

Back to Horrorsoft Tribute

Waxworks Komplettlösung

Gelegenheiten zum Löffelabgeben gibt es in den verschiedenen Welten mehr als genug, in denen sich unser Held bei der Rettung seines verfluchten Zwillingbruders behaupten muß. Es sind übrigens einige geniale Todesarten dabei, also ruhig öfters mal abspeichern und einen Fehltritt riskieren - es lohnt sich (bei entsprechender Veranlagung...)!

Im Prinzip ist die Reihenfolge egal, in der man die einzelnen Bilder spielt, allerdings sollte man das Ägypten-Bild als das komplexeste zuerst spielen. Dann kann einem im weiteren Spiel nichts mehr schocken... Also nehmen wir unseren ganzen Mut zusammen, beantworten die Eintrittsfrage des sympathischen Butlers möglichst korrekt und schauen uns dann erst einmal um. Viel Auswahl gibt es nicht, also inspizieren wir das Ägypten-Bild und betreten es frohen Herzens.

Die spinnen, die Ägypter

In Level 1 spurtet man los zu Position 1 auf der Karte und untersucht die Leiche und den ganzen Raum. Die Gegenstände, die man mitnehmen sollte, sind folgende: der Dolch (der sofort als Waffe aktiviert werden sollte), Lampe, Öl, die Papyrusrollen (aus denen man später von Onkel Boris Heilzaubermachen lassen kann), den Hieroglyphenzettel unter der Leiche, und aus der Truhe die Skarabäusbrosche und das Gewicht. weiterhin sollte man alle Gefäße mitnehmen, sie werden später in Level 2 noch benötigt.

Mit diesen Dingen geht es weiter in Richtung Punkt 8. Auf dem Weg dorthin laufen uns einige Wächter über den Weg, die nach ihrem Ableben gute Waffen hinterlassen, der Dolch sollte also bei der ersten Gelegenheit durch ein Schwert ersetzt werden. Die zwei Sandhäufchen bei (8) werden eingesackt, bei Punkt 7 der Karte gibt es eine Stimmgabel, die später noch wichtig wird. Anschließend geht es zur Schatzkammer bei (5). Dort wird alles untersucht, das Gewicht und die Hieroglyphentafel wandern ins Inventar. Die Glaswand bei (6) wird mit der 440 Hz-Stimmgabel zerstört, danach geht es den Gang hinunter. Die Falle vor der Treppe wird entschärft. Bevor es die Treppe zu Level 2 hinaufgeht, sollte unbedingt nochmal gespeichert werden.

Crocodile Rock

Nachdem man die Treppe hinaufgegangen ist, steht man vor einer Wand mit einem Pentagramm. Mit der folgenden Kombination sollte sich die Türe öffnen lassen:

Anschließend geht es bis zur Bodenplatte bei (2), dort tritt man auf die Platte und hastet sofort wieder den Gang zurück und in den nächsten Gang rechts rein. Nachdem der Stein vorbeigerollt ist, geht es weiter nach (3), wo wieder eine Falle zu entschärfen ist.

Anschließend werden die Körbe untersucht und Hammer und Gewicht eingesackt. Als nächstes wird ein Abstecher nach Level 1 gemacht und dort mit dem Hammer die Stütze weggeschlagen. (Wobei man nicht unbedingtgerade darunterstehen sollte...) Es geht wieder zurück nach Level 2, auf dem Weg zu Punkt 4 wird noch ein Abstecher nach (5) gemacht, wo es eine 261 Hz-Stimmgabel gibt. Vor (4) wird die Falle überwunden, anschließend schnappt man sich den Topf mit menschlichen Eingeweiden. Falls man bis jetzt noch keinem Wächter mit einem Speer über den Weg gelaufen ist, sollte man sich spätestens jetzt einen solchen Herrn suchen und ihn zur Herausgabe überreden.

Mit den Eingeweiden geht es wieder nach Level 1, Punkt 5, wo man noch weitere Gefäße aufsammelt, bis man deren fünf im Inventar hat. Bevor man sich zu (4) begibt, sollte man unbedingt speichern und, sofern noch nicht geschehen, den Speer als Waffe auswählen. Bei (4) wird der Topf mit den Eingeweiden auf den Boden gelegt. Sobald das Krokodil aus dem Wasser kommt, wird der Speer geworfen. Ist die potentielle Kroko-Tasche Geschichte, kann der Speer

wieder herausgezogen und erneut als Waffe verwendet werden, auch sollten die Gefäße mit Wasser gefüllt werden.

Zurück in Level 2 wird auch die dortige Stütze umgehämmert, anschließend gibt es bei (6) eine zweite Hieroglyphenplatte. Die Gefäße werden beim Kohlebecken entleert, und dem Weg nach Level 3 steht nur noch eine unbedeutende Kleinigkeit im Wege. Auch hier wieder vor dem Treppensteigen speichern...

Reine Routine

Wenn man die Treppe erklommen hat, steht man mal wieder vor einem kleinen Rätsel: Die Schalter müssen so gedreht werden, daß das Gefäß mit dem Ankh vor den Gefäßen mit den Zeichen Anubis gefüllt ist. Ist dies geschafft, so öffnet sich die Türe und man darf sich in Level 3 verlustieren, wo noch nicht allzuviel los ist: Die Glaswand bei (1) wird mit der 261 Hz-Stimmgabel zerstört, die dortige Stütze wird wieder mit dem Hammer bearbeitet, und bei (3) winkt die dritte Hieroglyphenplatte. Bei (4) wird der Sand in den am Seil hängenden Krug gefüllt. Anschließend geht es weiter über die Bodenplatte bei (5) und sofort den nächsten Gang rechts, wo man bei (6) eine 415 Hz-Stimmgabel findet. Auf dem Weg nach (9) stolpert man bei (7) nochmals über eine Bodenplatte, hier sollte man zurück in den Gang bei (6) rennen, sonst...

Sobald der Felsblock vorbeigerollt ist, geht es zur Nische hinter (7), wo man auf ein Felsstück stößt. Dieses wird eingesackt und bei (9) auf die Bodenplatte gelegt. Pfeil und Bogen werden aufgesammelt, und weiter geht es nach Level 4.

Um dort zu (5) zu gelangen, müssen zunächst die Bodenplatten bei (1) und (2) überwunden werden, wobei die Nischen als Ausweichplatz recht praktisch sind. Anschließend muß nur noch eine kleine Falle entschärft werden, und man kann bei (5) die 369 Hz-Stimmgabel einsacken. Mit ihr werden in Level 3 die beiden Glaswände bei Position 2 zerbröseln. Hinter der nördlichen gewesenen Wand findet man rechts eine 329 Hz-Stimmgabel in einem Krug.

Es geht wieder zurück nach Level 4, Punkt 4, wo man mit Pfeil und Bogen weiterkommt, anschließend lauscht die Glaswand bei (6) den Klängen von 369 Hz. Jetzt noch die Stütze wegpusten und dann bei (7) etwas Indy 4 spielen: Um diesen Raum zu durchqueren muß man auf die Platten zeigen, die nicht auf dem Papyrus gezeichnet sind, den man in Level I unter der Leiche gefunden hat...

Götter-Schreck

In Level 5 dreht man sich bei (1) nach Westen und sorgt mit der 415 Hz-Stimmgabel für freie Sicht. Die folgende Bodenplatte wird wie gewohnt ausgelöst und der Falle ausgewichen. Bei (4) wird das Gemälde von Anubis mit dem Speer traktiert, bei (5) das Gefäß mit dem Öl auf den Boden gelegt und angezündet anschließend läßt sich gefahrlos die letzte Hieroglyphenplatte einheimsen.

Das Wandgemälde bei (3) stellt die Göttin Hathor dar. In dem kleinen roten Rechteck ist der Name der Göttin in Hieroglyphen abgebildet, die Anordnung dieser Teile merkt man sich und zerstört anschließend mit dem Speer auch diese Wand. Es geht weiter die Treppe hoch, anschließend werden die Hieroglyphenplatten so eingesetzt, daß sich der Name der Göttin ergibt - und man kann sich nun an Level 6 erfreuen.

Dort findet man bei (1) das vierte Gewicht in einem Topf, bei (2) wird man gleich doppelt fündig: ein Zeremonienschwert und das fünfte Gewicht. Den Sarkophag bei (3) öffnet man mit dem Skarabäus und riskiert einen Blick in das Ding. Nachdem die Prinzessin erwacht ist (undsich im Inventar befindet?) schaut man nochein-mal in den Sarg und findet das letzte Gewicht.

Auf die Waage bei (4) legt man auf die rechte Schale das extrem schwere, das leichte und das sehr leichte Gewicht, die anderen Gewichte kommen auf die andere Schale. Jetzt öffnet sich die Wand links von der Schale, und man muß den Hohepriester von Anubis mit dem Zeremonienschwert niederstrecken. Das Amulett des Hohepriesters wird bei (6) in die Anubis-Statue eingesetzt. Ein Druck auf die Statue, und man befindet sich wieder im Wachsfigurenkabinett.

Zoff mit Zombies

Nach diesem komplexen Labyrinth gönnen wir uns einen etwas übersichtlicheren Schauplatz und besuchen als nächstes den Friedhof. Vom Ausgangspunkt begibt man sich zur Leiche, untersucht diese und organisiert sich die Sichel als Waffe. Mit ihr kommt man den Zombies am bequemsten bei, wenn man ihnen beim Kampf mit dem Kampfzeiger zunächst auf die linke und rechte Armbeuge klickt. Das macht sie arm- und wehrlos, anschließend kann man ihnen gemächlich die Rübe absicheln.

Bei (2) holt man sich die Eisenstange und hebelt damit die nördliche Wand des Grabes bei (1) auf. Die ersten drei Särge von links werden geöffnet und ein kleines Schwätzchen mit den Insassen gehalten. Man erhält von Durec einige Informationen und holt sich anschließend bei (3) den Holzpfehl. Dieser wird mit der Sichel scharf gemacht und dem Vampir bei (4) als bleibender Eindruck hinterlassen.

Falls man noch etwas Energieauffrischung benötigt, greife man sich das Herz, ansonsten schnappe man sich das heilige Brot, den Kelch und die Kerzen und geht zurück ins Familiengrab (1). Hier spricht man mit Onkel Boris und befreit die Seelen der drei Brüder. Anschließend geht es zurück nach (4), wo man den Hals der eingefetteten Statue dreht. Der Weg zu Vladimir ist frei, diesen braucht man nur noch mit der Hand zu berühren, um eine Überraschung zu erleben und auch diese Aufgabe erfüllt zu haben.

It's Ripper Time

Weiter geht es im viktorianischen England, wo man in der Anfangsphase darauf achten muß, nicht gleich vom wütenden Mob gelyncht zu werden. Also schön die Strecke im Auge behalten und den Polizisten ausweichen. Mit etwas mehr Erfahrung hat man scheinbar später bessere Chancen, der Menschenmenge zu entkommen... Da die Leiche am Ausgangspunkt ihre Handtasche nicht mehr braucht, greift man sich selbige und verzieht sich unter Umgehung aller Polizeisperren nach (4), wo ein Seil im Faß liegt. Weiter geht es zum Hafen, wo die unverschlossene Lagerhaustür bei (3) geöffnet wird. An der Pier hinter dem Lager liegt ein Brett, das auf einen neuen Besitzer wartet. Als nächstes wird Position (5) aufgesucht, wo das Dach erklommen wird. Das Seil wird am Kamin befestigt, danach hastet man zum Schneider ins Parterre. Dort werden die Taschen der Leiche untersucht und Geld und Tagebuch beschlagnahmt.

Beim Schneider ist auch eine günstige Gelegenheit, sich neu einzukleiden. Weste, Jacke und Zylinder kommen ganz gut, danach geht es wieder hinauf aufs Dach. Hier wird das Brett dazu benutzt, die Lücke zu überbrücken und ins nächste Fenster einzusteigen. Dort gibt es im Parterre beim Schlosser zwei Schlüssel, beim Schuster gibt es einen Bleistift, mit dem man die unleserliche Seite des Tagebuches schwärzen kann.

Hunde und Zuhälter

Anschließend geht es wieder rauf aufs Dach, über das Brett und die Leiter wieder runter und nach (1). Dort findet man in einem Faß Eingeweide. Bei (7) verschafft man sich mit dem Dietrich Eingang beim Apotheker und organisiert Schlaftabletten. Diese benutzt man mit den Eingeweiden und füttert damit den Hund, der einen beim Besteigen des Fasses anfällt. Man öffnet den Riegel der Tür, die nun zugänglich wird, und kommt so in die heiligen Hallen des Pfandleihers. Dort schiebt man die Kleider beiseite, öffnet den Tresor mit dem Sicherheitsschlüssel und schnappt sich die goldene Taschenuhr.

Zeit für einen kleinen Kneipenbesuch bei (2), wo man zunächst mit dem Zuhälter plaudert und zwar so geschickt, daß er einem sein Adreßbuch für 2 Pfund verkaufen will. Leider sieht es mit Bargeld nicht sonderlich gut aus, allerdings ist vom Wirt zu erfahren, daß Willy, der Typ links, ein fähiger Taschendieb mit einer Schwäche für Taschenuhren ist. Schnell wird man mit Willy handelseinig und ist nach kurzer Zeit im Besitz des Adreßbuches - einen zusätzlichen Schlüssel liefert Willy auch gleich noch mit.

Molly - Verzweifelt gesucht

Man liest sich das Adreßbuch durch und stößt auf Namen und Adresse von Molly Parkin. Bei (5) klettert man nun nochmals aufs Dach und stattet diesmal dem Anwalt einen Besuch ab. In dessen Räumlichkeiten findet man einen Stadtplan, auf den ein Blick riskiert wird - nicht mehr! Nun ist klar, wo Molly zu finden ist, also ab nach (10) und die Türe mit dem Schlüssel des Zuhälters aufgeschlossen. In der Wohnung befindet sich allerdings nur ein Brief von Mollys Freundin, mit der wir schon am Anfang des Teilspiels Bekanntschaft gemacht hatten.

Mit dem Brief geht man zur Kneipe am Hafen (6) und unterhält sich mit dem Wirt. Als man ihn auf Molly anspricht, leugnet er zunächst, wird er jedoch mit dem Brief und dem Tagebuch konfrontiert, bietet er Hilfe an. Als Gegenleistung verlangt er die Wiederbeschaffung eines beschlagnahmten Paketes Tee - das Angebot sollte allerdings vorerst ausgeschlagen werden, da sonst das Spiel nicht mehr lösbar ist!

Nach dem Kneipenbesuch geht es wieder in Richtung (5). Auf dem Weg dorthin wird man aber von drei zwielichtigen Gestalten überfallen, die einem alles abnehmen. Das kann jedoch auch nicht mehr schocken, daher geht es bei (5) wieder die Leiter hinauf. Im Anwaltsbüro wird nun der Brief konfisziert, die Lektüre bringt neben neuen Informationen auch einen Schlüssel ans Tageslicht. Anschließend erfolgt nochmals ein Besuch beim Pfandleiher, wo man sich den Schwert-Stock aus der Teekiste besorgt.

Ripper Rap

Mit dieser Ausrüstung wird nochmals mit dem Wirt bei (6) geplaudert. Diesmal wird das Angebot angenommen, zur korrekten Ausführung erhält man noch ein Brecheisen. Bei (8) wird mit dem Schlüssel aus dem Anwaltsbüro die Tür geöffnet. Man dreht sich nach rechts, geht bis zur Wand, dann nach links bis zum nächsten Kistenstapel. Die rechte untere Kiste wird mit dem Brecheisen geöffnet und das Tee-Päckchen entnommen.

Dieses wird dem Wirt freundlich überreicht, zum Dank spendiert er einen weiteren Schlüssel. Mit ihm wird das Lagerhaus bei (9) geöffnet. In einem Gespräch wird Molly davon überzeugt, daß der Ripper unser Bruder ist.

Anschließend geht es dem Bösewicht mit dem Schwertstock an den Kragen. Und das war es auch schon - zumindest was London angeht.

Minen und Mutanten

Viele Alternativen bleiben nicht mehr, also geht es weiter in das Minen-Bild. Dort wird zunächst der Verletzte untersucht, Feuerzeug und Schraubenzieher werden konfisziert. Anschließend geht man einen Schritt vor und dreht sich um. Das nun sichtbare Sprühgerät ist eine vortreffliche Waffe und wird natürlich mitgenommen. Als nächstes geht es zu (7), wo man sich den Stützbalken krallt. Dieser wird bei (x) auf die Schienen gelegt, wodurch die kurz danach anrollende Lore (ausweichen!!!) gestoppt wird. Sie enthält bei genauerer Untersuchung eine Eisenstange.

Jetzt geht es ans Einsammeln der heißbegehrten lebenswichtigen Gegenstände. Die Tentakeln, Knospen und anderes Ungeziefer, die einem dabei über den Weg laufen, werden mit der Giftspritze ausgeschaltet, ebenso die Mutanten. Falls einem die Munition ausgehen sollte, kann man bei (5) das Ablaßventil des Generators öffnen und die Spritze mit Benzin füllen. Zusammen mit dem Feuerzeug ergibt das einen recht effektiven Flammenwerfer.

Sammelleidenschaften

An den Punkten (8), (9), (10) und (11) warten folgende Gegenstände auf einen neuen Besitzer: eine Bohrmaschine (bei (8) befinden sich im rechten Loch der südlichen Wand Bohrer und Bohrfutter), eine Werkzeugkiste, ein Taschentuch, ein Schweißbrenner und ein Elektro-kabel. Bei

(14) werden von der verbrannten Stütze zwei Stück Kohle abgekratzt, anschließend geht es weiter nach (6). Dort findet man eine Gasflasche, eine Schweißermaske und ein Taschentuch. Bei (4) wird das Gitter mit dem Schweißbrenner geöffnet, hinter dem Gitter winken Dynamit und Sprengkapsel.

Nach einem Plausch mit den Gefangenen bei (3) (der linke sollte in Ruhe gelassen werden!) holt man sich bei (12) den Verbandskasten und den Schlüssel für den Aufzug. Das Gitter bei (1) ist für den Schweißbrenner ebenfalls kein Hindernis, und schon bald befinden sich zwei Schutzanzüge und zwei Gasmasken im Inventar -die beiden Molotov-Cocktails in der Kiste sollten auch nicht vergessen werden. Das Benzin des einen Molotov-Cocktails wird gleich in die Bohrmaschine gefüllt.

Erste Hilfe

Der gefangenen Ärztin bei (3) gibt man das Sanitätszeug und nimmt sie mit zum Aufzug, wo sie den Professor behandelt, wenn man die Schiebetüren des Aufzugs verschließt und einige Schritte vor- und zurückgeht. Anschließend ist der Professor wieder gesprächsbereit und erzählt von der eigentlichen Aufgabe. Also geht es wieder zurück nach (3), wo dem gefangenen Soldaten das Kabel, acht Stangen Dynamit, der Bohrer mit Bohrfutter und ein Schutzanzug übergeben werden.

Die Kohle wird in die Gasmasken gesteckt, zusammen mit den Taschentüchern ergeben sich zwei funktionsfähige Gasmasken, von denen eine dem Soldaten gegeben wird. Jetzt noch den Schutzanzug und die Gasmaske anlegen, und der Kampf gegen den Zwillingbruder kann beginnen: Zuerst werden ihm mit der Eisenstange alle Augen ausgestochen (wie geschmackvoll) Anschließend wird in jede Wand des Raumes ein Loch gebohrt und eine Stange Dynamit darin plaziert.

Mit dem Sprengzünder geht es zurück zum Aufzug, wo man sich vom Professor das Gegengift holt. Dieses wird dem Elektriker bei (3) verabreicht, der dann in der Lage ist, den Aufzug zu reparieren. Nach dem Betreten des Aufzugs werden die Sicherheitstüren geschlossen und man dreht sich in Richtung der Aufzugknöpfe. Jetzt noch ein beherzter Druck auf den Sprengzünder und gleich danach ein Druck auf den Aufzugknopf - und auch dieses Problem wäre gelöst.

Grande Finale

Was jetzt noch aussteht, ist der Showdown mit der bösen Hexe Ixona im letzten Bild des Wachsfigurenkabinetts. Bevor man dieses betritt, sollte man allerdings erst das Amulett anlegen. Zur Begrüßung bekommt die Hexe zunächst die Gifflasche an die Birne geworfen. Das bringt sie etwas aus dem Konzept, so daß man sich die Armbrust greifen kann, die links auf dem Boden liegt. Mit ihr wird Ixona unter Beschuß genommen, bis sie auf dem Boden liegt. Jetzt noch den Dolch des Rippers strategisch günstig in Ixonas Hals postieren und die Hexe hat ihren Meister gefunden. Jetzt braucht man im Wachsfigurenkabinett dem Bruder nur noch den Ring anzulegen, und der Familienfluch ist gebannt...

U. Kraus/Chr. Wilhelm

HTML-Converted 2003 by T.R.Schmidt