

Das Bier für den Zwergenkönig



Anleitung / Manual

Das Abenteuer beginnt

Ein bebildertes Textadventure aus der Welt von Gold Quest

In einer gemütlichen Schankstube in Kiluu nimmt eine scheinbar harmlose Prahlerei Fahrt auf. Shmendric, ein Halbling mit gesundem Appetit und wenig Scheu vor Wetten, behauptet beim Kartenspiel, dass die Brauer seiner Heimat ein Bier zustande bringen, das selbst den Zwergen von Roglia Respekt abnötigen müsste.

Sein Gegenüber ist Sledgie, inzwischen General und im Palast des Zwergenkönigs bestens bekannt. Da das Gorkonsfest kurz bevorsteht und noch ein würdiges Geschenk für den König fehlt, wird aus dem Spruch eine handfeste Aufgabe: Shmendric soll beweisen, dass er ein Fass brauen kann, das am königlichen Tisch bestehen darf.

Die Brauerei in Roglia steht ihm dafür offen - aber Rezept, Zutaten und brauchbares Gerät liegen natürlich nicht sauber beschriftet im Regal. Zwischen Kiluu, Roglia und den Wegen dazwischen begegnet Shmendric Händlern, Gnomen, Trollen, Ogern, Nixen, Goblins und anderen Bewohnern, die für einen Gefallen, ein gutes Wort oder eine passende Gabe erstaunlich hilfreich sein können.

Wer aufmerksam liest, mit den Leuten spricht und auch unscheinbare Dinge untersucht, setzt nach und nach zusammen, was ein wirklich königliches Bier braucht. Am Ende zählt nicht nur, dass etwas im Fass schäumt - es soll ein Gebräu sein, das Sledgie ohne Zögern zum Gorkonsfest mitnehmen kann.

Dein Ziel

Finde Rezeptwissen, Zutaten und Hilfsmittel, bringe die Brauerei in Gang und liefere das fertige Königsfass bei Sledgie ab. Das Spiel umfasst 25 Schauplätze und verbindet Textparser, Raumgrafiken, Gespräche, kleine Aufgaben und eine Punktwertung.

Sprachwechsel: Mit F7 kannst du im laufenden Spiel jederzeit zwischen Deutsch und Englisch umschalten.

Diskette laden & spielen

Spielstart am Commodore 64

Lege die Spieldiskette ein - beziehungsweise binde das D64-Image im Emulator als Laufwerk 8 ein. Am BASIC-Prompt gibst du den üblichen Ladebefehl ein und bestätigst mit RETURN:

```
LOAD"*",8,1
```

Warte anschließend die Lade- und Startsequenz ab. Während des Spiels werden bei Bedarf weitere Daten von Diskette nachgeladen.

So sprichst du mit dem Spiel

Gold Quest ist ein Textadventure: Du tippst kurze Anweisungen ein, und der Parser versucht, deine Absicht zu verstehen. Für Wege genügen Richtungen wie N, O oder NW; auch OBEN und UNTEN kommen vor. Wenn etwas interessant klingt, untersuche es - etwa mit UNTERSUCHE FASS. Einen herumliegenden Gegenstand kannst du zum Beispiel mit NIMM KRUG einstecken.

Personen sind selten bloße Dekoration. REDE MIT SLEDGIE ist deshalb oft hilfreicher als blindes Herumprobieren. Manche Aufgaben drehen sich darum, jemandem den richtigen Gegenstand zu bringen; dann bietet sich eine Form wie GIB ... AN ... an. Essen, Trinken, Glücksspiel und Ausrüstung spielen ebenfalls eine Rolle - meist verrät der Text recht deutlich, was einen Versuch wert ist.

Ein paar nützliche Gewohnheiten

Schau regelmäßig ins Inventar (I), denn anfangs kannst du nur fünf Gegenstände tragen; später lässt sich dieses Limit deutlich erweitern. Wenn du festhängst, gibt HINWEIS einen Schubs in die richtige Richtung. REZEPT hilft dabei, den Stand deiner Brauaufgabe im Blick zu behalten. Für längere Sitzungen kannst du deinen Spielstand speichern und später wieder laden.

Die Raumgrafiken lassen sich auf Wunsch abschalten; für einen rein textbasierten Auftritt stehen Ansichten im Stil klassischer Infocom- und Magnetic-Scrolls-Adventures bereit. Und falls du mitten im Abenteuer die Sprache wechseln möchtest: F7 schaltet zwischen Deutsch und Englisch um.

Where the adventure begins

An illustrated text adventure from the world of Gold Quest

In a cosy inn in Kiluu, a harmless boast begins to grow legs. Shmendric, a halfling with a healthy appetite and very little fear of wagers, claims over a card game that the brewers of his homeland can make a beer good enough to earn the respect of the dwarves of Roglia.

Across the table sits Sledgie, now a general and a familiar figure at the dwarf king's palace. The Festival of Gorkon is close, and a suitable present for the king is still missing. One thing leads to another, and the boast turns into a challenge: Shmendric is to brew a cask worthy of the royal table.

He is granted the use of the brewery in Roglia, but the recipe, ingredients and proper tools are not waiting neatly on a shelf. On the roads between Kiluu and Roglia he will meet merchants, gnomes, trolls, ogres, mermaids, goblins and assorted other inhabitants. Many of them can be surprisingly helpful if approached with the right words - or the right gift.

Read carefully, talk to people and inspect things that look even slightly suspicious. Piece by piece, the knowledge needed for a truly royal brew will come together. In the end, it is not enough for something to foam inside the barrel: it must be a beer Sledgie can carry to the Festival of Gorkon with confidence.

Your goal

Find the recipe clues, ingredients and tools, put the brewery to work and deliver the finished royal cask to Sledgie. The game contains 25 locations and combines a text parser with illustrated rooms, conversations, small quests and a score system.

Language: Press F7 at any time during play to switch between German and English.

Loading & playing

Starting the game on a Commodore 64

Insert the game disk - or mount the D64 image as drive 8 in your emulator. At the BASIC prompt, enter the standard loading command and press RETURN:

```
LOAD"*",8,1
```

Then allow the loading and start sequence to finish. Additional data may be read from disk while you explore.

Talking to the parser

Gold Quest is a text adventure: type short instructions and the parser will interpret what you want to do. Directions are deliberately terse - N, E or NW are enough in English mode, with UP and DOWN where appropriate. If a barrel, stone or book sounds interesting, try looking at it. A simple command such as LOOK BARREL or TAKE MUG is usually a good starting point.

People are worth talking to. TALK TO SLEDGIE, for example, may tell you more than wandering around at random. Some tasks revolve around carrying the right object to the right person; the parser accepts straightforward actions such as giving an item to someone. Food, drink, games of chance and equipment also matter, and the room text usually provides enough context to suggest what is worth trying.

A few useful habits

Check your inventory from time to time. You start with room for only five items, although the limit can later be increased substantially. If you are stuck, the hint function can point you toward the next useful step, while the recipe display helps you keep track of the brewing task. The game can also save your progress and load it again later.

Room graphics can be disabled if you prefer a pure text presentation; two alternative text looks pay homage to classic Infocom and Magnetic Scrolls adventures. To switch the whole game between German and English while playing, press F7.

Credits

Eine kleine Runde für alle, die an diesem Abenteuer mitgewirkt haben.

Idee, Design & Konzept	Shmendric
Programmierung	ChatGPT, Shmendric, TheRealWanderer u. a.
Grafik	ChatGPT (Bitmaps); Retrofan (PXLfont88665B)
Cover	Shmendric und Google Flow
Englische Übersetzung	TheRealWanderer
Test & Beratung	Sledgie, ADAC, Mac Bacon, Daimansion, Camailleon
Firma	Unicorn
Verleger	Varietas Verlag

Das Spiel wurde von den Entwicklern als gemeinfrei veröffentlicht und darf frei verbreitet werden.

Diese Anleitung entstand auf Grundlage des Spielentwurfs und der veröffentlichten Projektinformationen. Sie ist bewusst als kompakte Einführung gedacht und verrät nicht den vollständigen Lösungsweg.

Viel Vergnügen in Kiluu und Roglia.
Enjoy your journey through Kiluu and Roglia.