

BAD MOJO: OGNI SCARRAFONE E' BELLO A MAMMA SUA!

Questa poi è davvero bella: sapevo che questo gioco era abbastanza semplice, ma non immaginavo fosse così semplice! Ad ogni modo l'esperienza che vi appresterete ad affrontare sarà davvero grandiosa e vi posso assicurare che non appena finirete il gioco inizierete a guardare il mondo intorno a voi con occhi diversi...

Solo un altro paio di paroline prima di entrare negli insettoidi panni del protagonista della nostra storia: qui di seguito ho voluto riportare per filo e per segno tutto quello che vale la pena di vedere nel gioco, le mappe della casa (5 stanze) che ho realizzato vi saranno molto utili, soprattutto se non volete impazzire com'è successo a me. Semmai non steste guardando la versione .DOC della soluzione, potreste trovare le immagini sfuse nella stessa directory da qui proviene questo file... Mi raccomando: attenti al gatto! FBS

L'INTRODUZIONE

Roger Samms, un nome ormai da tempo legato al mondo della chimica, un nome che per ora non ha conosciuto grande fama se non nell'universo degli insetti a cui si è sempre dedicato: gli scarafaggi. Il vostro lavoro alla CUBC come sperimentatore di nuovi pesticidi vi era sembrato il sogno di una vita, una vita fin troppo sfortunata che solo ultimamente aveva iniziato a girare per il verso giusto... Dopo essere stati abbandonato da vostra madre in un orfanotrofio ed essere sempre stati presi in giro a causa del vostro aspetto da nerd mingherlino, gli studi hanno iniziato a dare i frutti sperati e una ricca sovvenzione da parte di una misteriosa fabbrica vi ha aperto la porta verso che ben pochi scienziati possono dire di aver dischiuso: quella del successo. Le vostre ricerche per creare una sostanza capace di eliminare definitivamente gli insetti più resistenti di tutto il globo stavano procedendo nella maniera corretta e, nonostante i risultati tardassero a venire, eravate certi della riuscita del vostro progetto... Le settimane passarono e, per motivi probabilmente legati a una famiglia di gatti neri che continuava a tagliarvi immancabilmente la strada, il tempo a vostra disposizione per mostrare dei risultati concreti finì e con esso le vostre idee per uscire dai guai. Sareste stati ancora derisi da tutti e gettati nel fango come uno di quelle schifose bestiacce che eravate soliti sezionare.

Quella sera il temporale non concedeva tregua e ormai il piano di fuga era stato concepito e organizzato come solo la Banda Bassotti poteva fare. Avevate ritirato tutto il denaro depositato a vostro nome per le vostre ricerche (attorno al milione di dollari), avevate prenotato un volo a nome Stefano Silvestri (grande mossa tener conto dei consigli delle FBS Pages!) e l'ultima cosetta da fare era pagare il padrone di quella bettola nella quale eravate andati ad abitare, Eddie Battito. Se solo aveste saputo che di lì a poco qualcosa di soprannaturale vi avrebbe trasformato in uno scarafaggio...

1:- LA CAMERA DA LETTO DI MR. BATTITO

Non appena riprenderete i sensi, vi ritroverete in quella che sembra essere una piccola camera per il drenaggio dell'acqua. In effetti siete veramente in una piccola stanza per il drenaggio dell'acqua, anche se nel gioco questo luogo verrà usato come atrio d'accesso per le sei stanze che compongono la vostra casetta.

Davanti a voi vi saranno sei uscite, la prima, quella con accanto un ingranaggio rovesciato, sarà l'unica inizialmente aperta, andando avanti nel gioco anche le altre cinque si schiuderanno permettendovi di raggiungere altri luoghi. Per ora non vi resterà che infilarvi nel passaggio per la camera da letto del vecchio Eddie...

Ok, date immediatamente un'occhiata alla mappa che ho disegnato (quelli che stanno guardando il TXT la potranno trovare nella directory della soluzioni col nome di STANZA01.PCX), per ora voi vi trovate accanto alla grata centrale e, a causa di un ruscelletto d'acqua, non potrete far altro che dirigervi in alto verso i fornelli (1). Passandoci sotto, noterete subito che altri scarafaggi vivono comodamente nella vostra casa, e sarà proprio uno di essi a darvi il primo aiuto riguardante i pericoli della casa (nella zona in cui l'avete avuto apparirà un occhio)...

Seguite verso destra il tubo del gas e, arrivati alla seconda gamba del mobile (la prima era quella da cui siete saliti sul tubo), scendete verso il basso. Salite per tre schermate, girando a destra non appena raggiungete il ratto morto, state attenti a non avvicinarvi alla sua testa altrimenti, se avete un pace-maker

o soffrite di cuore, vi prenderà un colpo.

Avvicinatevi al mozzicone di sigaretta e fatelo ruotare in direzione del ragno pronto a mordervi: con un po' di fortuna l'imbecille vi salterà addosso bruciando vivo e voi sarete in grado di continuare il viaggio da soli. Scendendo nuovamente, dovrete arrivare a una piccola scatoletta di legno con la scritta "Cockroach Corral", entrateci e, sfruttando i cadaveri dei vostri amici morti, cercate di passare da una zona verde all'altra. All'ultima "isola", spingete la larva verso lo scarafaggio in alto (non quello vivo in basso) e finalmente potrete uscire da lì.

In basso a destra vedrete una gamba del tavolo 2, arrampicatevi fino al ripiano e cercate di arrivare fino alla presa accanto alla quale si intravede la spina dell'aspirapolvere. Non appena passerete fui fili l'elettrodomestico inizierà a funzionare e non vi rimarrà altro da fare che spostarvi a sinistra (NON a destra nel tubo d'aspirazione!) fino allo scarico dell'aria che vi getterà nella parte centrale della camera (lo riconoscerete perché accanto vi sarà una scatola di cerini in movimento).

A dire la verità c'è un altro modo per scendere di sotto, io non voglio dirvi troppo, ve lo lascerò scoprire per i cavoli vostri, sappiate solo che per prima cosa dovrete trovare il sistema per spegnere nuovamente l'aspirapolvere e poi trovare il passaggio verso il bidone d'immondizia...

Ma torniamo a noi, e più precisamente al pavimento. Per prima cosa correte in alto a sinistra in modo d'arrivare alla piccola trappola per topi che dovrete riaprire, dopo aver ascoltato il ratto e i suoi consigli, salite la montagna di giornali e, passando sul tavolino col libro rosso, raggiungete la radio. Passateci dietro e attivatela salendo in cima al relè bianco (il cilindro, insomma) in modo da toccare il filo di rame. A questo punto noterete Eddie entrare nella camera, udire la musica e iniziare a ballare appoggiando la birra accanto alla radio: è il momento! Fate nuovamente il giro della radio ma questa volta saliteci sopra. Un piccolo flacone di sonnifero si troverà lì in bella mostra; colpitene il fondo e poi, procedendo di una schermata verso l'alto, cercate di spingere la pillola blu nella birra. Non appena farete ciò vedrete il ciccione bere e, ricordando la moglie tragicamente scomparsa dando alla luce suo figlio, addormentarsi come un vitellino.

Scendete dalla zona sopraelevata utilizzando ancora la pila di giornali oppure, se avete voglia di passare sulla faccia della "Bella Addormentata", passando sul letto e scendendo dalle gambe dello stesso. Per finire il livello basterà entrare nella scatola di sigari che ho indicato con 8 (sulla mappa l'ho indicata in azzurro perché si trova sotto al letto) e da qui raggiungere la presa di corrente più in basso, io comunque vi consiglio di fare altre due cose prima: guardare anche nella valigia 7 (sempre sotto al letto) e soprattutto arrampicarvi sulla scopa nell'angolo in basso a destra raggiungendo il contatore. Quest'ultima azione andrà in effetti fatta più in là nel gioco, ma così facendo risparmierete parecchio tempo e certamente più avanti me ne sarete grati. Ad ogni modo ecco cosa fare una volta davanti al contatore: su di esso potete vedere tre fusibili: due rossi e uno blu, se salirete verso l'alto troverete il display a 4 cifre dell'affare, voi, passando sopra ai già citati fusibili, dovrete fare in modo che indichi 7-6-5-8, fate conto che il primo fusibile a sinistra farà avanzare la seconda cifra, quello al centro la terza e l'ultimo la quarta. Chiaro? Ottimo, ora potete uscire dal livello raggiungendo i sigari.

2:- IL BAGNO DEL PIAN TERRENO

La misteriosa signora in bianco apparirà nuovamente e con essa l'ennesimo consiglio. Dopo essere usciti dalla tubatura sarà la volta del secondo "livello" (mappa: STANZA02.PCX). Siete in un bagno e più precisamente su di un dispenser per carta appeso a una parete appena verniciata (ergo: nessuna via d'uscita).

Entrate nel foro in modo d'arrivare all'interno dell'affare, muovete il piccolo gancio che tiene bloccato l'ingranaggio e, non appena la carta sarà scesa toccando il pavimento, sfruttatela per toccare terra. Le cose da vedere e gli insetti d'ascoltare saranno davvero tanti qui, siate prudenti comunque: si dà il caso che questo posto sia anche la tana del Re dei topi... Ma passiamo direttamente alla mappa e diamo un'occhiata ai punti salienti del cesso (su, per una volta fatemi passare il termine...).

Continuando ad andare a destra giungerete al basamento dell'urinatorio (il WC per uomini, l'affare a muro in cui si becca sempre il tizio che vi spia il... ehm, avete capito). Se volete vedere come è fatto il posto dall'alto, allora saliteci tranquillamente, altrimenti continuate indisturbati fino all'ennesimo rigagnolo d'acqua: una piccola bestiola si fermerà a bere e vi spiegherà un paio di cose interessanti (guardate dove c'è l'occhio e come al solito saliteci). Visto il video girate i tacchi e dirigetevi al lavello. State molto attenti a non avvicinarvi troppo alla parete di sinistra perché, come noterete, vi sarà la tana del topone gigante; aggiratala fino ad arrivare alla sua sinistra, poi arrampicatevi sul muro che non mostra segni di vernice verde. Salite ed entro breve dovrete essere vicino ai rubinetti del bagno; non fermatevi e continuate in

alto fino allo specchio entrando poi nella crepa in basso a sinistra (vi troverete nell'armadietto). Salite fino a giungere allo scarico delle lamette da barba usate, entrateci e scendete il muro fino ad incontrare un bullone. Spingendo quest'ultimo urterete un ammasso di lamette da barba sospeso su una piccola trave, le vedrete cadere e poi sentirete le urla di dolore del topo... spero abbiate capito che cosa avete appena fatto.

Tornate su, uscite dallo specchio e scendete di sotto: ora la tana del topone sarà accessibile, per uscire dal livello basterà entrarvi e superare la porta che si materializzerà oltre gli anelli. Tenete bene a mente un paio di cose però prima di andarvene: 1- Eddie ha dimenticato la sigaretta accesa sopra al WC (ve ne occuperete dopo); 2- nella zona 4 vi sarà un atletico gruppo di formichine che forse potrà darvi un paio di consigli extra.

3:- LA CUCINA

Questa è in assoluto la parte più intrippante e schifosa (mappa: STANZA03.PCX). All'inizio vi troverete all'interno del frigorifero 1 e la vostra prima missione sarà proprio uscirne seguendo i tubi fino alla grata frontale. Una volta fuori, scendete fino al pavimento e iniziate a spostarvi a sinistra in modo da raggiungere lo scopettone appoggiato al lavello 3. Intanto che ci siete, fate una capatina alla bolletta 2: dando un'occhiata all'ammontare della spesa che Mr. Battito dovrà pagare scoprirete perché nella camera da letto vi avevo fatto inserire proprio il codice 7658 nel contatore... i risultati li vedrete comunque più tardi.

Una volta aver raggiunto il lavello (dovrete salire sulla scopa dal lato sinistro, sulle setole gialle), beccatevi le posate in bilico sul tritarifiuti e, se proprio volete, tentate di farle cadere nello scarico... l'idea è buona, peccato che per ora siete ancora troppo leggeri per far leva sul coltello.

Passate sul tavolo col pesce (4). Ascoltate l'amico anfibio, camminate sul coltello e sarete nella zona più calda del locale: i fornelli. La prima cosa da fare sarà circumnavigare la prima pentola in alto, passare al centro delle due e poi, spostando il tappo di bottiglia, cercare di crearvi un passaggio attraverso il sugo rovesciato. Entrate attraverso la manopola mancante e, seguendo nuovamente il sistema dei tubi, andate a chiudere lo spioncino in modo che la fiamma del fornello si spenga (ora inizierà ad uscire il gas).

Tornate fuori sempre attraverso il foro, continuate a sinistra e scendete lungo la parte frontale del forno. Dopo un po' dovreste vedere un piccolo scarafagginio bloccato da una colata di cibo, voi dovrete dapprima scendere fino quasi alla base del forno, poi risalire in modo da giungere all'"isoletta" in cui è bloccato il piccolo dal basso. Fatelo salire sulla vostra schiena, poi vedete di tornare immediatamente al lavello (passate sul fornello che avete spento).

L'ultima azione da fare sarà salire sul coltello così da far cadere il cucchiaino nel tritarifiuti (avete il piccolo sulla schiena, ricordate?) e, entrando nello scarico, abbandonare il posto.

4:- IL BAR "EDDIE'S ON THE WATERFRONT"

Il livello più facile ma anche quello che più di tutti vi consentirà di far luce sul passato di Eddie, della moglie e in parte anche sul vostro (mappa: STANZA04.PCX). Dopo essere scesi fino al mobile con le bottiglie (1), passate sulla mazza da baseball così d'arrivare al bancone del bar (2). Continuate a spostarvi a destra fino a raggiungere le noccioline e, una volta che vi troverete dalle parti dei dispenser per la birra, sfruttatene una per attraversare il fumiciattolo. Una volta sull'altra "riva", zampettate fino all'affare con elencate le bevande (4) e spostate la freccetta fino a quando non vedrete la ricetta per l'ultimo cocktail: Bad Mojo. Tornate rapidamente alle bottiglie e poi arrampicatevi sui tappi dei liquori nel seguente ordine: Grenadine, Curacau, Brandy e Vodka. Et voilà!

Ah, dimenticavo: passando nel lavello 3 tornerete nell'atrio iniziale (quello per le acque di scolo), mentre passando sull'ottava bottiglia del bar (l'ultima a destra) raggiungere un pesce spada di legno; entrandoci troverete un termitaio che vi farà ottenere l'ennesimo consiglio.

5:- LA VOSTRA CAMERA (SCRIVANIA)

Tante cose da vedere ma ben poco da fare... il mio livello ideale, insomma. Sfruttando la mappa STANZA05.PCX, fatevi un giretto cercando di scoprire qualche cosa d'interessante, come in precedenza siate prudenti a non avvicinarvi troppo alla zona bassa del mobile: il gatto è libero e si dà il caso che adori gli scarafaggi ripieni!

Fate caso al fax 2; se proprio volete, mandate indietro il nastro ascoltando poi le due registrazioni (prima premete RWD e poi PLAY). Schiacciando il tasto Copy, nella zona sinistra del marchingegno, noterete sul display una scritta che vi avvertirà della mancanza di carta... occorrerà fare qualcosa.

Cercate di arrivare fino al piano più alto del mobile passando dal lato destro (in modo da sentire ciò che la falena ha "scoperto"); spostatevi nella zona sinistra e noterete immediatamente il ventilatore con i cavetti scoperti. Mettetevi sopra ai fili fino a quando l'elica inizierà a girare e i fogli lì accanto cadranno sul fax poco più sotto.

Riscendete, premete nuovamente Copy e, dopo che si sarà formata la stradina fino alla valigia, scendete di sotto così come avevate fatto nel bagno. Dirigetevi al telecomando 3, fate ruotare il mozzicone in modo che non ne blocchi il raggio e poi premete il pulsante per accendere la TV: apparirà nuovamente la donna in bianco che, dimostrandosi ancora una volta indispensabile, chiamerà in vostro aiuto la falena facendola posare sulla matita in basso...

Il viaggio che starete per intraprendere vi porterà in una zona che non ho voluto mappare a causa della sua semplicità, non abbiate paura comunque: cercherò di spiegarmi al meglio così che non abbiate problemi di sorta.

Dopo un bel voiletto sulle spalle del farfallone, atterrerete sulla scrivania del vostro studio. Centinaia di schizzi, di libri e foglietti d'appunti saranno sparsi un po' ovunque; le pareti saranno tappezzate di schemi esplicativi, foto d'insetti e roba non meglio identificata. Spostatevi a sinistra fino ad arrivare a quella specie di acquario con lo strano scarrafone, seguitene la presa e, giunti sul pulsante elettrico poco più in basso verrete afferrati dal gatto che, nell'impeto, si tirerà addosso tutto quanto fuggendo spaventato. Bravi, avete appena raggiunto il pavimento!

Zigzagate fra i vetri e l'acqua, avvicinatevi al medaglione (sì, quello per terra siete voi) e, una volta sull'occhio disegnato per terra, udirete l'ultimo consiglio: sta per scoppiare un incendio e dopo esservi aperti la strada d'uscita dovrete salvare Mr. Battito... Questo è l'unico modo per tornare ad essere uomo. Non perdere tempo dunque: arrampicatevi nuovamente sul tavolo e continuate a zampettare a destra fino a raggiungere la parete omonima. Salite sempre più in alto, continuate a visitare la zona e, con un po' di fortuna, dovrete beccare il passaggio per una grata (si trova essenzialmente in alto a destra, se continuerete in questa direzione prima o poi dovrete raggiungerla)... Se avete disattivato i fusibili come spiegato nella sezione dedicata alla camera da letto, dovrete poter entrare attraverso le sbarre, se così non fosse vedreste dell'aria spostare le ragnatele lì intorno (se non ci dovesse essere aria significa che vi trovate davanti alla grata sbagliata!) e sarete costretti a tornare fino alla locazione 1 per completare questa azione... ve l'ho detto che mi avreste ringraziato.

6:- L'INCENDIO, OVVERO: IL LIETO FINE

Forza, ora questa sarà una gara contro il tempo. Tornate nel bagno imboccando il secondo cunicolo dall'atrio dell'acqua di scarico (fate conto che il primo sia quello con la ruota dentata a sinistra e il secondo è quello alla sua destra), salite sull'urinatoio e fate cadere la sigaretta per terra. Scendete nuovamente e ruotate la fino a quando la carta non prende fuoco poi, non appena l'allarme antincendio inizierà a suonare, tornate nella grata di scarico imboccando poi il passaggio a sinistra del primo (per primo s'intende quello con l'ingranaggio... ve l'avevo già detto?). Sarete così nuovamente nel laboratorio. Fatevi tutto il tavolo, scendete lungo la gamba e poi fiondatevi al ciondolo che tenevate in mano, saliteci e finalmente potrete coronare i vostri sogni, e non da soli! Eh sì, cosa non si fa per la famiglia... Au revoir!

FBS