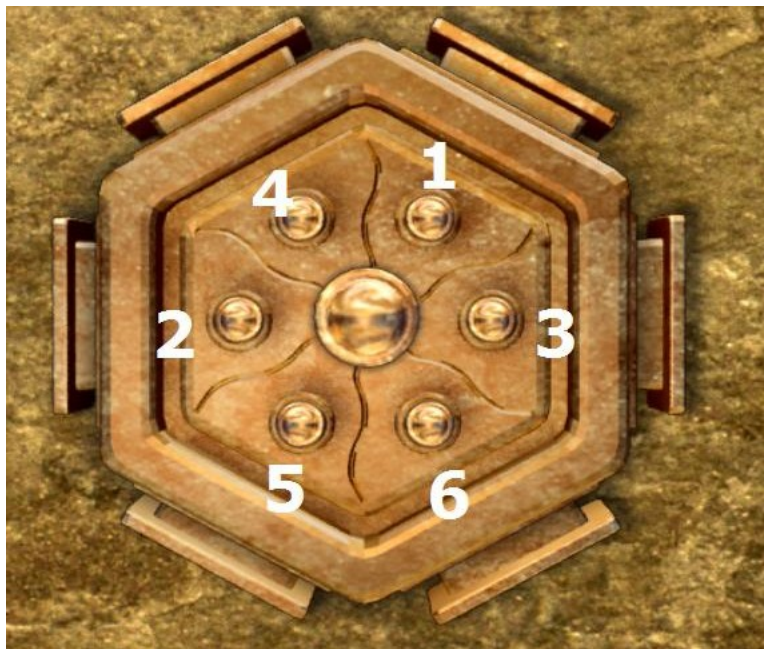


Osserva la statua e sul petto inserisci il cilindro di ferro, osservalo ma manca qualcosa. Esci dalla schermata e sali le scale a dx.

Dalla libreria prendi: la bottiglia verde, la nota sul tavolo, il cavo verde in alto, la bottiglia azzurra, il leone e sulla dx osserva il meccanismo a croce.



Metti il medaglione d'oro al centro del meccanismo e clicca secondo l'ordine che vedi sotto.



Scenderà un lampadario, prendi il cuore d'oro.

Ritorna sotto e vai a sx al tavolo delle scodelle dei colori. Osservale e in una c'è tracce di colore oro, colore rosso e colore argento. Quindi dobbiamo ricreare questi colori.



In ogni scodella metti il cuore del relativo colore: oro, rosso, argento. Dal foglio a dx si ricava che: il rosso si fa con: viola, rosso, quindi nella scodella del rosso aggiungi la bottiglia viola in quanto il rosso c'è già.

Nella scodella oro aggiungi il verde e in quella d'argento aggiungi il viola e il blu. Intingi i 3 leoni nelle scodelle per colorarli.

Esci dalla schermata e vai alle 3 colonne in terra, posiziona i leoni da sx a dx con rosso, oro e argento, osserva il foglio in terra e hai un enigma random. Bisogna far corrispondere almeno 3 tessere dello stesso colore sia orizzontale che verticale. Di seguito un esempio:



Nei riquadri bianchi abbiamo il colore viola, quello indicato dalla freccia è viola che andrà messo su quello azzurro nel cerchio in modo da averne 3 viola che spariranno per farne scendere altri. Il gioco finirà quando tutti i pulsanti rossi saranno verdi. Non è difficile solo pazienza. Alla fine avrai una chiave a croce. Vai alla statua e inserisci la chiave nel meccanismo sul petto, avrai la chiave della macchina. Esci dalla casa e vai alla macchina.

Capitolo 4

Entra nel garage e vai al motore a sx, metti i fili nei rispettivi colori e poi usa il nastro adesivo sul tubo che perde.



Esci dalla schermata e usa la tanica sul rubinetto macchinario ora funzionante. Esci, vai verso l'auto e osserva il tappo del serbatoio, svitalo e usa la tanica per inserire la benzina. Usa la chiave sull'auto, filmato.

Osserva la strada a sx e puoi andare in due locazioni: bar e retro del bar.

Vai a dx nel retro e sulla sx prendi il bastone lungo e sulla dx la campana di vetro. Esci dalla schermata e vai verso il bar, un cobra sbarra la strada. In inventario unisci il bastone con la campana di vetro e il tutto sul serpente. Entra e parla con l'uomo seduto. Dopo il dialogo esci a sx e ritorna sulla strada, ora puoi andare a sx dove c'è la nebbia. Osserva la porta ma è chiusa, raccogli la spatola in terra e poi osserva il vaso a dx, usa la spatola sulla terra per trovare una chiave e apri la porta con quella.



Capitolo 5

Appena dentro prendi la torcia sul tavolino a sx e hai 4 porte in cui entrare.



Sulla sedia a dx prendi la manopola e poi entra nella **porta 1**.

Porta 1

Alla dx del tavolo prendi la manopola sul mobile: è vicino alle bottiglie. Esci.

Porta 2

Prendi la manopola vicino al mobile a dx. Esci.

Porta 3

Prendi i 4 fusibili: a sx sulla testa della statua, in terra vicino al baule, in terra a dx vicino alla tenda e sul mobile in alto a dx. Esci.

Porta 4

Prendi la manopola vicino alla bottiglia sul mobile davanti. Esci.

Ritorna alla **porta 2** e in alto a dx osserva la scatola della corrente, inserisci prima i fusibili nei 4 alloggiamenti centrali e poi le manopole. Enigma per riattivare la corrente ruotando le manopole. Non sò se è random, quindi prova a metterle come sono sotto oppure segui la numerazione..

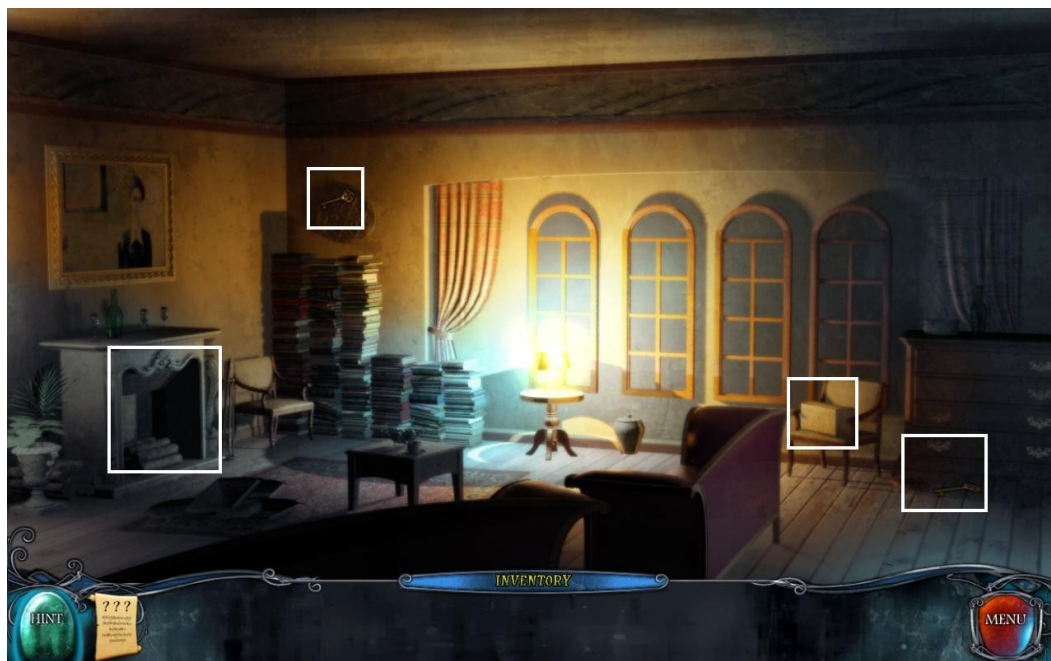


una volta C, una volta A, 3 volte B, 2 volte D.

Sul tavolo a sx prendi la lancetta del pendolo, osserva il pendolo, rimetti in ordine il quadrante e usaci la lancetta. Osserva la porta davanti ma non si può aprire. Torna indietro e sei davanti alle 4 porte, osserva i libri in fondo a sx e prendi la lampadina e poi entra nella porta 4.

Porta 4

Osserva la lampada sul tavolino e usaci la lampadina, prendi le due chiavi: una in terra a dx e una in alto a sx. Osserva la scatola sulla sedia che ha bisogno di 3 chiavi.



Vai al camino e prendi la chiave a dx, l'attizzatoio e poi tira la leva a sx per far uscire il gas, osserva la legna.



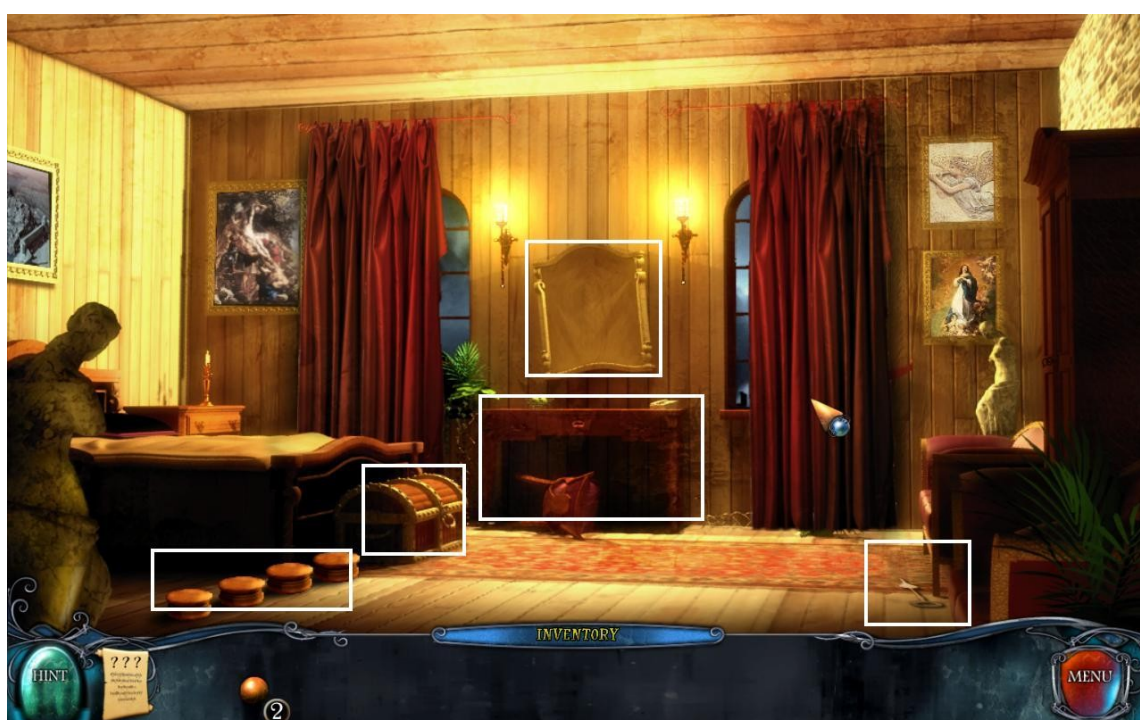
Vai alla scatola sulla sedia e usa le 3 chiavi, avrai una sfera.

Vai nella porta a sx(1) per la cucina. Sulla dx in terra prendi i fiammiferi, osserva il tavolo e prendi il coltello, osserva il muro in fondo e vedi delle lettere, osserva il frigorifero e c'è qualcosa sotto il ghiaccio.



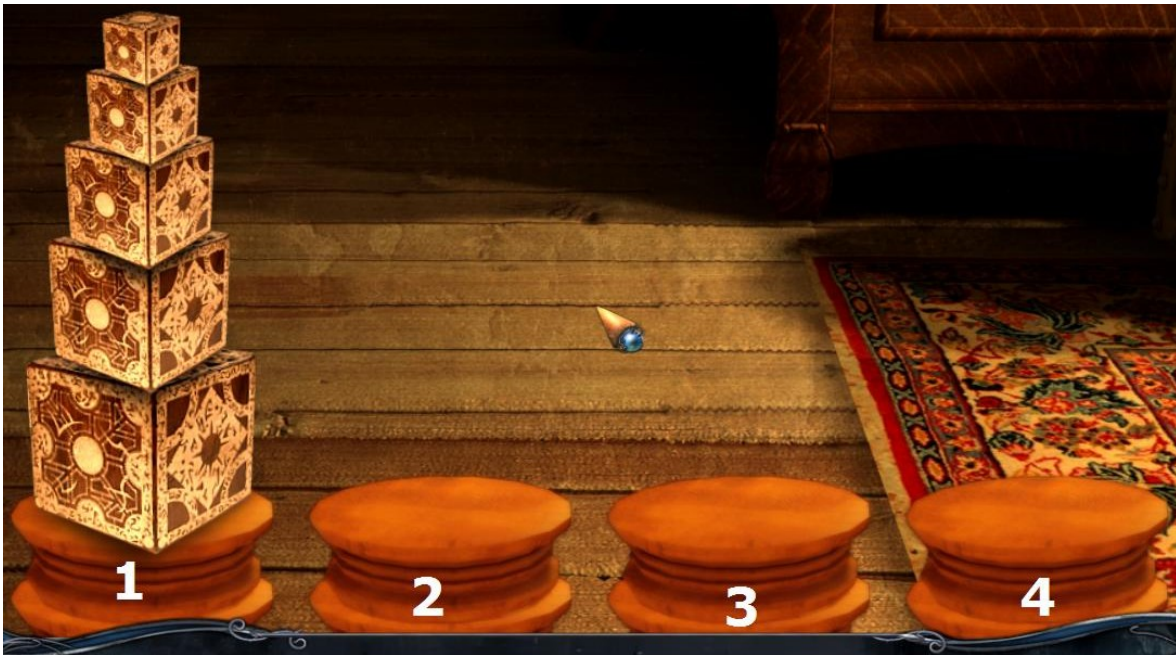
Esci e vai nella porta 4, vai al camino e usaci i fiammiferi, usa l'attizzatoio sul fuoco per avere un pezzo incandescente, esci e ritorna nella porta 1(cucina), osserva il frigorifero e usaci l'attizzatoio, prendi la lettera "S". Esci dalla schermata e vai al muro in fondo, usa il coltello sulla lettera "S" e prendi la sfera, ora ne hai due.

Esci e vai nella stanza 3, in terra a dx prendi la lancetta, osserva la cornice, il mobile sotto lo specchio, il baule e i 4 blocchi.



The screenshot shows a top-down view of a wooden desk with various items. A blue cursor points to a small blue gem on a decorative gold band. The inventory bar at the bottom contains a 'HINT' button, a '3' icon, a 'MENU' button, and a small map icon.

Vai ai quattro pilastri in terra a sx e avrai i 5 dadi posizionati, lo scopo è portarli sul pilastro a dx nello stesso ordine. Non è possibile mettere un dado grande su uno piccolo.



1 su 2 - 1 su 3 - 1 su 4 - 2 su 3 - 1 su 2 - 4 su 2 - 1 su 4 - 2 su 1 - 2 su 4 - 3 su 2 - 1 su 4 - 3 su 4 - 2 su 4

Avrai una parte strana.

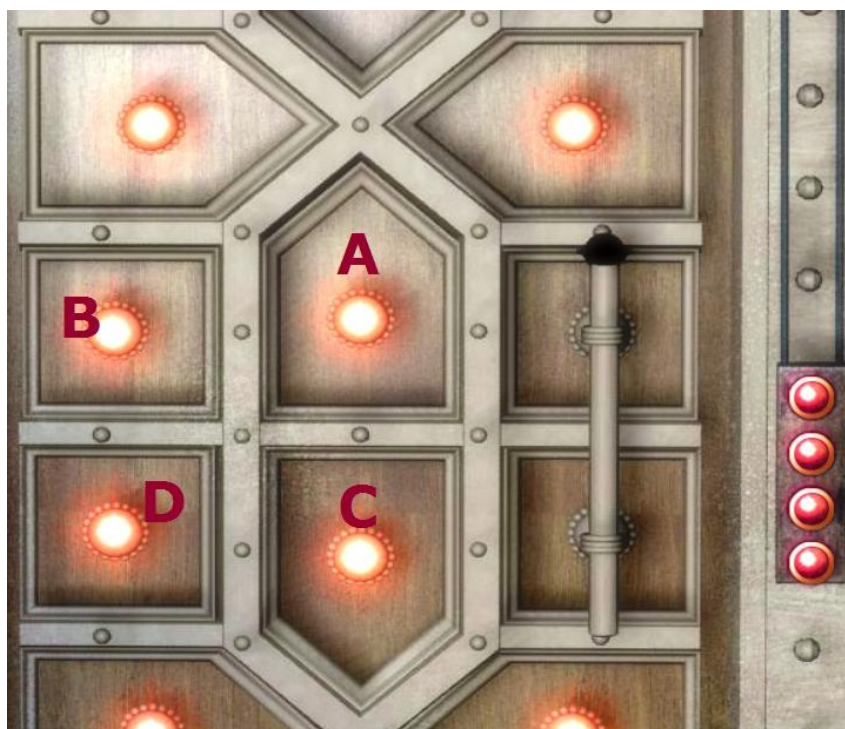
Osserva la cornice sul muro e ricostruisci l'immagine.



Osserva il 615

Esci dalla stanza e vai nella **2**, vai all'orologio a pendolo e inserisci la lancetta, ruotale posizionandole alle **6:15** (615). Avrai una sfera.

Vai alla porta in fondo e inserisci le 4 sfere nelle sedi a dx e risolvi l'enigma.



2 volte A - 1 volta B - 2 volte C - 1 volta D

Sei dentro la stanza, osserva la sedia e prendi il martello che usi per rompere il vaso e prendere una carta, sposta la tenda e osserva, esci dalla schermata e clicca il baule in basso, osserva l'enigma in alto.



Dal baule prendi uno specchio.

Esci dalla schermata e osserva l'enigma sul mobile, metti la carta a sx, lo specchio a dx e la parte strana al centro. Devi posizionare i colori nella ruota centrale come quelli dello specchio.



Clicca i settori indicati per colorarli.

Avrai una lettera. Esci in alto a sx e poi esci dalla casa e parli con Jim.

Capitolo 6

Osserva l'auto e prendi: il piede di porco, la fionda, la bottiglia d'acqua e il panino. Vai verso il cancello e prendi in terra la pietra e la moneta d'argento. Usa il piede di porco sulla pietra a dx e prendi un'altra moneta. Osserva il piedistallo e metti il panino, unisci la fionda con la pietra e usa il tutto sul nido: prendi un'altra moneta. In alto sulla colonna a sx prendi una moneta. Osserva la colonna a dx e usaci l'acqua: la poesia nasconde indizi.

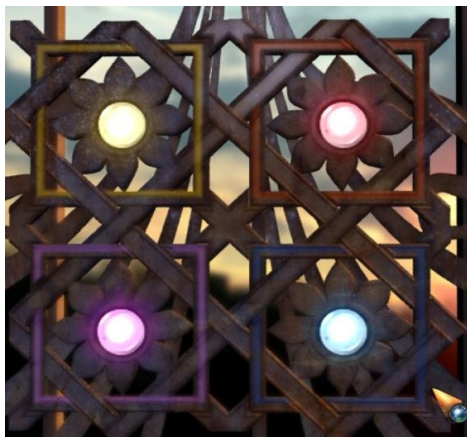


Osserva la colonna a dx e usaci l'acqua: la poesia nasconde indizi.



Osserva il cancello e inserisci le 4 monete, cliccale in modo da formare i colori della poesia:

oro – rosso - viola e blu.



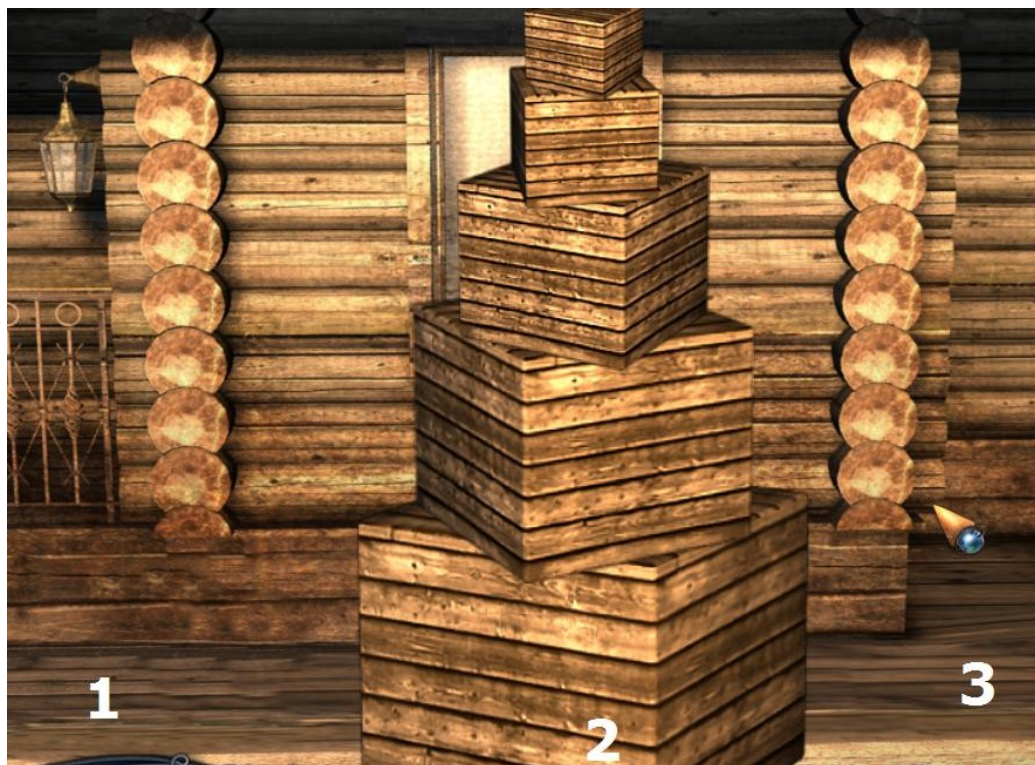
Sei all'interno e davanti hai una porta chiusa, avanza a sx per il retro e poi torna indietro, vai a dx e in terra prendi la lanterna, uno straccio e una pietra. Osserva la porta e sulla sx prendi l'accendino, prova la maniglia ma la porta è chiusa.



Osserva le casse a dx e hai un enigma per rendere agibile la finestra.

Hai le casse in verticale e devi spostarle mettendole sempre nello stesso ordine.

Questa è la posizione iniziale.



2 su 1 - 2 su 3 - 1 su 3 - 2 su 1 - 3 su 2 - 3 su 1 - 2 su 1 - 2 su 3 - 1 su 3 - 1 su 2 - 3 su 2 - 1 su 3 - 2 su 1 -
2 su 3 - 1 su 3 - 2 su 1

Posizione finale:



Osserva la finestra e usaci la pietra per romperla, usa lo straccio sul vetro rimasto sulla finestra e poi l'accendino con la lanterna. Usa la lanterna sulla finestra per illuminare, osserva la finestra e prendi la chiave che devi usare sulla porta per entrare.

Prendi tutti gli oggetti in “rosso”.



Osserva la stufa a dx e usa l'acido sui fori otturati. Metti le 4 maniglie nei fori e poi i nove schemi nel riquadro in alto, hai un minigame: devi ricostruire l'immagine. La mia è così:

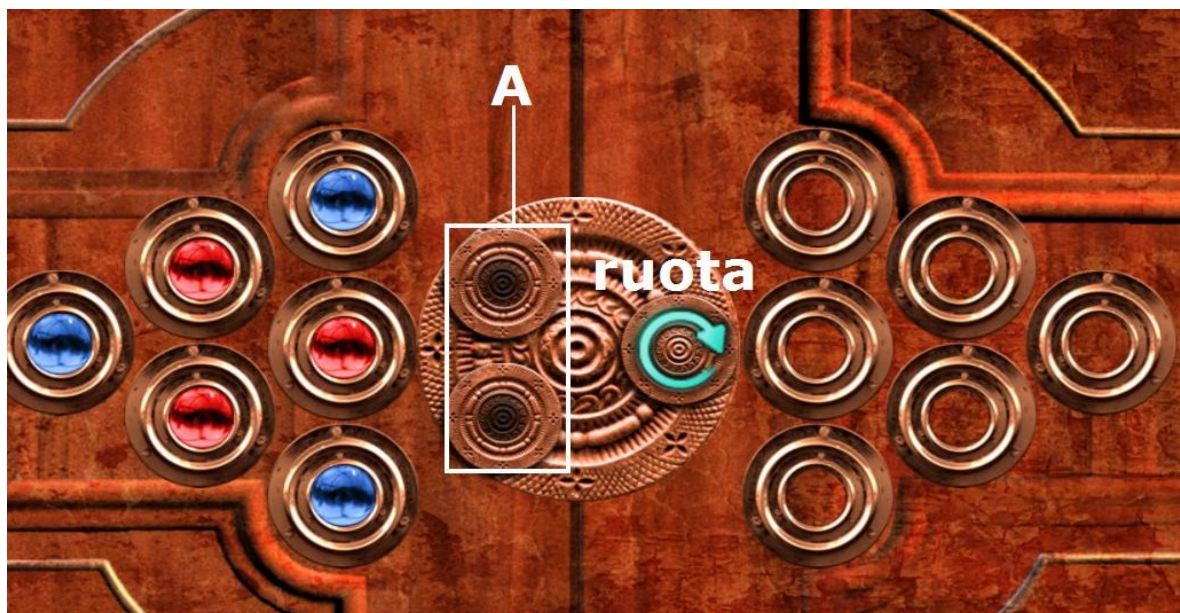


Ora puoi muovere le 4 maniglie e disporle così:



1=giù 2=su 3=giù 4=su – Avrai una chiave.

Esci e torna indietro una volta, osserva la porta sopra le scale e usa la chiave sul lucchetto: osserva il minigame. Devi spostare le sfere a dx mettendole nella stessa posizione passando per le sedi centrali che ruotano.



Clicca due pallini rossi a sx per posizionarli nella zona **A** e poi ruota una volta, clicca un rosso per spostarlo a dx, ruota e aggiungi un rosso nella zona **A**, ruota e clicca il rosso per spostarlo a dx, ruota.

Clicca il rosso nella zona **A** per rimetterlo a sx e clicca due blu per metterli nella zona **A**, ruota e clicca un blu per metterlo a dx, clicca il rosso da dx per metterlo nella zona **A** poi ruota.

Clicca il rosso dalla zona **A** per metterlo a sx e poi metti un blu nella zona **A**, ruota e clicca i due blu per metterli a dx, clicca un rosso da dx per metterlo nella zona **A** e poi ruota.

Clicca un rosso a sx per metterlo nella zona **A**, ruota e clicca un rosso per metterlo a dx, ruota e clicca l'ultimo rosso per metterlo nella zona **A**, ruota e cliccali per posizionarli a dx.

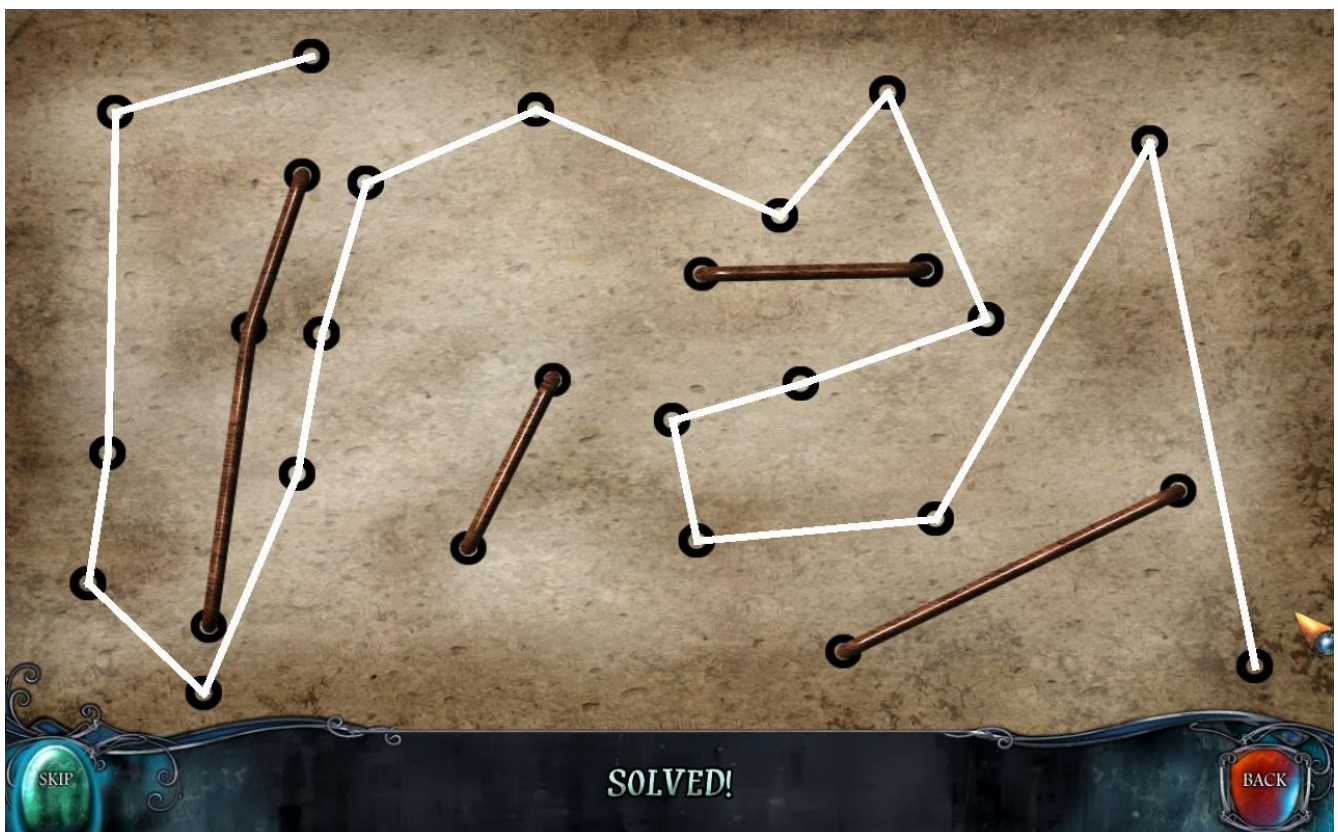
Ora sei dentro, prendi il martello a sx. La porta a sx è chiusa e le scale sono rotte.



Vai al bancone a dx e prendi la penna, la bottiglia di liquore, il bicchiere vuoto, la calamita e la chiave sotto il foglio. Osserva il pannello in basso a sx e poi il cassetto in alto a dx, usaci al chiave per aprirlo e prendi il cacciavite.



Usa il cacciavite sul pannello in basso a sx per togliere le viti e risolvi l'enigma. Bisogna unire i punti senza interferire in quelli già occupati. Premi il pulsante del mouse e trascina una linea fino a un punto libero e poi rilascia il mouse.



Avrai una chiave.

Esci dalla casa e ritorna a dx. Prendi i 3 assi di legno e poi entra dalla porta sopra le scale.

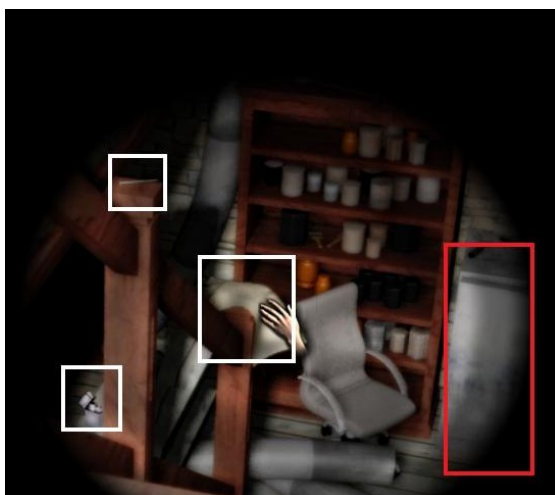
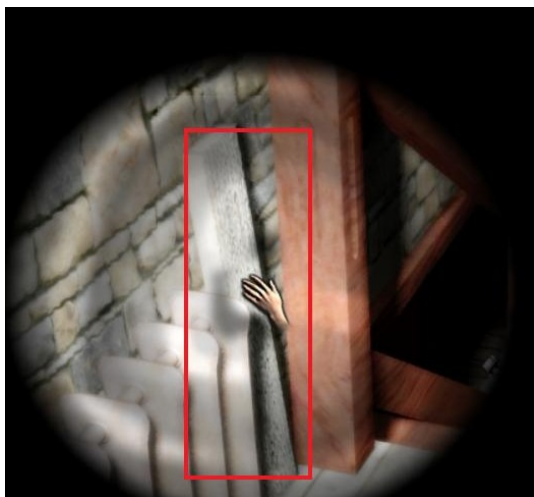


Prendi un'asse in terra a sx, le pinze, la forcella, la chiave inglese e un'asse a dx. Osserva l'olio in alto a dx e usaci la forcella per prenderlo. Usa le pinze per prendere il chiodo sulle assi centrali e sulla testa di animale alla parete.

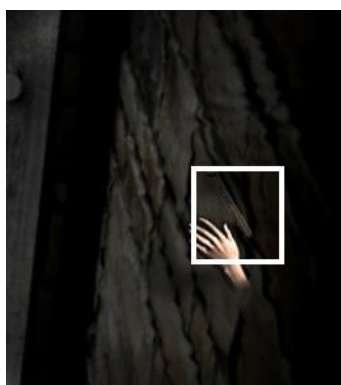
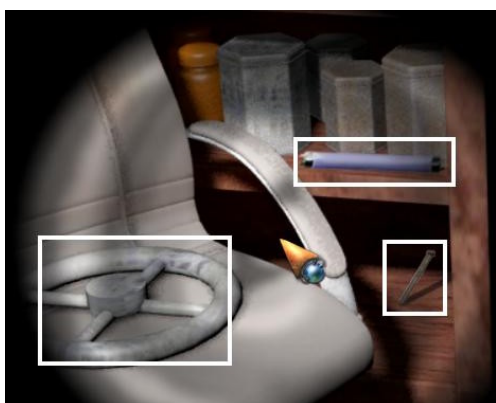


Esci e ritorna indietro fino alla porta principale.

Entra e osserva la porta a sx, usaci la chiave e sulla sx prendi l'asse. Davanti prendi l'accendino, i chiodi e lo straccio.



Osserva la cassaforte a dx e alla sua sx prendi la manovella, i chiodi e la barra della luce. Alla dx della cassaforte prendi il chiodo sul muro.



Osserva la manopola sulla cassaforte e usaci l'olio, ora usaci la chiave inglese per togliere la manopola e metti il volano, usalo e prendi il "D3" in metallo.

Ritorna sopra e metti tutte le assi sulla scala rotta, i chiodi e poi usa il martello. Sali nella stanza in alto a dx, la torcia si esaurisce e devi creare della luce. In inventario unisci la bottiglia di liquore con lo straccio e poi con l'accendino. Prendi tutti i fusibili (sono 9 e l'ultimo e sul quadro a sx) e poi sposta il quadro, clicca l'interruttore ma non c'è luce.



Osserva la scatola in alto e usaci il cacciavite per aprirla, osservalo e usaci i fusibili, inseriscili secondo l'ordine sotto.



Premi l'interruttore e ci sarà la luce.

Sotto il tavolino prendi la corda e il mattone, usa il mattone sulla finestra per rompere il vetro e raccogli il pezzo sul tavolo. Osserva la porta e vedi una scheda magnetica in fondo e una fessura, usa la calamita sulla fessura per avere un gancio. In inventario usa il vetro sulla corda e poi la corda sul gancio, ritorna alla porta e usa il gancio per prendere la scheda magnetica. Osserva il quadro sul tavolino e usaci il tubo di luce, vedrai: **1337**



Vai alla scatola a muro alla dx della porta, inserisci la scheda nella fessura centrale e digita: **1337** – Apri la porta e entra.

Prendi gli oggetti in rosso e poi osserva il lavandino, usaci il bicchiere per svuotarlo e prendi la chiave. Usa la chiave sul mobile a vetri a dx (lo sportello a dx) e prendi un'altra chiave.



Usa questa chiave sull'armadio e osserva la mappa. La zona che devi guardare è D3 come l'oggetto in inventario.



Clicca quella zona e poi esci dalla casa, vai alla sx della porta di entrata per il cimitero.

Cimitero

Osserva il cartello e vai alla sua sx, sei davanti una tomba, osserva la colonna bassa a sx e hai un enigma.



Segui la numerazione da 1 a 8 e poi osserva il drago che appare, hai un altro enigma, devi invertire le posizione dei draghi.



Premi secondo la sequenza: 3 – 5 – 6 – 4 – 2 – 1 – 3 – 5 – 7 – 6 – 4 – 2 – 3 – 5 – 4

Avrai un drago che devi usare sulla colonna bassa a sx. Inventario combina: l'asse con lo straccio e poi con la bottiglia e infine con la pietra, usa il tutto sul drago e la porta si aprirà. Entra.

Osserva il calice e poi il libro per sapere cosa ti serve. Osserva le rose a sx, osserva di nuovo e poi usale per pungerti: avrai il sangue. Usa il sangue sul calice e dialoga col fantasma. Apparirà una mappa, clicca per tornare indietro e ritorna alla macchina, sali e osserva il finale.

Soluzione di Giuseppe