

Rent a Hero

Mitspielende Personen

- 2 Betrunkene in Sanchos Kneipe in Smashville
- 2 pöpelnde Burschen vor Sanchos Kneipe
- Cynthia, eine hilfsbereite junge Frau in Concordshire
- Drache in Wald
- Frau, eine in Leder gekleidete Heldin
- Jasmin, Ramils Frau
- Kanalarbeiter in Smashville
- Louis, Rodrigos Freund in Smashville
- Megophias, der siebte Magier auf der Insel
- Pirat in der Kanalisation
- 3 Piraten in der Kneipe in Endavin
- Piratenkaptän in Endavin und auf dem Piratenschiff
- Piratenspion in Sanchos Kneipe
- 2 Piratenwachen in Endavin
- Ramil, ein Zwerg aus Endavin
- Ranama, Priester in Smashville
- Rodrigo, der Held des Abenteuers
- Sancho, Besitzer einer Kneipe in in Smashville
- Tharain, Bibliothekar der Zwerge in Esragoth
- Winnie, Mädchen im Wald
- 2 Zwerge in Esragoth

Lösung

Vorspann: Während man durch den Wald saust, nimmt man den Blaster in die Hand. Die dann folgende Verfolgungsjagd mit dem Drachen besteht man unbeschadet und kann anschließend eine Höhle betreten, um dort unerwartet ein Bürschlein statt einer attraktiven Prinzessin vorzufinden.

Rodrigos Büro: Nach dem letzten etwas unglücklich verlaufenen Auftrag zur Rettung einer maskulinen „Prinzessin“ sitzt man wieder im Büro. Da es hier aber nichts zu tun gibt, kann man auch getrost nach draußen gehen. Etwas weiter rechts kann man einen Fahrstuhl betreten und nach oben fahren. Dort geht man weiter nach rechts und kommt so zu einer weiteren Agentur für Helden: der von Rodrigos Freund Louis.

Louis' Büro: Hier redet man mit Louis über die gegenwärtige Piraten-Problematik, danach kann man zurück zum Gleiter gehen. Mit diesem fliegt man los und hat dann die Wahl zwischen verschiedenen Zielen.

Ranamas Kloster Observatorium: Zunächst fliegt man zu Ranamas Observatorium. Der schwebt meditierend unter der Decke der Kuppel. Wenn man hinausgeht, kann man schon einmal erkennen, warum Ranama schweben kann. Nun fliegt man mit dem Gleiter wieder Richtung Büro und von da aus weiter zu Sanchos Kneipe unten in der Stadt.

Sanchos Kneipe: Vor der Kneipe kann man einer jungen Dame helfen, die von pöpelnden Burschen dumm angemacht wird. Nachdem man ihr als waschechter Held geholfen hat (reden), betritt man der Kneipe und geht die wenigen Stufen nach oben. Dort setzt man sich zu dem Fremden an den Tisch und bricht einen Streit vom Zaun. Es handelt sich um einen Piratenspion, dessen Mantel man im Verlauf des Streits an sich reißen kann. In diesem Moment tauchen Piraten am Horizont auf. Nach dieser Aufregung kann man noch in der Kneipe mit den Betrunkenen reden und bekommt noch ein paar Informationen. Anschließend geht es zurück ins Büro.

Rodrigos Büro: Kaum ist man angekommen, taucht ein Zwerg namens Ramil auf, dessen Frau man retten soll. Diese wird von den Piraten in der erst kürzlich eroberten Stadt Endavin gefangen gehalten. Sobald der neue Auftraggeber das Büro verlassen hat, nimmt man sich den Geldsack aus dem Schreibtisch, den man von Ramil erhalten hat.

Vor Rodrigos Büro: Dann geht man nach draußen. Da man etwas tollpatschig und wohl auch übermütig ist, verliert man den Geldsack auch sofort wieder: er fällt in einen Kanal. Man fährt daher mit dem Fahrstuhl nach unten und redet mit dem Kanalarbeiter. Der will einen aber partout nicht nach unten lassen, weil das viel zu gefährlich ist. Solange er hier arbeitet, wird man das Geld nicht wiedersehen.

Sanchos Kneipe: Man fährt nun wieder zu Sanchos Kneipe und redet mit Sancho selbst. Da die Geschäfte im Moment nicht so gut laufen, hat er sich eine Tröte geleistet, mit der den Arbeiter Pausen vorgaukeln kann, damit die mehr Zeit in seiner Kneipe verbringen. Nach kurzem Bitten bekommt man diese Tröte ausgeliehen.

Vor Rodrigos Büro: Mit der Tröte stellt man sich so neben seinen Gleiter, daß man den Kanalarbeiter unter sich sehen kann. dann bläht man hinein und der Arbeiter macht sich auf in seine vermeintliche Pause. Also fährt man mit dem Aufzug wieder nach unten und steigt in die Kanalisation hinab.

Kanalisation: Hier sucht man seinen Geldsack in den Abwässerkanälen (erst ganz rechts in den Durchgang, dann links), aber ärgerlicherweise bekommt man ihn nicht richtig zu fassen und er verschwindet hinter einem verschlossenen Gatter. Das kann man zwar einmal mit der Kurbel nach oben ziehen, aber bevor man durchschlüpfen kann, reißt das Seil und das Gatter fällt wieder nach unten. Man muß sich nun also ein Ersatzseil besorgen, sonst kommt man hier nicht weiter. Also geht es wieder nach oben zum Gleiter.

Wald: Mit diesem verläßt man Smashville und fliegt dann in den Wald. Ganz im Süden des Waldes findet man ein Gebüsch, das Rodrigo daran erinnert, daß er hier schon als Kind gespielt hat. Und hier findet man auch seinen verloren geglaubten Teddybären. Nördlich vom Gleiter findet man im Wald ein kleines Mädchen, das Seil hüpf. Das Seil will es aber nicht hergeben, also spendiert man ihr den Teddybären im Austausch dagegen. Mit dem Seil geht es nun wieder in die Kanalisation.

Kanalisation: Nun kann man endlich die Kurbel reparieren und das Gatter öffnen. Dummerweise verschwindet der Geldack aber schon wieder schneller als man gucken kann.

Drachenfriedhof: Immerhin kommt man so zu einer versteckten Schlucht, an deren Ende man einen Drachen findet, der einen Drachenfriedhof bewacht. Er ist recht unglücklich, weil Aasfresser alle verstorbenen Drachen anfressen. Nach dem ausführlichen Gespräch darf man den Friedhof besuchen und sich ein Bild von der Katastrophe machen. Ganz hinten durch findet man einen riesigen Schädel. Vor dessen Ohr wächst ein Busch (die richtige Stelle muß man etwas suchen), den man beiseite schieben kann, damit man hineinklettern kann. Drinnen findet man das Gehirn des Drachen, das von den Aasfressern noch nicht entdeckt worden ist. Im Moment kann man hier nicht mehr machen, also verläßt man den Friedhof wieder.

Wald: Kurz vor dem Eingang zur Kanalisation kann man nach oben in den Wald gehen (und nun kann man diesen Weg aus dem Wald auch zurück nehmen). Im Wald findet man im Nordosten vor einem Baum einen roten Pilz, den man pflückt. Im Westen des Waldes findet man einen Busch mit übel riechenden Blättern. Man benutzt den Pilz mit diesem Busch und sieht dann zu, wie eine Schnecke an dem Busch nagt und dabei stirbt. Also pflückt man die giftigen Blätter und geht wieder auf den Drachenfriedhof.

Drachenfriedhof: Wieder betritt man den großen Schädel und vergiftet das Gehirn des toten Drachen. Weiter durch kann man den Schädel aufstemmen. Kaum hat man das gemacht, erscheinen auch schon die Aasfresser. Denen bekommt das Mahl aber nicht, und so hat man das Problem des Drachen gelöst. Wenn man ihm das mitteilt, wird man von einem Piraten überfallen, den man schon das ein oder andere Mal in der Kanalisation gesehen hat. Aus Dankbarkeit brutzelt der Drache den Schuft aber; nur seine Cyberhand und ein Hut bleiben von ihm übrig. Beides steckt man ein, dann geht man wieder zurück durch die Kanalisation zum Büro. Hier nimmt man den Gleiter und fliegt endlich nach Endavin, um die Frau des Zwergs zu befreien.

Endavin: Zunächst versteckt man sich in einem Gebüsch vor dem Eingangsstor der Stadt. Dort steht ein Pirat Wache. Wenn man diesen anklickt wird einem klar, daß man nur mit einer geeigneten Verkleidung Zutritt nach Endavin erhält. Man benötigt insgesamt vier verschiedene Dinge: Einen Mantel, einen Hut, einen Ohrring und einen Cybergegenstand. Bis auf den Ohrring hat man bereits alles zusammen, und diesen findet man bei Ranama.

Ranamas Kloster Observatorium: Nun ist Rodrigo klar geworden, daß Ranama nur mit Tricks schweben kann, und daß der dazu benötigte Gloomstone unter der Decke schwebt. Man redet ihm nun ein, daß sich der Gloomstone wieder senkt (immer wieder mit ihm reden). Wenn er dann nach oben blickt und abgelenkt ist, kann man ihm schnell den Ohrring stibitzen. Damit geht es wieder nach Endavin.

Endavin: Hierher muß man nun so oft fliegen, bis ein weiterer Pirat vor der Wache aufkreuzt und man die Parole vorgemacht bekommt. Erst dann verkleidet man sich mit Mantel, Hut, Ohrring und Cyberhand, geht zur Piratenwache und zeigt ihr die Parole. Dann kann man endlich in die Stadt gehen. Hier sieht man sich ein wenig um, aber eigentlich ist nur die Kneipe von Interesse. Sobald man hineingegangen ist, versucht man ein Gespräch mit den Piraten anzufangen, die wollen aber erst mit einem reden, wenn man einen Krug mit ihnen trinkt, dessen Inhalt man besser nicht zu sich nehmen sollte. Als ganzer Kerl macht man aber natürlich keinen Rückzieher und es kommt wie es kommen mußte: das Gebräu ist einfach zu stark für Rodrigo und er kippt aus den Latschen. Da man nun als falscher Pirat enttarnt ist, landet man direkt im Gefängnis. Ruhe findet man dort aber nicht, denn die junge Dame dort redet unaufhörlich eher nutzloses Zeug und ist kaum eine Hilfe. Also ignoriert man sie einfach und schaut zum Kerkerfenster hinaus. So kann man ein Gespräch zwischen zwei Piraten belauschen. Die beiden planen einen Angriff auf die noch nicht eroberten Städte, aber dafür brauchen sie noch etwas. Wenn das Gespräch sich wiederholt, kann man wieder vom Fenster zurücktreten (dazu geht man mit der Maus an den rechten oder linken Bildschirmrand). Nun kann man auch mit dem quasselnden Mädels reden, sie ist Ramils Frau Jasmin. Da man hier raus will, kann man sie auch direkt mitnehmen und damit Ramils Auftrag erledigen. Den Ausgang findet man unter dem Stroh, das man einfach beiseite schiebt. Darunter findet man einen Geheimgang, den man zur Flucht benutzt. Wieder vor der Stadt nimmt man den Gleiter, stürzt aber über dem Wald ab.

Zwergenfestung Eragoth: Jasmin führt einen daraufhin zur Zwergenfestung Eragoth. Hier trifft man auf Ramil und andere Zwerge. Und hier erfährt man auch, daß die Piraten inzwischen auch Smashville angreifen. Das kann man natürlich nicht zulassen. Als man sich aber auf den Weg machen will, erscheint Tharain, der Bibliothekar der Zwerge. Er holt einen in die Bibliothek von Eragoth und erzählt einem

vom Buch Soromanns. Aus diesem erfährt man, daß eine Schlüsselkammer irgendwo im Berg die Macht der Gloomstones und damit die Macht der Piraten brechen kann. Genau das braucht man, um die Piraten aufzuhalten, denn ihre Schiffe fliegen natürlich nur mit dem Gloomstones. Von Tharain bekommt man nun noch einen Stein, der zusammen mit fünf noch fehlenden Steinen alle sechs Kategorien der Gloomstones abschalten können soll (und damit hat man dann wohl das gefunden, was den Piraten noch fehlt). Man verläßt nun die Bibliothek. Auf dem Weg ins Bergwerk tauchen Ramil und Jasmin auf. Jasmin trägt um den Hals inzwischen eine Kette, deren fünf Steine sie den Piraten in Endavin geklaut hat. Sie hat also die fünf noch fehlenden Schlüsselsteine. Hergeben will sie die aber auf keine Fall, und schließlich flüchtet sie sich sogar in den Wald.

Wald: Da man die Steine dringend braucht, läuft man ihr hinterher. Auf einem der Bäume im Südosten des Waldes findet man sie wieder; sie verrät sich durch lautes Niesen und Rascheln der Blätter. Leider kann man sich im Moment nicht dazu bewegen, wieder herunter zu kommen.

Bergwerk: Daher geht man wieder nach Esragoth und diesmal auch ins Bergwerk. Drinnen findet man nahe des Eingangs eine Schaufel. Dann sollte man das Bergwerk erkunden, man findet sich schon nach kurzer Zeit zurecht. In einem der Räume findet man eine Spitzhacke. In diesem Raum findet man auch einen Gloomstone hinter dem Felsen oben auf dem Haufen, wenn man den Brocken anklickt. Mit der Spitzhacke kann man ihn heraushauen. Er ist so heiß, daß man ihn mit der Schaufel nehmen muß. An anderer Stelle findet man eine Bohrmaschine. Starten kann man diese mit dem soeben gefundenen Gloomstone. Dann läßt man die Bohrmaschine losfahren (Hebel benutzen). Wenn man die Weiche hier unten noch nicht verstellt hat (sonst muß man sie wieder zurückstellen), fährt der Bohrer in einen Raum, in dem man ihn nun einsetzen kann. Zunächst lockert sich nur etwas Gestein, beim zweiten Bohren findet man aber eine Zunderbüchse (gut versteckt rechts vom Eingang). Die kann man gleich sehr gut brauchen. Zunächst aber geht man zu der Weiche und stellt sie mit der Schaufel um. Dann kann man zum Bohrer zurückgehen und ihn erneut in einen anderen Raum fahren lassen. Wieder kann man den Bohrer einsetzen (wieder zweimal), dann findet man den Zugang zur von Tharain erwähnten Kristallhöhle. In dieser findet man eine Art Konsole, in die man die Steine legen kann. Allerdings muß man dies in einer bestimmte Reihenfolge tun, die man noch nicht kennt.

Wald: Daher geht man erst einmal wieder in den Wald, um sich die fehlenden Steine von Jasmin zu besorgen. An dem Baum, auf dem sie hockt, legt man das Stroh aus und zündet es mit der Zunderbüchse an. Endlich sieht Jasmin ein, daß man es ernst meint und wirft einem die Kette herunter. Man nimmt sie an sich und kann nun auch noch das Feuer löschen (muß dies aber nicht :-)). Dann geht man wieder nach Esragoth.

Esragoth: Hier geht man erst einmal wieder in die Bibliothek. Auf dem Boden erkennt man magische Fliesen, von denen jeweils einige eingefärbt sind, wenn man den Raum betritt. Man muß nun immer wieder hinaus und hinein gehen, bis man alle Farben und deren Reihenfolge (sie sind im Kreis angeordnet) erkannt hat. Die Reihenfolge der Farben auf den Fliesen entspricht der Reihenfolge der Steine, die man in der Kristallhöhle einsetzen muß.

Bergwerk: Also geht man wieder in die Kristallhöhle im Bergwerk. Oben beginnend mit dem Stein von Tharain (dem roten) setzt man daran anschließend den hellblauen (fast türkisfarbenen), den dunkelblauen, den gelben, den lilafarbenen und den grünen Stein ein. Damit hat man die Gloomstones abgeschaltet und die Piraten stürzen ab. Die Kehrseite der Medaille ist, daß man nun leider auch sechs dunkle Magier befreit hat. Das hat Tharain vergessen zu erwähnen. Die sechs Magier errichten ihre Festung wieder und stürzen Tol Andar in tiefe Finsternis. Man selbst wird aus der Bergwek geschleudert und bleibt irgendwo bewußtlos liegen.

Concordshire: Nach längerem Schlaf erwacht man in einer Hütte neben einer recht attraktiven jungen Dame namens Cynthia, die einen gesund gepflegt hat. Von ihr erfährt man, was in der Zwischenzeit geschehen ist. Da man die Sache verbockt hat, muß man die Suppe nun auch auslöffeln. (Bevor man geht, kann man sich aber noch etwas entspannen: nachdem man sich artig für die Pflege bedankt hat, klickt man auf die Blumen, den Kamin, zweimal auf Cynthia und zweimal auf das große Bett und kann dann nach einem Schäferstündchen mit Cynthia die Welt retten).

Drachenfriedhof: Zwar sieht der Wald recht düster aus, aber man kennt sich ja noch von früher gut aus. Man geht zu dem Drachen und bittet ihn um mehr Informationen. Anschließend geht es zurück nach Concordshire.

Concordshire: Wenn man den Brunnen genauer untersucht, erkennt man, daß es sich um einen Wunschbrunnen handelt.

Wald: Am Ausgang der Kanilisation, ganz in der Nähe des Drachenfriedhofs, findet man nun endlich nach so langer Zeit wieder seinen Geldsack.

Concordshire: Mit diesem geht es wieder nach Concordshire, wo man ihn in den Brunnen wirft. Daraufhin erklärt einem ein Orakel den Weg zu einer Insel außerhalb des wamischen Nebelrings. Außerdem erfährt man, wie man die Magier besiegen kann.

Drachenfriedhof: Um zu der Insel zu gelangen, geht man wieder zum Drachen und bittet ihn, einen dorthin zu fliegen. Der willigt auch ein und so kommt man schnell und unkompliziert über das Meer.

Insel: Vom Strand aus kann man zu einer kleinen Hütte gehen. Diese sieht innen aber viel kleiner aus als man dem äußerem Anschein nach angenommen hätte. Wenn man das Fenster hinten, den Fußboden, erneut das Fenster, wieder den Fußboden und ein letztes Mal das Fenster näher betrachtet, entdeckt man einen Geheimgang in ein weiteres, unsichtbares Zimmer. Hier findet man den siebten Magier namens Megophias, der glücklicherweise noch zu den Guten zählt. Von ihm erfährt man, was sich früher mit den anderen Magiern zugetragen hat. Von ihm erfährt man auch von einem Helm, der auf der Insel vergraben wurde, und den man benötigt, um mit den sechs bößartigen Magiern fertig zu werden.

Also verläßt man die Hütte und geht an ihr vorbei auf die andere Seite der Insel. Dort soll das Versteck des Helms sein, aber man findet nur noch eine leere Grube.

Daher geht man wieder zurück zu Megophias und erzählt ihm von der Grube und dem fehlenden Helm. Es wird dann schnell klar, daß es sich bei dem Helm um denjenigen handeln muß, den man im Gefängnis in Endavin auf dem Kopf des Piratenkapitäns gesehen hat.

Wald: Mit dem Drachen fliegt man dann zurück nach Tol Andar. Hier erfährt man vom Drachen von einem Weg durch den Wald, der zum Hafen führt. Da man keinen Gleiter mehr hat, kann man nun also im Osten des Waldes direkt zum Hafen gehen.

Hafen: Hinter den Fässern findet man die Fremde, der man schon vor Sanchos Kneipe geholfen hat. Durch sie erfährt man von einem Weg zu einem kleinen Boot. Mit diesem kann man inzwischen auch ohne Gloomstones zum Piratenschiff gelangen. Allerdings ist das Boot – so wie es im Wasser liegt – zu auffällig; man muß es erst tarnen.

Insel: Dazu fliegt man mit dem Drachen wieder zu Megophias Insel. Bei der Grube erkennt man (erst jetzt) eine Piratenflagge, die man mitnehmen kann. Damit geht es wieder zurück zum Hafen.

Hafen: Hier tarnt man das Boot mit der Piratenflagge und rudert dann mit der Fremden hinüber.

Piratenschiff: Zum Glück ist das Oberdeck unbewacht. Man schiebt die Kiste von der Tür weg, die Tür kann man aber nicht selbst öffnen (versuchen muß man es dennoch). Wenn man die Fremde anspricht., dann öffnet sie die Tür zur Kapitänskajüte. Bevor man sich dort richtig umsehen kann, wird man vom Piratenkapitän überrascht. Die Fremde verwickelt den Kapitän aber sofort in einen Kampf, um einem den Rücken freizuhalten, daher greift man sich schnell den Helm und macht sich aus dem Staub. (Man kann sich auch eine Flasche Wein nehmen, die ist aber zu nichts gut.) Während man selbst ein wenig feige mit dem Boot zurückrudert, muß die Fremde ihren Heldenmut mit dem Leben bezahlen, da das Piratenschiff explodiert.

Man selbst geht wieder zum Drachen und läßt sich von ihm ein letztes Mal auf Megophias Insel fliegen.

Insel: Man geht direkt zu Megophias und verbindet den Steckkontakt mit dem Helm. Bedingt durch Megophias inzwischen nicht mehr jugendliches Alter kann er aber nicht mehr selbst gehen die sechs Magier antreten. Also muß man auch das noch selbst übernehmen. Wenn man den Helm aufsetzt, kann das geistige Duell beginnen.

Nun sollte man sich daran erinnern, was einem das Orakel erzählt hat: Rodrigo soll an seine Bekannten in der Reihenfolge ihres Alters denken, dabei aber Dummköpfe und Lügner weglassen. So kann man die Magier besiegen Wenn man daher nacheinander auf das Mädchen Winnie, die Fremde, Cynthia, Louis, Sancho und den Drachen klickt, hat man das Duell gewonnen, die Magier besiegt und die Welt gerettet.