

Bad Mojo Redux – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

gespielt von Uwe Häntsch

Roger findet ein Amulett von seiner Mutter Er sieht es sich an und plötzlich wird eine Kakerlake aus ihm. Nun steuert man die Kakerlake durch verschiedene Räume im Haus. Als Kakerlake lebt man gefährlich und muss überall aufpassen. Es gibt noch mehr zu sehen als das was hier in der Lösung steht. Also ruhig mal den ganzen Raum erkunden, in dem man sich gerade aufhält. Man sollte öfter speichern, weil man nie weiß was im nächsten Bildschirm auf einen wartet. Immer auf die Katze achten, die verspeist nämlich gern Kakerlaken. Auch auf heiße Rohre, Flüssigkeiten, frische Farbe, Ratten, Feuer usw. achten. Es gibt immer wieder mal Stellen an denen eine Hand mit einem Auge darauf zu sehen ist und wenn man sich darauf stellt gibt es Hinweise und kleine Zwischensequenzen. So erfährt man die Geschichte von Roger. Vor dem Finale sollte man auf alle Fälle speichern. Es gibt drei verschiedene Enden. Außerdem muss man zum Schluss schnell handeln. Aber nun geht es los.

Eddies Zimmer:

- **geradeaus in das Rohr gehen**
- durch den Gitterdeckel klettern
- überall ist Flüssigkeit auf dem Boden und da kommt man als Kakerlake nicht durch
- **nach oben gehen**
- da liegt ein Zigarettenstummel
- **weiter nach oben gehen**
- da liegt ein Kronkorken
- **von hier aus nach links oben gehen**
- da liegt ein Streichholzheftchen
- **weiter nach links gehen**
- hier kommt ein Rohr zum Hochklettern
- **an dem Rohr nach oben klettern**
- hier sitzen noch viele Kakerlaken
- das Zeichen ist hier zu sehen (draufstellen und es gibt einen Tipp)
- nach rechts gehen auf dem Rohr
- dann nach oben gehen
- am Ende vom Rohr kann man sich einen Überblick über das Chaos unter einem verschaffen
- das Rohr wieder nach unten klettern
- auf dem Boden angelangt nach oben gehen 2x
- hier ist eine Mausefalle
- in der Mausefalle liegt eine Maus
- **auf die Maus klettern (nicht zu nah am Kopf) und nach rechts gehen auf der Maus**
- eine Spinne ist in ihrem Netz
- vor dem Spinnennetz liegt eine Zigarette die noch glimmt
- **jetzt muss man die Zigarette vorn (aber nicht zu nah an der Stelle wo es glimmt) schieben und so drehen das die Spinne sich an der Glut verbrennt** (kann sein das man das öfter probieren muss bis es klappt)
- **jetzt nach rechts gehen**

- **über das tote Tier steigen**
- **in die Kiste gehen**
- hier ist alles gefährlich was rosa aussieht
- nur auf den grünen Flächen kann man sich gefahrlos bewegen
- **um über die rosa Flächen zu kommen, steigt man einfach über die toten Kakerlaken**
- nur am Ende wird es etwas schwieriger
- die eine Kakerlake zappelt noch und die andere liegt nicht ganz über der rosa Fläche
- auf der grünen Fläche liegt aber ein kleines Teil, das sich verschieben lässt
- **das Teil so verschieben das es vor der toten Kakerlake liegt und man gefahrlos darüber laufen kann**
- hinter der Kiste kommt ein Tischbein
- **am Tischbein ganz nach oben klettern**
- es gibt eine kleine Zwischensequenz
- auf den Tisch gehen
- hier ist überall Farbe ausgelaufen
- nach rechts gehen und nach oben
- über die Säge gehen und zum Kabel
- dem Kabel auf dem Tisch folgen
- **das Kabel vor der Steckdose leicht verschieben so das, das Gebläse angeht**
- nun nach unten gehen in Richtung von dem Streichholzheft
- die Kakerlake wird durch die Luft gewirbelt und landet auf dem Boden
- nach links gehen
- hier ist ein Stapel Zeitungen
- einmal um den Stapel laufen (da gibt es einen Zeitungsartikel und an einer anderen Stelle das Zeichen mit einem Tipp)
- **auf den Zeitungstapel klettern**
- **dann über den Buchrücken auf den Tisch**
- auf dem Tisch liegen Münzen
- ein Aschenbecher steht auf dem Tisch
- ein Radio steht auch auf dem Tisch
- auf dem Radio liegt eine Dose mit Schlaftabletten
- außerdem steht auf dem Tisch ein Teller mit Essensresten
- über den Teller gelangt man zum Bett
- unter dem Bett kann man Geld in der Matratze sehen
- wieder zurück zum Tisch
- **auf das Radio klettern**
- auf die Rückseite vom Radio gehen
- **bei den zwei Glasröhren links am silbernen Kondensator nach oben klettern und dann den Draht berühren**
- das Radio geht an
- es folgt eine Zwischensequenz (Eddie kommt ins Zimmer; er stellt eine Bierdose beim Radio ab)
- **auf das Radio klettern und die Dose mit den Schlaftabletten unten am Boden anschubsen**
- eine Tablette kullert heraus
- **die Tablette nun an die Kante des Radios schieben und dann die Tablette in die Bierdose fallen lassen**
- es folgt wieder eine Zwischensequenz (Eddie trinkt das Bier und schläft dann)
- vom Radio herunter klettern
- über den Tisch gehen und über das Buch

- dann am Zeitungsstapel nach unten klettern
- auf dem Fußboden in Richtung Bett gehen
- hier steht eine Zigarrenkiste mit aufgeklappten Deckel
- **in die Zigarrenkiste klettern**
- es folgt eine Zwischensequenz
- auf den Deckel der Zigarrenkiste gehen
- **von dort in die Dose mit den Drähten krabbeln (an der Wand)**
- es folgt wieder eine Zwischensequenz

Bad:

- nun ist man im Bad und sitzt auf einem Handtuchhalter
- die Wände sind frisch gestrichen in grün
- also nicht auf die Farbe an der Wand laufen
- **durch das Loch in den Handtuchhalter klettern**
- rechts ist ein Hebel, der ein Zahnrad verkeilt
- **den Hebel drücken, dann fällt das Papier aus dem Handtuchhalter nach unten**
- **nun kann man auf dem Papier nach unten gehen bis zum Fußboden**
- **nach rechts gehen**
- am Pissoir nach oben gehen und nach hinten
- an der Zeitung weiter nach oben gehen und dann nach rechts
- dann kommt ein Stück wo die Wand nicht gestrichen ist
- am Ende ist ein Rauchmelder
- wieder nach unten gehen und am Pissoir nach unten klettern
- **weiter nach rechts gehen**
- auf dem Boden liegt eine Münze mit dem Zeichen darauf
- auf die Münze steigen
- ein Silberfisch kommt und es gibt eine Zwischensequenz
- hier geht es nicht weiter, weil Wasser auf dem Boden ist
- **nach links gehen bis zur Wand auf der linken Seite**
- hier steht eine Mausefalle
- etwas weiter unten kommt ein Loch in der Wand (unter dem Waschbecken)
- aus dem Loch kommt eine Ratte und fängt sich eine Kakerlake
- **hier muss man sich vorsichtig von links anschleichen und dann an der nicht gestrichenen Wand nach oben gehen**
- so kommt man auf das Waschbecken
- weiter nach oben gehen zum kaputten Spiegel
- **an einer Stelle kommt man hinter den Spiegel** (wo die Scherbe fehlt)
- in dem Spiegelschrank liegen Medikamente und Rasierklingen
- **ganz nach oben gehen bis zu dem Hinweis „gebrauchte Rasierklingen“**
- **dort durch den Schlitz kriechen**
- hier sind überall Rasierklingen
- es gibt auch eine Schraube auf einem Balken (weiter rechts)
- **die Schraube anschieben**
- sie fällt herunter und mit ihr jede Menge Rasierklingen
- wieder durch den Schlitz zurück und dann am Spiegel wieder nach unten zum Waschbecken (Zwischensequenz)
- **vom Waschbecken aus nach unten gehen und in das Rattenloch krabbeln**
- die Ratte ist tot
- weiter hinten liegen drei Ringe
- es gibt eine kleine Zwischensequenz

- **durch den geöffneten Gang gehen (Zwischensequenz)**
- am Rohr nach unten gehen und dann nach links
- am Ende nach unten gehen
- dem Rohr folgen
- dann über den Zähler gehen und am Rohr nach unten
- dann nach links und am Ende vom Rohr durch das Gitter

Küche:

- jetzt ist man in der Küche und am Kühlschrank
- nach oben gehen und einen Überblick verschaffen
- dann am Kühlschrank ganz nach unten gehen und auf den Boden
- nach links gehen bis fast zur nächsten Wand
- dann kommt ein Schrubber
- **am Stil vom Schrubber nach oben gehen auf den Küchenschrank**
- unter dem Besenstil (der auf der Kante vom Schrank liegt) hindurchkriechen
- nach rechts gehen bis zur Spüle
- bei der Spüle nach oben gehen
- hier liegt ein Fisch und daneben ist das Zeichen (draufstellen; Tipp)
- ganz nach oben
- **dann weiter nach rechts bis zum Ende**
- ein Stück nach unten gehen
- **über das Messer zum Herd gehen**
- **über den Speck vom Messer runter gehen**
- **nach oben gehen**
- **nach rechts gehen**
- **zwischen den zwei Töpfen nach unten gehen**
- bis zum Kronkorken gehen
- **den Kronkorken verschieben, so das er über der Soße liegt**
- **über den Kronkorken gehen**
- **nach vorn und nach unten gehen**
- hier ist ein Loch, wo eigentlich ein Schalter vom Herd sein sollte
- **durch das Loch gehen**
- das Rohr entlang gehen und dann nach oben
- von dem eckigen Teil aus nach links gehen und über das Rohr zu der kleinen Flamme
- **den Deckel über die Flamme schieben**
- die Flammen sind nun aus
- es strömt aber Gas aus
- **wieder zurück gehen und durch das Loch gehen**
- **nach unten gehen und dann nach links**
- **über den Griff vom Herd nach links gehen**
- **dann nach unten gehen bis zum Ende der Soßenspur**
- **nun zwischen den Soßenspuren nach oben gehen bis zu der kleinen Kakerlake, die hier zwischen den Soßenspuren gefangen ist**
- **an die dünnste Stelle der Soßenspur stellen**
- **die kleine Kakerlake klettert auf die große Kakerlake**
- **den Weg wieder zurück gehen und links außen am Herd nach oben gehen**
- **über den Griff gehen**
- **nach oben gehen**
- **dann zum Kronkorken zwischen den Töpfen gehen**

- **über den Kronkorken gehen dann rechts zwischen den Soßenspuren schräg nach unten gehen**
- am Herdrand entlang nach oben gehen
- dann nach links gehen bis zum Ende
- nach unten gehen zum Messer
- **über den Speck auf das Messer gehen und dann über das Messer gehen**
- **zur Spüle gehen**
- **in die Spüle gehen und dort über das Messer laufen**
- dann fällt ein Löffel in den Abfluss der Spüle und setzt den Zerkleinerer außer Gefecht
- **in den Abfluss gehen**
- nach unten gehen
- Zwischensequenz

Bar:

- nach rechts gehen
- an der Wand entlang krabbeln
- **überall hängen Bilder und bei vielen gibt es kleine Sequenzen zu sehen**
- an der Wand hängt auch ein Schwertfisch
- weiter rechts kommen Flaschen
- an den Flaschen nach oben gehen
- dann zum Schwertfisch gehen
- über den Schwertfisch gehen
- an der großen Flosse nach oben gehen
- da ist eine Uhr (gibt kleine Sequenz)
- dann wieder auf den Schwertfisch und durch ein Loch bei der Flosse in den Schwertfisch gehen
- hier drinnen sind Maden (dort gibt es auch ein Zeichen)
- wieder aus dem Schwertfisch gehen und den Flaschen wieder nach unten
- auf dem Tresen entlang gehen bis zu dem Baseballschläger
- **über den Baseballschläger auf einen Tisch gehen**
- auf dem Tisch liegen Dominosteine und Erdnüsse
- nach rechts gehen bis zu einer umgedrehten Erdnuss vor einer Wasserspur
- **in die Erdnuss steigen und auf die andere Seite übersetzen**
- weiter nach rechts gehen
- hier liegt eine Tafel
- auf der Tafel stehen verschiedene Getränke
- **den schwarzen Zeiger links schieben bis er ganz rechts steht und zu lesen ist wie man das Getränk Bad Mojo mixt**
- dazu braucht man:

7 cl Grenadine

6 cl Blue Curacao

5 cl Brandy

8 cl Wodka

- jetzt geht es **über die Nussschale wieder zurück**
- dann **über den Baseballschläger**
- diesmal **rechts absteigen vom Baseballschläger** und an den Flaschen entlang gehen
- an einer Flasche steht **Grenadine**
- **an dieser Flasche bis ganz nach oben gehen**

- es gibt eine kleine Sequenz
- an der Flasche nach unten gehen
- **zu der Flasche mit der Aufschrift Blue Curacao gehen und an ihr ganz nach oben gehen**
- es folgt wieder eine Sequenz
- **dann an der Flasche Brandy nach oben gehen und zum Schluss an der Flasche Wodka**
- es gibt eine Zwischensequenz und man landet in Rogers Zimmer

Rogers Zimmer:

- man ist auf dem Schreibtisch
- der Schreibtisch hat einen Aufbau
- darauf steht eine Ablage mit Papier drin
- daneben steht ein Ventilator (rechts)
- vom Ventilator aus verläuft ein Kabel aus dem zwei Drähte abgehen
- **die Drähte zusammenschieben und zwar für so lange bis der Ventilator anspringt und das Papier davon wirbelt**
- das Papier landet im Faxgerät darunter
- am Aschenbecher vorbei gehen und weiter nach rechts bis zum Ende
- dann nach unten
- hier ist ein Schmetterling, der einen Hinweis gibt (Zeichen)
- nach unten auf den Schreibtisch klettern
- hier zum Telefon gehen
- auf dem Anrufbeantworter blinkt eine rote 2
- **erst über die Taste REV gehen und dann über die Taste Play**
- die Nachricht wird abgespielt
- **noch einmal auf die Taste Play gehen und die zweite Nachricht wird abgespielt**
- am Faxgerät erst über die Taste Start und dann über die Taste Copy gehen
- jetzt wird jede Menge gedruckt
- **es entsteht eine Papierschlange auf der man entlang gehen kann**
- man kommt dann auf den Koffer
- den ganzen Koffer mal ablaufen
- **an der Seite vom Koffer ein kleines Stück nach unten gehen (nicht zu weit sonst kommt die Katze)**
- **dann am Rand entlang gehen bis zum Kofferschloss und durch das Loch kriechen**
- im Koffer gibt es einige Dinge die man sich ansehen kann und zu denen es kleine Zwischensequenzen gibt
- **wieder durch das Loch nach außen krabbeln**
- dann auf den Koffer gehen
- hier liegt auch eine Fernbedienung
- allerdings liegt eine Zigarette im Weg
- **die Zigarette etwas verschieben und dann bei der Fernbedienung auf die Taste Power On stellen**
- **der Fernseher geht an**
- Zwischensequenz
- zum Bleistift gehen
- am Ende vom Bleistift sitzt ein Schmetterling
- **über den Bleistift gehen und auf den Schmetterling setzen**
- der Schmetterling setzt die Kakerlake auf dem Labortisch ab

- über den Tisch laufen und an der Wand entlang laufen
- überall sind Artikel und Bilder über Kakerlaken
- an der Wand nach oben laufen
- an einer Stelle (rechte Seite) geht es etwas weiter nach oben bis zu einem Gitter
- dort gibt es aber einen Luftstrom und wenn man dem Gitter zu nah kommt fliegt man nach unten auf den Tisch
- weiter links an der Wand gibt es auch ein Gitter
- geht man durch das Gitter, dann landet man auf der Stange vom Duschvorhang
- über das Gitter kommt man wieder zurück
- auf den Tisch gehen
- nach links gehen
- dort steht ein Glaskasten
- am Glaskasten führt ein Kabel entlang
- **dem Kabel folgen bis zu einem Schalter weiter unten**
- **da kommt die Katze und erwischt das Kabel**
- **sie reißt den Glaskasten herunter und flüchtet vor Schreck**
- die Kakerlake ist auf dem Fußboden
- **zwischen den Scherben entlang gehen**
- auf dem Boden liegt Roger
- vor Roger liegt das Medaillon und darauf sitzen viele Kakerlaken
- neben dem Medaillon ist das Zeichen (Hand mit Auge)
- **auf das Zeichen stellen (Zwischensequenz)**
- den Weg wieder zurück gehen
- **am Tischbein nach oben auf den Tisch gehen**
- nach rechts gehen
- dort ist der Schmetterling
- **auf den Schmetterling setzen und mit ihm auf den Koffer fliegen**
- **über das Papier nach oben auf den Schreibtisch laufen**
- dann an der Seite links nach oben auf den Aufbau vom Schreibtisch laufen
- dann ganz nach rechts gehen und dort nach unten (man kann auch an der Außenkante vom Schreibtisch entlang nach rechts gehen und dann nach oben, da kommt man auch an der grünen Flüssigkeit vorbei)
- da gibt es dann ein Rohr
- **durch das Rohr kriechen**
- unten angekommen durch das gegenüberliegende Rohr gehen
- man landet im Bad
- hier zum Handtuchhalter gehen
- **am Papier nach oben klettern und dann durch den Handtuchhalter in Eddies Zimmer klettern**

Eddies Zimmer:

- von der Zigarrenkiste aus nach rechts gehen bis zur Tür
- von dort aus dann nach oben gehen bis zu einem Schrubber
- **am Stil vom Schrubber nach oben klettern**
- hier sind Anzeigen zu sehen und Sicherungen
- es gibt zwei rote und einen blauen Schalter
- über den Schaltern sind die Anzeigen
- hier sind vier Anzeiger
- **die Zahlen an den Anzeigern müssen auf die Zahlen 7, 6, 5 und 8 gebracht werden** (die Zahlen standen in der Bar auf der Tafel für Bad Mojo)

- die Anzeige links steht bereits auf 7
- nun müssen die anderen drei Anzeigen geändert werden
- das passiert wenn man über die roten oder den blauen Schalter läuft
- dann kann man oben an den Anzeigen sehen was sich geändert hat
- **wenn die Anzeigen auf 7, 6, 5 und 8 stehen brennen die Sicherungen durch**
- jetzt sollte der Luftstrom vor dem Gitter in Rogers Zimmer aus sein
- **am Schrubber wieder nach unten**
- dann zur Zigarrenkiste
- **durch den Kasten an der Wand gehen**
- dann durch den Handtuchhalter ins Bad und im Bad durch das Gitter auf dem Boden gehen
- durch das gegenüberliegende Rohr wieder zurück in Rogers Zimmer

Rogers Zimmer:

- **auf dem Schreibtisch nach links gehen** (an der Kante entlang)
- dann **über das Papier auf den Koffer gehen**
- zum Bleistift gehen und auf den Schmetterling setzen
- **mit dem Schmetterling zum Labortisch fliegen**
- dort an der Wand nach oben klettern zu dem Gitter wo der Luftstrom rauskam
- **jetzt durch das Gitter krabbeln**
- es folgt eine Zwischensequenz

Finale:

- diesmal nicht durch das Rohr gehen was gegenüberliegt, sondern durch das Rohr das zum Bad führt (1x nach rechts drehen und durch das Rohr)
- **im Bad zum Pissoir gehen**
- am Pissoir nach oben
- dort liegt eine glimmende Zigarette
- **die Zigarette so verschieben das sie nach unten fällt**
- am Pissoir nach unten klettern
- **die glimmende Zigarette so drehen das sie das Papier vom Handtuchhalter anzündet**
- das Papier brennt und **der Rauchmelder geht an**
- Eddie wird davon wach
- er schnappt sich seinen Koffer und das Bild von seiner Frau und verlässt das Haus
- die Kakerlake ist noch im Bad und nun sollte man noch Roger retten
- also am Boden nach rechts und nach unten gehen zum Gitter
- **durch das Gitter gehen und durch das Rohr**
- dann durch das gegenüberliegende Rohr gehen
- man ist wieder im Zimmer von Roger
- **am Schreibtisch an der Kante nach rechts gehen**
- **über das Papier auf den Koffer gehen**
- dann **auf den Schmetterling setzen und zum Labortisch fliegen**
- auf dem **Labortisch nach links gehen und dann am Tischbein nach unten gehen**
- zwischen den Scherben zu Roger gehen
- **auf das Medaillon setzen**
- Roger wacht auf
- er nimmt seinen Koffer mit Geld und das Medaillon und verlässt das Haus
- und das gerade rechtzeitig bevor alles explodiert

- das Stück vom Bad aus zu Rogers Zimmer und dann zu Roger muss man ziemlich schnell schaffen, sonst explodiert schon vorher alles und Roger ist nicht zu retten
- dann muss man es noch mal versuchen

ENDE!!!

geschrieben am 26.10.2009 von Kerstin Häntsch / Schluchsee

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>

www.kerstins-spieleloesungen.de