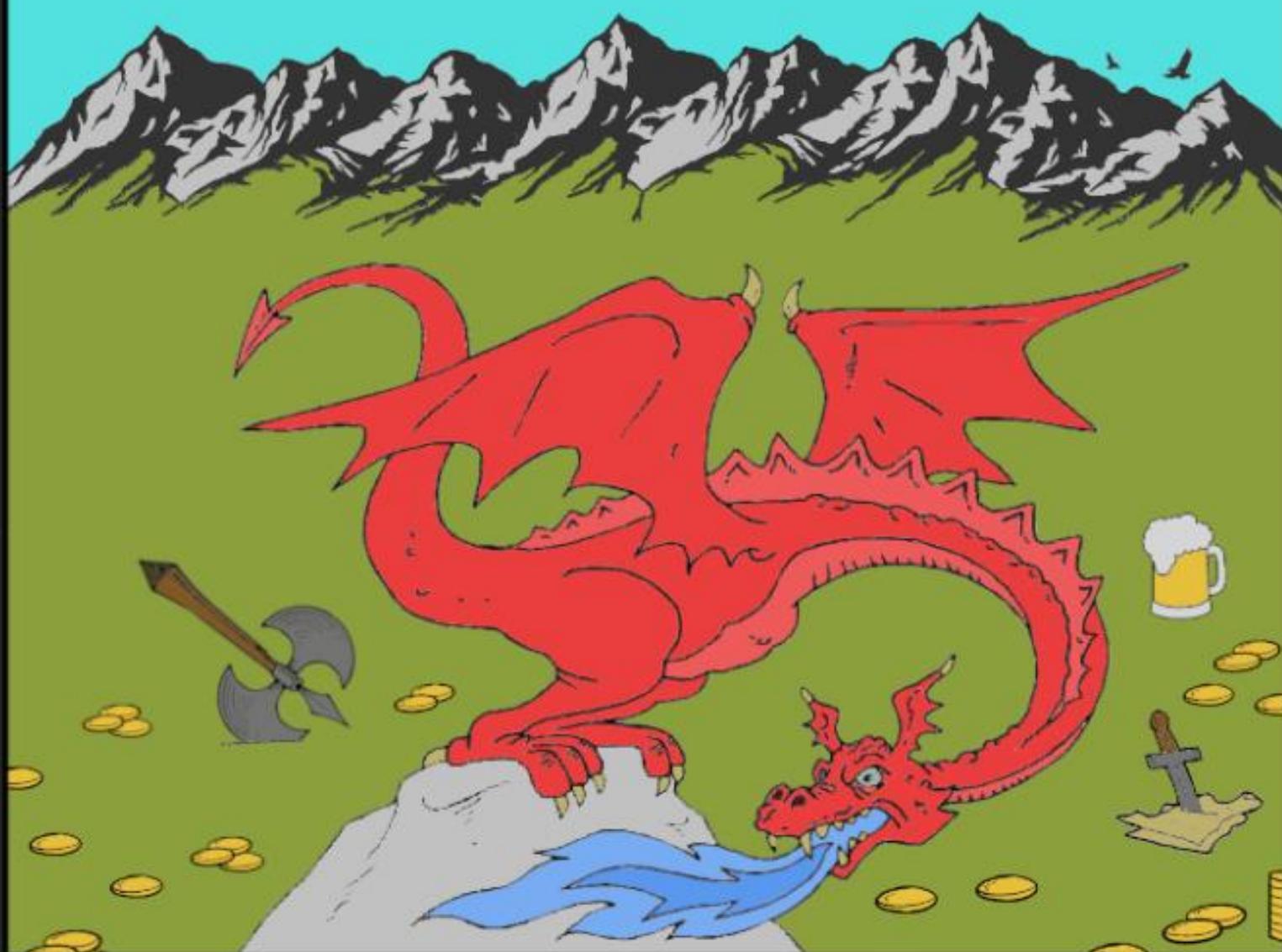


GOLD QUEST VI

Im Bann der sieben Drachen

Ein Abenteuerspiel von Sledgie und Lynx



TND
THE NEW DIMENSION

Inhaltverzeichnis

1. Die Story	3
2. Ziel des Spiels.....	4
3. Einleitung.....	4
4. Spielstart.....	4
5. Spieloptionen	6
Bedienung im Spiel.....	6
Einstellungen und Auswahl vor Spielstart.....	6
Spielbildschirm	8
Freundliche und neutrale Charaktere	10
Feindliche Charaktere.....	11
Goldkisten, Getränke und Fallen.....	13
Waffen.....	14
Nützliche Gegenstände	14
Wirtshäuser und Tavernen.....	15
Missionen	16
6. Strategie Guide.....	16
Runenquest	16
Ehequest.....	17
Punkte-System.....	17
Tipps & Tricks	17
7. Versionen.....	18
Gold Quest 6 v1.0	18
Gold Quest 6 v1.1	18
Gold Quest 6 v1.2 Extended Version.....	18
8. Credits.....	18
9. Gold Quest 6 – Check-Liste.....	19

1. Die Story

Unser Abenteuer spielt im verwunschenen Bergwerk Dimor im Süden des Zwergenkönigreichs Roglia, in dessen verzweigten Gängen noch immer Unmengen an Gold zu finden sein sollen.

Nachdem Dimor vor vielen Jahren vom Zwergenvolk verlassen wurde, sind dort im Laufe der Zeit verschiedenste Bewohner eingekehrt und sesshaft geworden. Darunter kleine Wichtel, spielsüchtige Kobolde, Feen und Trolle, sowie ein wilder und ungehobelter Stamm der Orks. Das Leben an diesem Ort ist ausgelassen und heiter, denn die Orks brauen in den kühlen Stollen des Bergwerks ein kräftiges und beliebtes Bier. Geschäftstüchtige Hobbits haben dort unten sogar Wirtshäuser eröffnet, denen es nicht an Kundschaft mangelt. Die Halblinge haben sich zu ihrem Schutz mit den Gnomen verbündet, die wiederum Handel mit Waffen und Ausrüstung treiben. Obwohl Dimor ein verwunschener Ort ist, hat sich das lebhafteste Treiben in Roglia positiv auf die Mine ausgewirkt.

Unter der Führung des berühmten Zwergenhelden Sledgie versuchten die Zwergenkrieger die Mine wieder zurückzuerobern. Doch es schien, als seien nicht nur die schwarzmagischen Kräfte der Todesfeen im Spiel, denn die Zahl der Feinde nahm immer weiter zu, je tiefer die Zwerge sich in die Stollen wagten. Das von unbeugsamen Feinden besetzte und offenbar verfluchte Bergwerk hörte nicht auf, den Zwergen Widerstand zu leisten. In den tieferen Ebenen stieß Sledgies Eliteeinheit auf einige mächtige Chaosdrachen - und es gab nur einen, der mächtig genug war, diese riesigen Kreaturen zu bändigen: Fulgore, der berühmte Orkschamane und Herrscher über die düstere Armee.

Die Motivation der Zwergentruppe sank mehr und mehr. Lediglich ihr Anführer Sledgie war nicht von dem aussichtslosen Unterfangen abzubringen. Als typisch sturer Zwerg zog er schließlich allein durch die Gänge der Mine und schwang tapfer seine Axt. Doch es kam, wie es kommen musste: nach einiger Zeit kehrte Sledgie nicht mehr zu seiner Truppe zurück. Einer der Wichtel informierte die Zwergenkrieger, dass Sledgie auf seiner Tour einige Biere zu viel genossen und seinen Rausch schließlich an einer ungünstigen Stelle ausgeschlafen hatte. Die Orks fassten ihn und Fulgore nahm ihn gefangen.

Die restlichen Krieger saßen in der Klemme, denn der Ausgang aus der Mine war von den dunklen Mächten mit Schwarzer Magie versiegelt worden. Man konnte in die Mine hinein, aber nicht wieder hinaus. Dank gründlicher Aufklärungsarbeit war dies den Zwergen aber bereits im Vorfeld bekannt, und die Runenmagier schmiedeten ein Artefakt, das von einem mächtigen Teleportzauber beseelt war. Damit wäre ein Rückzug möglich gewesen, aber leider hatte die zwergische Runenmagie eine Achillesferse, denn das magische Gegenelement dazu ist die Drachenmagie. Mit Hilfe seiner sieben magischen Drachen legte Fulgore einen Bann auf das Bergwerk, der den Teleportzauber blockierte. Die Krieger waren eingesperrt!

Seither sitzt die Truppe der mutigen Zwergenkrieger in der Mine fest und hat ihr Quartier in der obersten Etage aufgeschlagen. Vereinzelt wagen immer wieder einzelne Zwerge der Einheit, die tieferen Schächte des Bergwerks zu betreten, um dort als Tunnelratten ein Säckchen Gold zu ergattern oder mit viel Glück gar ihren Anführer zu befreien. Viele von ihnen kehren leider nicht zurück...

Zwerge sind stur und das Gold lockt, aber das Wichtigste ist einen gefangenen Kameraden lässt man nicht im Stich!

2. Ziel des Spiels

Der Spielerzweig ist ein Mitglied von Sledgies Eliteeinheit und sitzt im Bergwerk fest. Er ist ein besonders mutiger Vertreter seines Volkes. Kein Wunder, er hat schon viel erlebt, einige Gefahren gemeistert und der Bart geht bis über den Bauchnabel – außer natürlich es handelt sich um eine Heldin, denn zwergische Frauen haben keine Bärte, auch wenn die dummen Elfen gern solche Gerüchte verbreiten. Der Spielerzweig ist entschlossen, Sledgie zu befreien, das Geheimnis der verwunschenen Mine zu lüften – und nebenbei ordentlich abzustauben.

Kurz gesagt, bei Gold Quest VI geht es darum, möglichst viele Punkte für den Highscore anzusammeln. Dazu kämpft sich der Zwerg immer tiefer und weiter in die Gänge der Mine Dimor und sammelt möglichst viel Gold auf. Stößt er schließlich auf den Orkschamanen Fulgore kann er den Kampf mit ihm aufnehmen. Verläuft dieser siegreich, ist der Fluch vom Bergwerk genommen und Sledgie kann aus der Gefangenschaft befreit werden. Die Goldschürfer von Roglia können ihre Arbeit wieder aufnehmen und der Spieler wird ins Große Buch der Zwergenhelden aufgenommen.

3. Einleitung

"Gold Quest VI – Im Bann der sieben Drachen" ist ein Labyrinth-Spiel in 3D-Ansicht, ein waschechter Dungeon-Crawler für den C64. Das Spiel wurde in BASIC V2 mit PETSCII umgesetzt. Das Programm wurde kompiliert und gepackt und läuft als eine PRG-Datei auf allen möglichen Datenträgern.

Eine speicherbare Highscore-Tabelle mit Punkten, Erfolgen sowie Rang ist eingebaut. Die Speicherung des Highscores wird auf der Spiel-Diskette mit in einer Datei gespeichert. In der deutschen Version heißt die Datei „RUHM“ und in der englischen Version „FAME“.



Directory - GOLDQUEST6 EXTENDED EDITION

4. Spielstart

Von einer Diskette wird das „GOLD QUEST VI-Ladeprogramm“ mit „GQ6“, 8,1 und entsprechend der Auswahl mit der LEERTASTE gestartet. Dann wird das Spiel in der gewählten Sprache geladen und gestartet.



Titelbild Gold Quest VI -deutsche Version



Titelbild Gold Quest VI -englische Version

Danach erscheint die Titeldisplays-Serie:



Titelserie 1 „Besten fünf Zwerge“

Als erstes wird die Heldenliste der besten fünf Zwerge angezeigt. Beim ersten Start des Spiels wird die Standard-Highscore-Liste geladen. Zwergenheld, die erreichte Punktzahl, die Erfolge und sein Rang.

Im nächsten Bildschirm kann der Spieler die Story und seinen Auftrag in einer kurzen Fassung lesen.



Titelserie 2 „Story und Auftrag“



Titelserie 3 „Credits“

Auf dem dritten Bildschirm werden die „Credits“ eingeblendet. Danach startet die Serie von vorne.

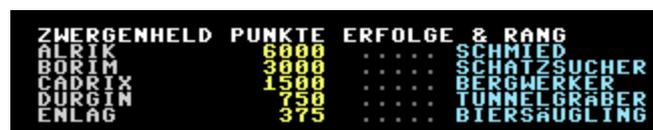
Spielstart kann jederzeit durch TASTENDRUCK oder FEUERKNOPF erfolgen.

Es ist auch möglich den „Gold Quest 6-Font“ in einen „C64-Schriftzeichen-Font“ mittels der Taste „F“ zu ändern.



F: Wechsel in C64-Zeichen-Font mit Taste F

Eine bestehende RUHM-Datei (Highscore) kann mittels der Tastenkombination „SHIFT + H“ gelöscht werden. Danach wird die Standard-Highscore-Liste geladen.



Mit SHIFT +H: wird die Ruhm-Datei gelöscht und die Standard-Highscore-Liste geladen.

5. Spieloptionen

Bedienung im Spiel

Das Spiel kann komplett mit Tastatur oder Joystick (Port 2) gespielt werden.

Bewegung mit der W A S D – Steuerung oder Joystick in die entsprechende Richtung bewegen.

W = nach vorne gehen

A = Links drehen

S = Rechts drehen

D = Rückwärts gehen

I, RETURN oder FEUERKNOPF = Inventar öffnen (Rucksack)

F1, alternativ 3x gegen die Wand laufen = Spiel beenden

Einstellungen und Auswahl vor Spielstart

Vor Spielstart wird der Name des Zwerges abgefragt. Dieser kann bis zu 11 Zeichen lang sein. Der Name kann entweder über Tastatur oder mittels Joystick-Eingabe erfolgen.

Beim Joystick werden die Buchstaben seitlich gescrollt und per FEUERKNOPF bestätigt.

← (Pfeil-nach-links-Zeichen) löscht den Buchstaben.

↑ (PFEIL-nach-oben-Zeichen) bestätigt den Namen.



NENNE DEINEN NAMEN: SLEDGIE-AB1➔

Eingabe Zwergennamen. Mit RETURN oder ↑+FEUERKNOPF bestätigen.

Wird kein Name erfasst und gleich mit RETURN bestätigt, wird als Name NAMENLOSER eingesetzt.

Um das Spiel zu testen und zum Training kann als Name SCHUMMLOR eingegeben werden. Der Zwerg SCHUMMLOR hat weitere Zusatzoptionen (mehr dazu später), kann aber keinen Highscore erzielen. Nur SCHUMMLOR darf eine Startebene von 1 bis 15 auswählen.



NENNE DEINEN NAMEN: SCHUMMLOR
WÄHLE DIE STARTEBENE: 15

Im nächsten Schritt wird einer von den vier möglichen Zwergen ausgewählt. Je nach Charakter hat der Zwerg andere Grundwerte:

WÄHLE DEINEN ZWERG:				
CHARAKTER	PROM	GOLD	WAFFE	INVENTAR
> ABENTEURER	2.5	9	SPEER	IGEL-MET
GEIZKRAGEN	0.5	9	DOLCH	MURMELN
ZECHPRELLER	3.0	0	DOLCH	ORKBIER
KRIEGER	1.5	2	SCHWERT	KLATSCH

PROM (Promille) Dies ist der Startpromille-Wert. Je höher der Wert desto wilder kämpft der Zwerg. Bei den Händlern hat ein hoher Wert Nachteile, da die Händler die Waren etwas teurer anbieten. Maximal darf ein Zwerg 3.50 Promille haben. Ab 3.51 Promille ist GAME OVER.

GOLD Gold, das der Zwerg zu Anfang in seinem Goldbeutel trägt. Mit Gold können Waffen und Gegenstände bei Gnomen-Händlern gekauft werden. Außerdem kann es bei Glücksspielen eingesetzt oder gegen Lebenspunkte bei Wichteln eingetauscht werden. Böse Feen können mit Gold besänftigt werden. Ab einer bestimmten Goldmenge belastet das Gewicht den Zwergenkrieger.

WAFFE Dies ist die Waffe, mit der der Zwerg startet. Der Zwerg trägt jeweils nur die beste Waffe. Die Waffen haben einen Bonus im Kampf von +3 beim Dolch bis +20 bei Gorkons Axt.

INVENTAR (Rucksack) Dies ist ein Gegenstand oder ein Getränk, dass der Zwerg bereits in seinem Rucksack hat. In dem Rucksack passen maximal vier verschiedene Gegenstände/Getränke. Gegenstände müssen aktiviert und Getränke getrunken werden bevor sie wirken.

Nach Auswahl des Zwerges wird die Steuerung, Name und Charakter angezeigt und das Spiel startet.

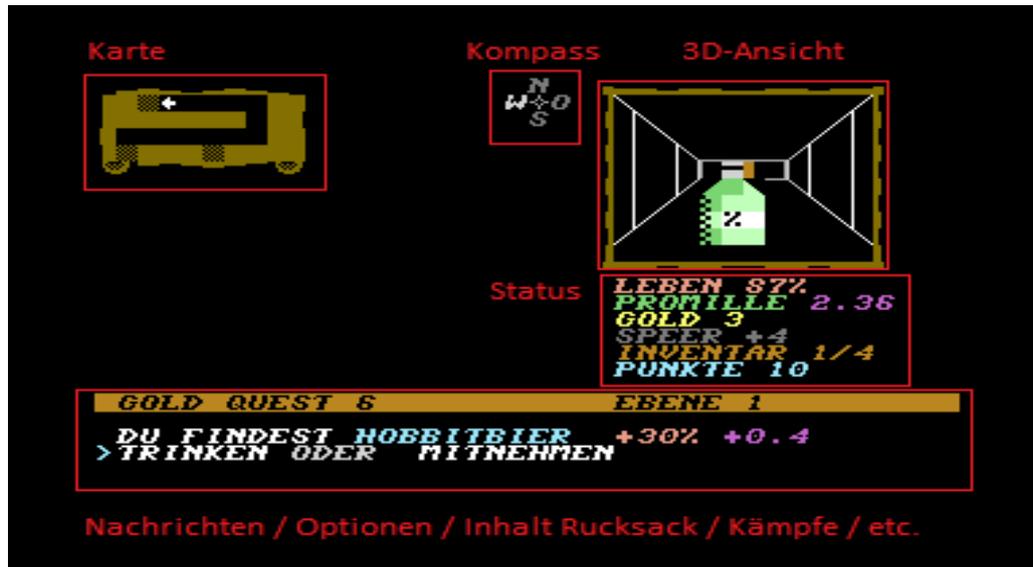
```

STEUERUNG
  BEWEGEN: JOYSTICK PORT 2 / WASD
  INVENTAR: FEUERKNOPF ● / RETURN / I
  AUFGEBEN: F1

  SLEDGIE-AB1, DER ABENTEURER!
  DU STEIGST HINAB ZUR EBENE 1....
  
```

Spielbildschirm

Der Spielbildschirm ist in 5 Bereiche aufgeteilt.



Ansicht Mine Dimor (Spiel-Bildschirm)

- 1. KARTE** Die Karte wird vom Zwerg automatisch gezeichnet. Noch nicht erforschte Gänge werden als Nebelfelder (karierte Felder) eingezeichnet. HÄNDLER verkaufen dem Zwerg ab und zu LYNXS ZAUBERKARTE. Diese kann auch nach Kämpfen bei besiegttem Gegner gefunden werden. Bei Aktivierung von LYNXS ZAUBERKARTE wird die ganze EBENE inklusive aller OBJEKTE und NPCs sichtbar.
 - 2. KOMPASS** Der Kompass hilft beim Erforschen der Mine in der 3D-ANSICHT. Der helle Buchstabe zeigt die jeweilige Himmelsrichtung an.
 - 3. 3D-ANSICHT** Ansicht der Mine, mit einer Sichtweite von 3 Feldern. Gegner und Objekte werden als Fragezeichen angezeigt. Sobald der Zwerg zu einem Fragezeichen geht, wird dieses sichtbar. Der Ausgang jeder EBENE ist als Tür dargestellt. Sofern der Zwerg durch diese Tür geht, hat er die EBENE erfolgreich durchquert.
 - 4. EREIGNISANZEIGE** Im unteren Bereich werden wichtige Nachrichten, Optionen, der Inhalt des Rucksacks, Verlauf der Kämpfe und Glücksspiele angezeigt. Die Auswahl kann mit den Bewegungstasten oder Joystick durchgeführt werden.
 - 5. STATUS** Im Status werden die aktuelle Lebensenergie, Promillewert, Goldbestand, Waffe, Anzahl von Gegenständen im Rucksack und die Erfahrungspunkte angezeigt.
- LEBEN** Der Maximalwert beträgt 100%. Die Lebensenergie wird durch Bewegung im Labyrinth verbraucht. Läuft der Zwerg versehentlich gegen eine Mauer kostet dies auch 1% Leben. Begegnungen mit Gegner und Fallen kosten ebenfalls Leben. Sobald der Wert 0% erreicht wird, ist GAME OVER. Leben kann durch

Getränke, GUTE FEEN, WICHTEL und ADTBM-ESSENZ zurückgewonnen werden. Im WIRTSCHAUS gibt es Speisen und Getränke gegen GOLD, um die Lebensenergie zurückzugewinnen.

- PROMILLE** Je höher der PROMILLE-Wert desto wilder kämpft der Zwerg. Dies wirkt sich positiv bei Kämpfen aus. Steigt der Wert über 2.00 PROMILLE kosten Bewegungen keine Lebensenergie mehr. Steigt Wert über 3,50 PROMILLE ist GAME OVER. Der PROMILLE-Wert kann durch Trinken von Getränken erhöht werden. Außerdem können GUTE FEEN den Wert erhöhen. Sie erhöhen den Wert auf maximal 3.50 PROMILLE. Durch SHMENDRICS AMULETT kann der Zwerg in einer Ebene trinken, so viel er will. PROMILLE bauen sich durch Bewegung und BÖSE FEEN ab.
- GOLD** Je mehr GOLD der Zwerg hat, desto bessere Waffen und Gegenstände kann er sich leisten. Außerdem können BÖSE FEEN durch GOLD bestochen werden. WICHTEL tauschen GOLD gegen LEBEN. Ab einer bestimmten GOLD-LAST kostet die Bewegung in der MINE bis zu 2% Leben. Durch ADTBM-ESSENZ kann dieses abgemildert werden. Die GOLD-LAST wird je Ebene höher, da der ZWERG entsprechende Erfahrung sammelt.
- WAFFE** Der ZWERG trägt immer die stärkste WAFFE. Sobald er eine bessere WAFFE findet oder bei einem Händler kauft, wird diese sofort eingesetzt. Der jeweilige Kampfbonus steht hinter der Waffe. Der maximale Bonus beträgt +20.
- INVENTAR** Der Wert zeigt an, wie viele Gegenstände/Getränke sich im Rucksack befinden. Maximal kann der ZWERG vier verschiedene Gegenstände tragen. Um zu sehen was sich im Rucksack befindet FEUERKNOPF, I oder RETURN drücken. Danach werden die Gegenstände im unteren Bereich aufgelistet. Gegenstände müssen aktiviert und Getränke getrunken werden, damit sie wirken. Dies kann durch Auswahl und einfach Bestätigung in diesem Bereich erfolgen.
- PUNKTE** Der Wert zeigt die aktuellen Abenteuerpunkte an. Für die Erkundung von Fragezeigen und Kämpfe gibt es jeweils Punkte. Für jede geschaffte Ebene und gelöste Aufgaben sowie nicht verbrauchte Lebensenergie gibt es Zusatzpunkte.
- EBENE** Die Ebene, in der sich der ZWERG befindet, wird angezeigt. Je tiefer die EBENE, desto mehr Gegner, Gegenstände etc. sind dort zu finden. Die EBENEN werden nach und nach immer größer.

Freundliche und neutrale Charaktere



Cami



Wendor



Kobold

KOBOLD - Die kleinen Nervensägen sind fast genauso aufs Gold versessen wie das Zwergenvolk. Im Gegensatz zu den ernsten und kriegerischen Zwergen sind Kobolde aber stark magiebegabt, haben nur Unsinn im Kopf und lieben Rätsel- und Glücksspiele. Daher kann der Spielerzweig diese Racker als Betreiber eines mobilen Spielcasinos ansehen. Ob mit kleinem oder großem Einsatz, sie sind jederzeit zu einer Würfelpartie bereit. Die Kobolde sind so blitzschnell, dass man ihre Worte nur schwer verstehen kann. Sie quasseln wie die Wasserfälle. Ein Kampf gegen sie ist aussichtslos, weil die flinken Burschen jedem Axthieb spielend leicht ausweichen können. Sie sind zwar keine aggressiven Wesen, man sollte aber dennoch nicht versuchen, sie übers Ohr zu hauen. Wenn der Spielerzweig so dreist ist, um Geld zu spielen, das er gar nicht besitzt, dann sollte er besser gewinnen. Denn andernfalls ist eine koboldische Watsche schneller geschmiert als ein Butterbrot...



Wichtel

WICHTEL– Die kleinen Kerlchen werden von den Menschlingen meist „Wichtelmännchen“ genannt. Sie setzen ihre Magie lieber hilfreich ein, solange sie sich nicht wirklich bedroht fühlen. Allerdings machen sie das nicht umsonst, sie lassen sich ihre Dienste mit einer – für Wichtelverhältnisse – angemessenen Menge Gold vergüten. Dafür heilen sie den Spielerzweig. Sie wollen mindestens die Hälfte, aber am liebsten alles Gold haben. Daher sollte man gut überlegen, ob es wirklich nötig ist, einen Deal mit dem Winzmännchen abzuschließen. Wichtel sind sehr schwach und für einen Zwerg keine ernstzunehmenden Gegner, aber wenn sie einen in den Finger beißen, schmerzt es echt höllisch. Nach einem siegreichen Kampf kann der Zwerg den Wichteln die Beute abnehmen, die sie manchmal unter ihren Zipfelmützen versteckt haben.



Gute Fee

GUTE FEE– Es ist auf den ersten Blick ein Rätsel, warum sich zarte Wesen wie Feen ausgerechnet in den Tiefen einer orkverseuchten Zwergenmine herumtreiben. Zwergische Gelehrte vermuten, dass diese gutherzigen Wesen mit ihrer heiligen Magie dort ihre Erzfeinde, die Todesfeen, bekämpfen wollen. Mit normalen Waffen kann man diese magischen Geschöpfe nicht besiegen, doch es besteht ohnehin kein Anlass dazu. Der Spielerzweig hat sogar Grund zur Freude, wenn er auf eine gute Fee trifft, denn sie erfüllt ihm einen von drei Wünschen – ja, nur einen, denn die Zeiten sind schlecht. Auch die Feen müssen den Gürtel enger schnallen. Man kann sich heilen lassen, den Promillepegel erhöhen oder ein wenig Gold erhalten. Der Promillewert steigt dabei aber maximal auf 3,5.

Feindliche Charaktere



Böse Fee

BÖSE FEE – Wo es das Gute gibt, kann das Böse nicht fern sein, und so verhält es sich auch in diesem Bergwerk. Denn nicht nur Wunschfeen treiben sich in der Mine Dimor herum. Auch ihre „bösen Schwestern“, die Todesfeen, kann man in diesem von Gorkon verdamnten Stollen antreffen, sobald man sich ein wenig tiefer in die Gänge hineinwagt. Diese unheiligen, geflügelten Ratten stellen leider ein ziemliches Ärgernis dar – denn sie verfluchen den Spielerzweig, wenn er ihnen über den Weg läuft. Naja, sie machen nur ihren Job – aber trotzdem... Am liebsten würde man ihnen die Flatterflügel ausreißen und anschließend die Wunden salzen! Sie betteln förmlich darum! Dummerweise kann man Todesfeen genau wie andere Feen nicht mit Waffen, sondern nur mit Magie angreifen. Und der Spielerzweig ist leider so magisch begabt wie ein gehirnamputierter Goblin nach einer missglückten Lobotomie. Man hat zwar die Möglichkeit, sich mit ein wenig Gold freizukaufen, sofern man gerade welches besitzt – doch „Gold oder Leben“ ist für einen echten Zwerg wirklich eine sehr, sehr schwere Wahl...



Ork

ORK – Die lästigen Grünhäute sind die traditionellen Erzfeinde der Zwerge. Ach was, Feinde! Eine reine Pest sind sie! Eine grüne Pest! Und eines sei gesagt, diese Meinung beruht auf Gegenseitigkeit. Die Orks wiederum hassen nichts mehr als die „stinkenden Bartgesichter“. Beide Rassen bewundern zwar gegenseitig ihre Trinkfestigkeit, doch ansonsten hat man nur Verachtung füreinander übrig. Kein Wunder, denn die Zwerge sind ein jahrtausendaltes, kulturschaffendes Volk mit Ehre und Geschichte. Die Orks dagegen sind barbarische Wilde. Die Schamanen der Orks können mit ihren Ritualen die drei Orkgötter Wratz, Bratz und Gortza um Hilfe rufen, um mächtige Mirakel zu wirken. Daher ist es wahrscheinlich, dass sie hinter den mysteriösen Vorgängen in der Mine stecken. Doch ob sich das düstere Geheimnis des Bergwerks lüften lässt? Der Spielerzweig hat es in der Hand – und das Sprichwort „Jeder ist seines Glückes Schmied“ hat für einen Zwergen eine hohe Bedeutung...



Wächter

WÄCHTER – Manche Orks haben das Kämpfen gelernt und hauen nicht einfach blindlings wie die Berserker drauf zu. Einige Orkkrieger in schwerer Rüstung wurden von ihren Orkbossen in der Mine als Wächter eingesetzt. Zu ihrem Leidwesen ist ihnen ein Dienstbier strikt verboten, Alkoholkonsum wird als Wachvergehen geahndet. Mit Regeln und Gehorsam hat es diese wilde Bande aber nicht besonders, daher ist es der Standard, dass die Wächter während ihrer Schicht trotzdem ein paar kräftige Orkbier kippen. Für einen Zwerg ist das eine gute Gelegenheit, einen Kampf ohne Ehrverlust zu umgehen, denn die Wächter sind normalerweise gerne zu einem Wettsaufen bereit – vor allem wenn der Gegner eines von diesen dämlichen Bartgesichtern ist. Naturgemäß säuft ein Zwerg auf nüchternen Magen noch vor dem Frühstück drei Orks unter den Tisch, doch Vorsicht - wann ist ein Zwerg schon nüchtern. Orkbier haut ziemlich rein, man sollte daher seinen Promillepegel im Auge haben.



ORKCHAMP

ORKCHAMP und ORKHELD – Die kräftigsten Vertreter der Grünlinge. Zu einem Wettsaufen sind sie leider nicht bereit. Ist man nicht in der nötigen Verfassung, um sich auf einen Kampf mit diesen Gesellen einzulassen, sollte man die Zwerge in die Hand nehmen und sich davonmachen. Hoffentlich kriegt's keiner mit...



ORKHELD



ORKBOSS

ORKBOSS Alke, von Fulgore auch einfach "Nummer Eins" genannt, ist der Hauptmann der Orks. Ein verdammt kräftiges Kerlchen, vermutlich ist er als kleines Orkkind in den Braukessel gefallen. Wird Alke besiegt, befördert Fulgor umgehend einen anderen Orkhelden zum Hauptmann, dem er der bequemlichkeitshalber dann auch gleich den Namen Alke verpasst, damit er sich nicht ständig umgewöhnen muss...



TROLL

TROLL– „Mhhhhmmm... Grillzwerger! Mein allerliebste Essen!“ – So etwas hört der Spielzwerger ungern. Dazu sei gesagt, dass Trolle so gut wie alles „am allerliebsten“ essen. Die riesigen Burschen sind so unglaublich dumm, dass sie sogar Steine fressen. Mit ihren harten Zähnen, einem kräftigen Kiefer und ihrer zerstörerischen Magensäure gibt es nichts, was ihnen nicht bekommt. Ein Trollhirn passt leicht in ein Schnapsglas – diesen Mangel machen die tumbe Gesellen aber mit Muskelschmalz wett. Trolle werden über drei Meter groß und sind keine leichten Gegner. Ist der Spielerzwerger nicht gut vorbereitet, sollte er

einen geordneten Rückzug dem Kampf vorziehen! Dumm wie Trolle sind, ist ihnen der Wert von Geld nicht bewusst, dennoch sammeln die meisten von ihnen gerne Goldmünzen ein, da ihnen der Glanz dieser kleinen Metallscheiben auf naive Art zu gefallen scheint.



ZOMBIE

ZOMBIE - Fulgore hat eine Zombie-Armee aus den gescheiterten Zwergen, deinen ehemaligen Kameraden, aufgestellt. Die Zombies sind mittelmäßige Gegner. Können aber großen Schaden durch Bisse erzeugen. Damit der Zombie nicht wieder aufsteht, muss er in seine Einzelteile zerhackt werden.



DRAKRI

DRAKRI -, kurz für Drachenkrieger - eine von Fulgore mit Schwarzmagie heraufbeschworene Elitetruppe, die den Drachen zugeteilt ist. Jeder Drachenkrieger ist einem Drachen zugeordnet. Dies erkennt der ZWERGER an deren Wappen. Sie sind sehr starke Gegner.



GIFTDRACHE

DRACHEN – Obwohl der jahrtausendelange Zwist des Zwergenvolkes mit den Drachen tief sitzt, sind diese übergroßen Echsen den kleinen Kriegerern im Vergleich zu den Orks um einiges lieber. Denn ein Zwerg, der einen solchen Kampf siegreich übersteht, darf in Roglia fortan den ehrenhaften Titel „Drachentöter“ führen. Mit dem Metzeln von windigen Orks dagegen kann man keinen Blumentopf gewinnen, die gelten als leicht einzusammelnde Erfahrungspunkte auf zwei Beinen. Doch genau so wichtig wie Ruhm und Ehre ist einem wahren Zwerg die zweite Sache, die es bei so einem Drachen zu holen gibt. Diese Kreaturen lieben es nämlich, sich beim Schlafen auf einen Berg Gold und Edelsteine zu legen. Und daher bietet so ein Drachenhort auch reiche Beute. Die Drachen dagegen mögen die Zwerge recht gerne, denn getrocknete Zwergenfinger sind ein richtig leckerer Snack.



FULGORE DER SCHAMANE

FULGORE der Schamane – Dieser berühmte Hochschamane der Orks zog vor Jahren durch die nördlichen Chaoswüsten. Auf seiner Reise konnte er einige mächtige Artefakte in seinen Besitz bringen, die mit Chaosmagie beseelt waren. Daher kann dieser Schamane nicht nur seine orkischen Götter um Hilfe rufen, er ist auch in der Lage, schwarzmagische Chaos-Kreaturen zu unterwerfen und zu kontrollieren. Er treibt sich in den tieferen Ebenen des Bergwerkes herum und kann dort auch auf die Hilfe seiner Haustiere zählen – denn mächtige Drachen bewachen sein Revier. Mit diesen Drachen ist der Orkschamane aber einen Blutpakt eingegangen: werden sie getötet, so schwächt man damit auch Fulgore. Er ist der Chefoberboss in der Mine von Dimor – und nun hält er auch noch den Zwerg Sledgie gefangen. Nur wenn Fulgore der Schamane gefunden und besiegt wird, kann der tapfere Spielerzweig sein Beute mit nach Hause nehmen. Jedes Mal, wenn ein Drache besiegt wird, sinkt Fulgores Kampfkraft. Vor dem Angriff sollte der Zwerg sich viel Mut antrinken. Nur in Kombination mit vielen besiegt Drachen, guter Ausrüstung und einen hohen Promille-Wert ist ein Kampf gegen den Schamanen sinnvoll!

Goldkisten, Getränke und Fallen

- GOLDKISTE** In jeder EBENE gibt es GOLDKISTEN. Je tiefer die EBENE desto mehr GOLD kann in den Kisten sein.
- ORKBIER** Eine ekelhafte Plörre, da kostet das Pfand für Plastikflasche ja mehr als der Inhalt wert ist! Sowas würde ein Zwerg nicht mal saufen, wenn es das letzte Bier von ganz Roglia wäre! Aber andererseits... man soll ja nichts verkommen lassen – Prost!
- ELFENWEIN** Das ist das Einzige, für was diese dämlichen Spitzohren gut sind. Bei Gorkons Bart, eines muss man diesen mageren Kerlen lassen, sie können einen echt leckeren Wein keltern! Etwas süßlich vielleicht, aber dafür knallt das Zeug verdammt gut. Da geht schon ab und zu mal einer...
- HOBBITBIER** Die Halblinge leben für ihr leibliches Wohl und so ist auch das Bier dieser kleinen Kerle eine beliebte Spezialität. Viele Zwerge haben schon eigens eine Pilgerreise nach Kiluu unternommen, um die dortigen Spezialitäten vor Ort zu genießen.
- IGEL-MET** Ein guter Honigwein ist einem Zwerg gleich nach Bier das Liebste zum Feiern. Bei einem richtigen Gelage saufen die kleinen Krieger das leckere Getränk fässerweise. Dabei geht es um Tradition, denn Tradition ist Zwergen wichtig! Ist dann ein entsprechender Pegel erreicht, dann grölen alle im Zwergenchor: „Wir saufen den Met – bis keiner mehr steht!“
- ZWERGENGIN** Ein echt potenter Tropfen. Schmeckt zwar wie abgestandene Ogerpisse, aber haut rein wie nochmal was! Daher pflegen die Zwerge zu sagen: „Das Leben ist immer genau einen Gin im Rückstand, und Rückstände sind zum Aufholen da.“ Gin ist genau das richtige Tröpfchen, um sich auf die Schnelle zuzulöten – zu nüchtern kriegt man als Zwerg ja kaum was auf die Reihe.
- DORNEN** Aua, das tut weh!
- LAVA** Heiß! Heiß! Heiiiiiiß!
- GERÖLL** Unangenehm, da kann man sich übel den Zwergenfuß verstauchen.

PFEILFALLE	Ein Klassiker, man hört ein kurzes Zischen und schon hat man üble Schmerzen...
FALLGRUBE	Eine Falle mit Nebeneffekt: Fällt man hinein, landet man im nächsten Level, ohne dass man die Hobbit-Taverne besuchen kann.
TELEPORTER	Magischer Firlefanz, der den Spielerzweig an eine beliebige andere Stelle im Level transportiert.

Waffen

Der Zwerg kann jeweils nur eine Waffe tragen und benutzt automatisch die Waffe mit dem höchsten Bonus. Sämtliche Waffen und Items können entweder bei Händlern im Labyrinth (Preise sind dort günstig) oder im Wirtshaus käuflich erworben werden, wobei Waffen ab Stärke "+10" ziemlich teuer werden können. Außerdem können alle Waffen und einige Items zufällig bei besiegten Monstern gefunden werden:

DOLCH +3	Die Startausrüstung der Zechpreller und Geizkragen, Krieger und Abenteurer haben eine bessere Waffe.
SPEER +4	Startausrüstung der Abenteurer. Gleichet die geringe Körpergröße gut aus.
KURZSCHWERT +5	Startausrüstung der Zwergenkrieger.
HANDAXT +6	Axt! Zwerge lieben Äxte.
NUNCHAKO +7	Nicht sehr zwergisch, aber effektiv.
STREITKOLBEN +8	Liegt gut in der Hand und macht dicke Beulen.
KRIEGSBEIL +10	Gute Axt! Dolles Ding!
MORGENSTERN +12	Na also, das Teil hat ja schon richtig Rumms drauf.
KRIEGSHAMMER +14	Warum mit dem Kopf durch die Wand, wenn man einen Hammer dabei hat?
STREITAXT +16	Super Axt! Die rockt!
RUNENHAMMER +18	Jawoll, davon träumt jeder kleine Zwergenjunge! Und jeder große auch...
GORGONS AXT +20	Die mystische Axt des langbärtigen Zwergengottes. Besser geht es nicht.

Nützliche Gegenstände

ADTBM-ESSENZ – Nach dem geheimen Rezept eines namentlich unbekanntem Alchemisten der Gnome gebraut. Schmeckt nach Himbeeren und füllt die Gesundheit auf 100% auf. Die weitere Wirkung hält bis zum Ende der Ebene an: Das Herumlaufen mit zu wenig Promille in der Blutbahn kostet den Spielerzweig keine Energie mehr. Ab 1,50 Promille hat die Einnahme sogar eine heilende Wirkung. A.D.T.B.M. steht für „Acetylsalicylsäure der tapferen, betrunkenen Minenzwerge“. Einziger Nachteil: Zwerge hassen den Geschmack von Himbeeren und außerdem enthält das Zeug keinen Alkohol.

CAMIS FEENKLATSCH – Sobald dieses Artefakt benutzt wird, verlieren die Todesfeen ihr Gold und richten keinen Schaden mehr an. Da Cami ein sehr gutherziges Gnommädchen ist, entwickelte sie dieses Artefakt ausschließlich zur Bekämpfung der bösen Feen. Die guten Wunschfeen waren ihr dafür so dankbar, dass sie beim Einsatz der Klatsche die Auswirkungen ihrer Wünsche verdoppeln.

PATS WAFFEN-DOPPLER – Der Traum eines jeden Kriegers und Gladiators. Dieser Balsam ist eine Erfindung des Zwergenhelden Pat und wird auf die Waffe aufgetragen. Er verdoppelt den Bonus, denn der Spielerzweig haut doppelt so schnell zu – so schnell, dass die Gegner alles doppelt sehen.

SHMENDRICS AMULETT – Kein Wunder, dass der Hobbit Shmendric schon unzählige Zwerge unter den Tisch gesoffen hat. Mit seinem magischen Anhänger lässt sich der Promille-Wert nämlich auf 3,5 festsetzen. Hängt es sich der Spielerzweig um den Hals, kann er bis zum Ende der Ebene so viel trinken, wie er will, ohne dass er aus den Latschen kippt. Das kann den Spielerzweig auch als letztes Hilfsmittel noch retten, wenn er über 3,5 Promille intus hat: Bei sofortiger Anwendung kann er munter weitermarschieren.

LYNX ZAUBERKARTE – Der zwergische Experte für Arkanes und Mysteriöses, Lynx, ist nicht nur für seine Fähigkeiten in der Erschaffung und Manipulation von Raum und Zeit bekannt. Auch seine magischen Karten sind in ganz Roglia bekannt, denn sie sind fähig, die komplette Umgebung darzustellen. Bei Anwendung wird die Labyrinth-Karte komplett angezeigt und Gänge, Gegner, Items und der Ausgang werden sichtbar.

JAMMETS GLASMURMELN – Auf Glasmurmeln fallen normalerweise nur dämliche Trolle herein, außer wenn es sich um die mystischen Murmeln des Zwergen Jammet handelt. Sie können dreimal angewendet werden. Die nächsten Monster, die man bekämpft, werden damit bestochen. Im Tausch erhält der Spielerzweig sogar Gold und Erfahrungspunkte. Ist das Monster ein Drache, erhält der Zwerg das Drachenabzeichen. Es ist höchst fraglich, ob auch ein cleveres Kerlchen wie Fulgore darauf hereinfällt.

TARGAS SCHUTZZAUBER – Der Erzmagier Targa verdient sich eine goldene Nase mit seinen Einweg-Zauberspruchrollen. Einmal beschrieben, lassen sie sich auch nur einmal laut vorlesen und auslösen, dann zerstören sie sich von selbst. In der Mine kann der Spielerzweig hin und wieder an eine Schutzzauber-Rolle gelangen, die sich als sehr hilfreich erweisen wird. Denn der Zauber schützt vor allen Fallen bis zum Ende der Ebene. Die magische Formel beinhaltet wüste Flüche, man sollte sie nicht in Gegenwart von Zwergenkindern verlauten lassen.

Wirtshäuser

Ein bekanntes Buch beginnt mit der Frage, was eigentlich ein Hobbit ist. Nun, diese immer hungrigen Feinschmecker aus Roglias Nachbarland Kiluu haben traditionell ein freundschaftliches Verhältnis zum Zwergenvolk und betreiben in den Zwischengeschoßen der Bergwerksebenen kleine Tavernen. Wer dauernd seine Axt gegen die lästige Orkbrut schwingen muss, hat eine regelmäßige Stärkung dringend nötig. Da geht nichts über eine gebratene Hammelkeule in kräftiger Biersoße, so ein Imbiss hält Leib und Seele zusammen. Ein jeder weiß, dass die Halblinge wirklich verdammt gut kochen können. Das ist auch der Grund, weshalb sie in der Mine zwischen all den feindseeligen Grünhäuten überleben können – denn wenn sie besser schmecken würden als sie kochen, hätten die Orks sie schon lange aufgefressen. Außerdem erzählt man sich, dass schon mal ein Trollkoch der Verzweiflung nahe gewesen sein soll, als er einem fetten Hobbit vor dem Braten den Apfel in den Mund stecken wollte – der nimmersatte Vielfraß hat einfach einen nach dem anderen verputzt...

Die Tavernen sind dem Spielerzweig eine große Hilfe, denn dort kann man hilfreiche Dienste in Anspruch nehmen, Aufträge erhalten, Zwergenvoker spielen und natürlich Trank und Speisen zu sich nehmen. Hier trifft man weitere Händler. Die Zwerge Tele, Lynx, Jammet und Pat handeln mit Waffen und nützlichen Gegenständen.

Im Wirtshaus kann man zudem auch mit dem Hobbit Shmendric Karten spielen und dabei Gold gewinnen – oder auch verlieren. Man zieht eine Karte und kann dann den Einsatz bestimmen – zieht Shmendric eine tiefere Karte, so schlägt das Zwergenherz höher. Doch bei einer höheren Karte verliert man seinen Einsatz.

Genug gehandelt und Karten gespielt? Dann ab zum gemütlichen Teil im Wirtshaus: Essen und Trinken! Schon für kleines Geld bekommt man hier Leckereien, die die Lebensenergie wieder auffüllen, und Getränke, die den Promillewert neu einpegeln und für etwas mehr Gold lassen sich Lebensmittel erwerben, die einen größeren Effekt haben – idealerweise gleich direkt als Menü.

Ach ja, noch eine Kleinigkeit: Im Wirtshaus, könnte es sein, dass ihr noch von einer zwielichtigen Gestalt angesprochen werdet... ein Gnom bietet euch eine kleine Runenquest an. Hört es euch gut an und nehmt das Angebot an, denn ihr werdet im Erfolgsfall entlohnt. Im Misserfolgsfall hingegen... achtet auf Euren Goldbeutel!

Missionen

In der Extended Edition hat der Zwerg die Möglichkeit Sonderpunkte durch 12 Missionen zu bekommen. Je Mission bekommt er in der Endabrechnung 250 Extra-Punkte. Nach Erfüllung jeder Mission wird dies durch eine Nachricht angezeigt.

1. DRACHENFREUND - Zähme zwei Drachen mit JAMMETS GLASMURMELN.
2. ZOMBIEJÄGER - Zerhacke 12 Zombies.
3. ZOCKER - Setze beim Kobold 5x alles.
4. FEENKLATSCHER - Klatsche 3 böse Feen mit Camis Feenklatsche.
5. FEIGLING - Fliehe ab Ebene 5 und tiefer 10x vor Ork & Co.
6. BIERTRINKER - Trinke 10 Bier, Orkbier und Hobbitbier zählen.
7. SPARSCHWEIN- Trage 250 Goldstücke und mehr.
8. STOCKNÜCHTERN - Bringe den Promille-Wert auf 0,00 Promille.
9. ABSTINENZ - Trinke in Ebene 4 und höher keinen Alkohol.
10. SPASSBREMSE - Gehe 2x nicht ins Wirtshaus.
11. GOURMET- Esse 4x das Menü „Halber Drache“.
12. HEILIGER- Kaufe 2x eine Heilige Granate.

6. Strategie Guide

Hier werden einige Interna des Spiels verraten. Wer jedoch auf eigene Faust das Spiel erkunden möchte, sollte dieses Kapitel nicht lesen.

Runenquest

Das Runenquest startet im Wirtshaus am Ende der Ebene 2. Dort bietet euch ein zwielichtiger Gnom einen Auftrag an. Ihr sollt Runen in den nächsten beiden Ebenen sammeln und ihm die Runen am Ende der Ebene 4 mitteilen.

Je Ebene sind 3 Runensteine versteckt. Diese sind in der korrekten Reihenfolge dem Gnomen mitzuteilen.

Im Erfolgsfall gibt es dafür Punkte und Gold.

Wichtig ist die 6 Runen (=Buchstaben) in der korrekten Reihenfolge einzutippen. Ist ein Buchstabe nicht korrekt, gibt es kein Gold und der Gnom verlässt beleidigt die Taverne.

Ehequest

Das Ehequest startet im Wirtshaus am Ende der Ebene, in welcher Fulgore das erste Mal geschwächt wurde. Dort wartet verzweifelt ein Zwerg, dessen Ehefrau von Fulgore entführt und durch schwarze Magie in einen Ork verwandelt wurde. Der Zwerg bietet dir seine Zauberkarte an. Die kannst du für mehr oder weniger Gold bei ihm kaufen. Um diese Quest zu lösen, musst du die Ehefrau finden. Hierzu darfst du - bist du sie findest - keinen ORK töten. Die Ehefrau erkennst du am Ehering. Löst du die Ehequest erhältst du 1.000 Punkte und schwächst Fulgore.

Punkte-System

Für jedes Fragezeichen, das der Zwerg erkundet, gibt es 5 Punkte. Eine Ausnahme bilden die Händler: Für die gibt es keine Punkte. Dafür bieten die Händler attraktive Waffen und Gegenstände an.

Für jeden Kampf gibt es je nach Stärke des Gegners weitere Punkte.

Für jede Ebene, die der Zwerg schafft, gibt es 100 bis maximal 500 Punkte. Die Punktzahl richtet sich nach der Größe der Ebene. Außerdem wird die restliche Lebensenergie in Punkte umgerechnet, das sind maximal weitere 100 Punkte je Ebene.

In der Endabrechnung erhält der Zwerg für sein Gold jeweils 2 Punkte pro Goldstück.

Wird Fulgore besiegt erhält der Spieler einen Bonus von 2.000 Punkten. Einen Zusatzbonus erhält der Zwerg, je eher er dies schafft. Der Zusatzbonus beträgt maximal 5.000 Punkte und sinkt um jeweils 1.000 Punkte je weiterer Ebene.

Für besiegte und gezähmte Drachen gibt es einen Drachenbonus in der Endabrechnung. Für den ersten Drachen 100 Punkte, für den zweiten 200 Punkte usw. Hat der Spieler alle 7 Drachen besiegt sind dies maximal 2.800 Punkte.

Wird das Runenquest gelöst, erhält der Spieler 500 Punkte und 100 Goldstücke.

Wird das Ehequest, gelöst erhält der Spieler 1.000 Punkte und hat Fulgore einmal geschwächt.

Im Spiel gibt es 12 Missionen. Werden diese gelöst erhält der Spieler in der Endabrechnung jeweils einen Bonus von 250 Punkten. Dies sind maximal 3.000 Punkte.

Tipps & Tricks

Hier sind einige kurze Hinweise gelistet.

- Drehe dich im Kreise, um Promille abzubauen.
- Versuche erst deine Waffenstärke aufzubauen, bevor du Gegenstände kaufst.
- Am Ende der ersten Ebene handelt der Händler mit den günstigen Preisen. Merke dir seinen Namen.
- Die ersten Drachen sind noch nicht so stark, daher lohnt es sich erst die stärkeren Drachen mit JAMMETES MURMELN zu zähmen.

- Mit dem Zwerg SCHUMMLOR kannst du üben. Jedoch kommen seine Leistungen nicht in die Ruhmesliste. Sondertasten: G=+20 Gold, += nächstes Wirtshaus, M=Karte aufdecken und !=GodMode. Mit „SHIFT + S“ kannst du den Sieg über FULGORE erringen.
- Bereite dich gut auf die Zombie-Welle in Ebene 5 vor. Ein KRIEGSBEIL wäre optimal.
- Passe beim Runenquest in der 4. Ebene auf, dass du nicht durch eine Fallgrube fällst. Hier hilft dir TARGAS SCHUTZZAUBER.
- Beim Ehequest ist SHMENDRICS AMULETT sehr hilfreich.
- In den tieferen Ebenen solltest du PATS WAFFEN-DOPPLER aktivieren, da die Gegner immer stärker werden.

7. Versionen

Gold Quest 6 v1.0

Dies erste Version von Gold Quest 6 ist am 11. März 2022 in Deutsch auf der Digital Talk #111 erschienen.

In der CSDb und auf C64Games.de kann diese Version direkt heruntergeladen werden.

Gold Quest 6 v1.1

Die zweite Version von Gold Quest 6 ist am 2. April 2022 auf der Coverdisk der ZZAP!64 Micro Aktion Issue 7 in Englisch erschienen. Sie enthält etwas größerer Anfangsebenen und Soundeffekte von Richard Bayliss.

In der CSDb kann diese Version direkt heruntergeladen werden.

Gold Quest 6 v1.2 Extended Version

Diese Version enthält zwei neue NPCs (Zombies und Drachenkrieger). Die ersten Ebenen wurden für Anfänger leichter gestaltet und der Fluchtschaden wurde angepasst. Außerdem wurden 12 Spezialaufträge hinzugefügt. Das Spiel ist komplett mit Joystick spielbar.

8. Credits

Idee & Konzept: Sledgie

Programmierung: Sledgie, RetroLynx, 1570

Grafik: Sledgie, RetroLynx, Daimansion

Soundeffekte: RetroLynx, Richard Bayliss

Musik: Richard Bayliss

Kurzanleitung: Sledgie, Telespielator

Übersetzung: Jammet, RetroLynx

Tester: Camailleon, Daimansion, Pat Power, Shmendric, Adtbm, Jammet, Alke01, Telespielator, Zinnober, Knalltüte

Handbuch: Sledgie, Camailleon, Daimansion, ReMol, RetroLynx

Story & Cover: Shmendric

9. Gold Quest 6 – Check-Liste

Runenquest

Ebene 3 und 4, 100 Gold & 500 Punkte

Runen

1	2	3	4	5	6

Fulgore geschwächt 1x 2x 3x

Besiege 3x Fulgore ohne zu sterben

Bonus 2.000 Punkte und variabel je früher desto mehr Punkte (maximal 5.000 in Ebene 7)

Ehequest

Voraussetzungen: Fulgore 1x geschwächt, nächstes Wirtshaus.

Belohnung: 1x Fulgore geschwächt & 1000 Punkte

Missionen

Belohnung: je 250 Punkte in der Endabrechnung

1. DRACHENFREUND Zähme 2 Drachen mit Jammets Murmeln.
2. ZOMBIEJÄGER Zerhacke 12 Zombies.
3. ZOCKER Setze 5x dein ganzes Gold beim Kobold.
4. FEENKLATSCHER Klatsche 3 böse Feen mit Camis Feenklatsche.
5. FEIGLING Fliehe 10x ab Ebene 5 vor feindlichen NPCs.
6. BIERTRINKER Trinke 10 Biere (Orkbier und Hobbitbier zählen).
7. SPARSCHWEIN Sammle 250 Goldstücke ohne sie auszugeben.
8. STOCKNÜCHTERN Bringe deinen Promille-Wert auf 0,00.
9. ABSTINENZ Ab Ebene 4: Trinke nichts bis zum Wirtshaus.
10. SPAßBREMSE Gehe 2x nicht ins Wirtshaus.
11. GOURMET Esse 4x das Menü „Halber Drache“ im Wirtshaus.
12. HEILIGER Kauf 2x eine Heilige Granate.