

FOREWORD

BY TERRY PRATCHETT

FILM NOIR

(A guide for those people who think Star Wars is an old movie)

Technically, film noir means 'black film', but...

...look, you know what it has come to mean, even if you didn't know what it was called, because I doubt if there has ever been a movie style that can be so recognisably parodied. Film Noir is what you get when you stir together *The Maltese Falcon*, *The Big Sleep*, *Casablanca*, *To Have and Have Not* and several dozen other movies made in the 40s and 50s. The weather is bad, the lighting is low, the streets are mean, life is cheap and the women are tougher than nails and have shoulder pads on which a competent pilot could land a small jet. People tend to lie a lot and double-cross one another.

It's the monochrome world of cynical detectives with their names spelled backwards on the glass doors of seedy offices and a bottle of rye in their desk drawer. And people smoked a lot, probably because of the stress of the lying, double-crossing, bad weather and walking into furniture in the low light.

Technically, it died out in the mid-50s and the lightening of the post-war gloom, but surfaces in countless parodies (*Dead Men Don't Wear Plaid*) homages (*Blade Runner*) and references so ingrained in popular culture that you probably know exactly what I'm talking about even if you've never seen one of the movies.

Play it again, Sam.



DISCWORLD

(A guide for those people who think fantasy only comes in brick-thick volumes)

Discworld is...

...but you're just bought the third Discworld computer game, and you don't know about the twenty-three books, the maps, the posters, the badges, the beers, the diaries, bookmarks, figurines, fan clubs, conventions and very popular cross-stitch embroidery designs?

Shall we wait for you to catch up?

All right.

The action in many of the books centres in and around the ancient, thriving and cheerfully-corrupt city of Ankh-Morpork. The weather is bad, the lighting is low, the streets are mean (oh, yes) life is expensive because it's death that's cheap, and the women are pretty tough even without shoulder-pads. People tend to lie a lot and double-cross one another.

It's a naked city of a million stories, many of them badly spelled and cut very short. There are trolls, dwarfs, werewolves, zombies, wizards and vampires among the citizenry. Mostly they just want to earn the next dollar. And now it's just got its first private eye. He can look forward to being lied to and double-crossed, but that's only the start of his problems...

As they say in Sham Harga's House of Ribs:

"Play it again, Sham."

A stylized, handwritten signature of Terry Pratchett in black ink.

Terry Pratchett



CONTENTS

FOREWORD	2
CONTENTS	4
THE BACKGROUND	6
<i>Introduction</i>	6
<i>Rough Guide to the Discworld</i>	6
<i>From Sea to Shining Sea</i>	6
<i>Population of the Discworld</i>	9
<i>Ankh-Morpork</i>	9
<i>Of Gods, Small and Dark</i>	10
<i>The Races of the Discworld</i>	12
<i>Humans (Homo Sapiens)</i>	12
<i>Dwarves (Hortus Decorus)</i>	12
<i>Trolls (Stultus Saxum)</i>	12
<i>Werewolves (Lupus Sapiens)</i>	13
<i>Vampires (Nosferatu Sanguineus)</i>	13
<i>Other Races</i>	14
THE GAME	14
<i>Minimum System Specification</i>	14
<i>Installing the Game</i>	15
<i>Playing Discworld Noir</i>	15
<i>Starting the Game</i>	15
<i>Using the Mouse</i>	16
<i>Lewton's Mouse Controls</i>	17
<i>Change of views</i>	19
<i>Exits</i>	19
<i>Interacting</i>	19



INVENTORIES 20

<i>The Notebook</i>	20
<i>Clues</i>	20
<i>Notebook Structure</i>	20
<i>Notebook Commands</i>	21
<i>The Object Inventory</i>	22
<i>Lewton's Bag</i>	22
<i>Inventory Commands</i>	22
<i>Other Inventories</i>	23

CONVERSATIONS 24

<i>Hard Boiled Monologue</i>	24
<i>The Conversation Window</i>	24
<i>How to Talk to People</i>	24
<i>How to Stop talking to People</i>	25
<i>Talking about Clues and Objects</i>	25
<i>Confrontations</i>	25

THE OPTIONS WINDOW 26

<i>What is the Options Window?</i>	26
<i>The Options</i>	26
<i>Load a Game</i>	26
<i>Save this Game</i>	26
<i>Restart Game</i>	26
<i>Sound /Subtitles</i>	27
<i>Gamma Correction</i>	27
<i>Quit Playing</i>	27

USING THE KEYBOARD 27

COPY PROTECTION 28

UK TECHNICAL SUPPORT 99

THE CREDITS 29



THE BACKGROUND

INTRODUCTION

This is a story about murder and intrigue. A story about the occult and relics of a forgotten era. It is set on the Discworld, a world which is flat and rides on the back of four giant elephants who stand on the shell of the enormous star turtle Great A'Tuin, and which is bounded by a waterfall that cascades endlessly into space. Scientists have calculated that the chance of anything so patently absurd actually existing are millions to one. But magicians have calculated that million-to-one chances crop up nine times out of ten.

Our hero, if such a word is not too strong a description, is a man named Lewton, formerly of the Ankh-Morpork city Watch. Expelled from the Watch for taking a bribe, he has only just started to pull his life together after years lost in a drunken haze. Trying to get his life back together, Lewton has set up shop as Ankh-Morpork's first Private Investigator.

All he needs now is a case...

ROUGH GUIDE TO THE DISCWORLD

From Sea to Shining Sea

It was the Ephemian philosopher Expletius who first proved that the Disc was 10,000 miles across. Viewers from space can appreciate in full its vast 30,000 mile circumference, garlanded by the long Rimfall, where the seas of the Disc drop endlessly into space. It gives the impression, with its continents, archipelagos, seas, deserts and mountain ranges, that the Creator designed it to be looked at from above.

Its tiny orbiting sunlet, with prominences no bigger than croquet hoops, maintains a fixed elliptical orbit, while the Disc revolves beneath it. The little moon shines by its own light, owing to the cramped and rather inefficient astronomical arrangements. Owing to the position of the sun, the Hub of the Disc is never closely warmed and is covered in permafrost and barbarians¹.

¹ It is well known that barbarians prefer tundra to warmer climes, since it is more dramatic to emerge from the screaming tumult of a snowstorm, than to be found sunning your pectoral muscles on a deckchair.



Conversely, the Rim of the Disc is covered in sunny islands, balmy weather and a suspicious lack of horizon. Such is the cost of being flat.

There are four cardinal directions on the Discworld: hubwards, rimwards, turnwise and widdershins. Seasoned travellers have learnt to navigate solely by the sensations that they feel. If it gets warmer, you are headed rimwards. If it gets colder, you are headed hubwards. If you get dizzy, you are headed widdershins.

The geography of the Discworld can be divided into four main continents, excluding the many others which have been sunk, blown up or have simply disappeared. This sort of thing happens all the time, even on the best-regulated worlds. The first of these four continents is the unnamed continent, of which the Sto plains and the Ramtops are a major feature. It stretches all the way from the Rim to the Hub and finishes around the Circle sea. It's most famous (and most pestilent) feature is the city of Ankh-Morpork, the oldest city on the Disc. Ankh-Morpork is renowned for its mud, trouble, cabbages, trouble, politics, trouble, mud and trouble. It is here that the game is set.

The next continent is Klatch, which contains a dazzling collection of nations including Tsort, Ephebe and Omnia. The city of Al Khali on the Hubward coast has been called to the Gateway to the mysterious continent of Klatch² - it's rather like Ankh-Morpork, but with sand instead of mud. Al Khali's temple frescos are famous far and wide, at least among discerning connoisseurs (tours leave hourly from the Statue of Offler in the Square of 967 Delights³ but are restricted to males over eighteen and married women).

The city of Al Khali lies on the river Tsort whose chocolate brown waters are famed in myth and lies. It insinuates its way through the brown landscapes like a long, damp descriptive passage punctuated with sandbanks. And every sandbank is covered with sunbaked logs, most of which have teeth.

² What makes Klatch so mysterious chiefly seems to be the efforts of the Klatchian Tourist Agency who thrive on making the ordinary exciting and the trivial expensive

³ The Khalian are meticulous about things that interest them.



Also on the river Tsort is the site of the ancient city of Tsort, long since destroyed in the Tsortean Wars. It is not entirely clear who put Tsort to the torch, but it is believed to be the armies of Ephebe under Lavaeolus. It is certain that the cause of the Tsortean War was a woman named Elenor of Tsort. Or Crinix. Or Elharib. It depends who you talk to, really. Beyond that, the legends have a certain 'pick n mix' quality to them, much like the gods of Tsort some of which seem to have been built from all the bits the creators of other gods had left over.

The Klatchian Tourist Agency runs daily trips to the ruins from the nearby village of Tsorta, home of Tsortese Mint Cake, a rare delicacy best admired at a distance. The existence of the Counterweight Continent, the third of the Discworld's four landmasses, is widely denied in Ankh-Morpork. It's not that they don't know of its existence, it's just that they choose not to have discovered it at this time. In fact, as every citizen of Ankh-Morpork knows, the existence of the Counterweight Continent will remain unknown for as long as the Patrician, Ankh-Morpork's benevolent⁴ dictator, says it is unknown.

Interestingly, the Agatean Empire, which would be situated on the Counterweight Continent if it existed, would deny the existence of any civilisation outside of itself.⁵ This balance of denial has kept the Agatean Empire from dealing with outside nations for centuries. However, the Agatean Empire has the unfortunate distinction of producing the Disc's first tourist⁶ and since then a handful of its citizens have ventured forth into the wider world. The Patrician, in his wisdom and benevolence, calls such people 'spies'.

Despite a recent 'political rearrangement'⁷, international relations between Ankh-Morpork and the Agatean Empire remain somewhat frosty. Such is the legacy of the wonderful tradition of distrust and denial⁸ that has been carefully cultivated over the centuries.

⁴ Every citizen in Ankh-Morpork would be quick to comment on the Patrician's benevolence. This is chiefly because every citizen who has been slow to comment on it has found themselves hanging upside down in a scorpion pit.

⁵ Thus maintaining implausible deniability.

⁶ A man named Twoflower. Central to his philosophy was the very strong belief that no harm could come to him because he was a visitor.

⁷ Alternative translations include 'coup', 'rebellion' or 'necessary unpleasantness'.

⁸ Tradition being the chief manner in which nations avoid having to do anything strenuous, such as thinking.



Population of the Discworld

Chaotic as it sometimes appears, the Discworld clearly runs on a special set of natural laws, or at least guidelines. There is cause-and-effect. There is eventuality – things happen after other things. After that, it becomes a little more confusing. The following theory can be timorously advanced: The Discworld should not exist. Flatness is not a natural state for a planet. Turtles should grow only so big. The fact that it does exist means that it occupies an area of space where reality is extremely thin; where 'should be' no longer has the veto it has in the rest of the universe. Things that might nearly exist in a 'real' world have no difficulty at all existing in a quite natural state on the Discworld. Amongst the many races that thrive and multiply thanks to the low reality threshold of the Discworld, two of the most successful are the dwarves and the trolls. Trolls hate dwarfs, dwarfs hate trolls – it's an arrangement that dates back thousands of years and has accumulated so much ill-feeling that the actual cause is now quite irrelevant.

In addition to trolls, dwarfs and humans, the Discworld is home to a number of undead. Vampires, zombies and werewolves all co-exist with the living, not always peacefully, but there's something about having a blood-sucking hellspawn living next door that doesn't encourage you to invite them around for dinner.⁹

Ankh-Morpork

Many philosophers have mused on the reason for Ankh-Morpork's existence, although a leading theory is that it exists solely to make other cities feel better. Ankh-Morpork has been burned down many times in its long history – out of revenge, carelessness, spite or even just for the insurance. Most of the stone buildings that actually make it a city have survived intact. Many people – that is, many people who live in stone buildings – think that a good fire every hundred years or so is essential to the health of the city since it helps to keep down rats, roaches, fleas and, or course, people not rich enough to own stone houses. Each time, it is rebuilt using the traditional local materials of tinder-dry wood and thatch waterproofed with tar.

⁹ Namely that they may invite you back to their house to be dinner.



It is generally accepted that the original building in the city was the Tower of Art, around which the grounds of the Unseen University have matured like mould on particularly ancient yoghurt. The Tower of Art is known to be 800 feet tall. Time, weather and indifferent repairs have given it a gnarled appearance, like a tree that has seen too many thunderstorms. It is topped by a forest of little turrets and crenellations, around which entire species of beetles and small mammals have evolved, aided by the emanations of magic from the university. In fact, the species of bats which is known to live at the top of the tower is believed to have developed a language so complex that they decided, eventually, not to bother using it.

Fresh water used to be brought straight into the city centre by a viaduct, which fell down centuries ago. Water is now drawn from shallow wells, thanks to the city's high water table. This, along with the slaughterhouses and cabbage fields, spice houses and breweries, contributes to Ankh-Morpork's most famous civic attribute: the smell. The citizens are very proud of the smell; on a really good day they carry chairs outside to enjoy it. Perhaps the most useful side effect of the smell is that in its long and undistinguished history, no-one has ever invaded Ankh-Morpork.¹⁰

Ankh-Morpork has a thriving (or at least, festering) population of humans and the largest known dwarfish colony anywhere on the Disc. It is also home to a growing number of trolls, undead and other special-interest groups. The fact that the trolls and the dwarves, who are historically bitter enemies do not instigate a state of all-out war is a tribute to the unifying force of the Ankh-Morpork dollar.

Of Gods, Small and Dark

The Discworld has gods in the same way that other worlds have bacteria. There are billions of them, tiny bundles containing nothing more than a pinch of pure ego and some hunger. Most of them never get worshipped. They are the Small Gods – the spirits of lonely trees, places where two ant-trails cross – and most of them stay that way. Because what they lack is belief.

¹⁰ This is not entirely true. Technically, the city has been invaded on numerous occasions. In fact, the city welcomes free-spending barbarian invaders, but somehow the puzzled raiders always find, after a few days, that they don't own their horses any more, and within a couple of months they're just another minority group with its own graffiti and food shops.



A handful, though, go on to greater things. Anything may trigger this. A shepherd, seeking a lost lamb, for example, may find it among the briars and take a minute or two to build a small cairn of stones in general thanks to whatever spirit might be around the place. In a show of its infamous cosmopolitan attitude, Ankh-Morpork has a temple to the Small Gods. Imaginatively called 'the Temple of Small Gods', the building is the home to a hundred mad prophets, abandoned high priests and the odd 'born again cultist' who tries to get everyone to join in another chorus of 'The Ichor-God Hates You'.

Contrary to popular perceptions, the gods don't play chess. They prefer simple, vicious games where you 'Do Not Pass Transcendence but Go Straight to Oblivion'. As fickle, malicious and dangerous as the gods are, they are like innocent children¹¹ compared to the old, dark gods of the Disc. Their names are held in the Necrotelicomnicon – the dreaded Liber Paginarum Fulvarum¹² scrawled by Achmed the Mad.

The dark gods used to roam freely on the Disc, eating men's souls, destroying the minds of all who beheld them and generally having a laugh on a Friday night. Now, all are either imprisoned or returned to the Dungeon Dimensions from whence they came.¹³ These are the endless wastelands outside space and time, and its denizens are jealous of life and all things alive. People who plan to summon the dark gods are usually the kind of people who leave behind a piece of string to guard their house and are prone to shouting incomprehensible oaths at walls.

The interior of a typical temple to one of the old, dark gods will disobey a fairly basic rule of architecture by being bigger than the outside. It is likely to be full of corridors, of tunnels full of unpleasant carvings and occasional disjointed skeletons, hell-lit by a light so violet that it is almost black. The eight-sided crystals set at intervals in the walls and ceiling shed a rather unpleasant glow that doesn't so much illuminate as outline the darkness. The floor is a continuous mosaic of eight sided tiles¹⁴ and the corridor walls and ceilings are angled to give the corridors eight sides.¹⁵

¹¹ If such things exist.

¹² And indeed, those who've seen the book and survived claim that the pages are indeed yellow.

¹³ And where, presumably, words like 'whence' went.

¹⁴ This is quite a feat, as regular octagons do not tessellate. However, the number eight has such power in magic on the Discworld that it was probably worth torturing a few geometrists and architects just to get it right.

¹⁵ Eight, you may be starting to realise, is a number of some occult significance on the Discworld.



THE RACES OF THE DISCWORLD

Humans (*Homo Sapiens*)

One of the more abundant races of the Discworld, the humans, are easily identified by their strangely fundamental belief that they are clearly more important than any other life form and that all of reality has been gently hewn out of the raw stuff of existence¹⁶ solely for its benefit.

Dwarves (*Hortus Decorus*)

Standing on average only four feet tall, dwarves are well known to have mastered the art of sexual equality. Regardless of sex, all dwarves have naturally long lives (by human standards), have equally psychotic reactions to even the weakest beers and, perhaps most tellingly, have equally bushy beards. This unusual biological feature, coupled with a natural reticence to discuss their gender, causes dwarf courtship to consist of finding out, in delicate and circumspect ways, what sex the other dwarf is. No-one knows why it is that dwarves, who at home in the mountains lead quiet orderly lives, forget it all when they move to the big city and promptly dress in chainmail, arm themselves with oversized axes and change their name to something like Grabthroat Shinkicker.

Trolls (*Stultus Saxum*)

The trolls are a race of silicareous¹⁷ but humanoid life, found chiefly in the Ramtop mountains but also increasingly in Ankh-Morpork and other cities. It is the bane of trolls everywhere that their silicon brains seldom function well in the comparative heat of the lowlands and consequently trolls have a reputation for being somewhat slow on the uptake. However, it would be wrong to assume that even the most intelligent, deep-frozen troll could even hope to approach subtlety. Troll courtship, for instance, consists of the male troll hitting his intended as hard as possible with a suitably pretty stone. One particularly interesting species of troll is the gargoyle, which has evolved a symbiotic relationship with gutters, funneling run-off water into their ears and out through fine sieves in their mouths. They speak strangely because they cannot close their mouths. Because gargoyles often spend years without moving from one spot, they tend to not have names so much as locations.

¹⁶ Cosmic dough, if you will, hence the idea that the Discworld was a half-baked idea.

¹⁷ And you thought buying this game wouldn't be educational, didn't you?
Well where else are you going to run across a word like 'silicareous', eh?



Werewolves (*Lupus Sapiens*)

The common werewolf, or *Lupus Sapiens*,¹⁸ is a fairly common sight on the Discworld. In fact, it is a very common final sight in some parts of the Disc. In Ankh-Morpork the 'Dead Rights' movement has helped lycanthropes better integrate into society, but their habit of staring at people's throats while they talk tends to put a damper on conversation.

Werewolf senses are considerably sharper than most people's, and in particular their sense of smell is so acute that they can actually perceive scents. A room to a werewolf is an olfactory history of everyone who has passed that way. The most unusual thing about werewolves is that almost all the legends are true. It is true that the bite of a werewolf causes lycanthropy, it is true that they can only be killed by silver weapons and it is true that it is a bad idea to tap one on the shoulder, throw a stick and shout 'Fetch!'¹⁹ It isn't true, however, that the sons and daughters of a werewolf are also werewolves. In fact, the genetics of lycanthropes are rather difficult to predict and a pregnant werewolf might give birth to a mortal baby, a werewolf cub or even, potentially, a puppy.

Vampires (*Nosferatu Sanguineus*)²⁰

Although not especially common, vampires are present in the rich melting pot of Ankh-Morpork, although they are generally expected to avoid feasting on any old hapless passerby on the grounds that it is really hard to get blood stains out of a shirt collar. Like werewolves, the 'Dead Rights' movement has done its best to ensure that vampires are fully integrated into society, and many find themselves working in jobs where an aversion to sunlight is practically an advantage, such as night watchmen and nightclub bouncers.

A common problem faced by most of Ankh-Morpork's vampires is that vampirism sits uneasily on the middle class. There are established ways that vampires should look and behave, it seems, and many vampires feel obligated to at least try to behave that way.

¹⁸ 'Sapiens' meaning wise or discreet. Since werewolves are generally neither, we can assume the species was named by Linoleum, the same prankster who thought it was funny to call mankind wise and thought it would be a great joke to make the technical names of the dwarfs and trolls 'garden ornament' and 'stupid rocks' respectively. History does not record who was responsible for killing Linoleum, but a full and detailed volume of suspects was once published.

¹⁹ This is what's known in Ankh-Morpork as a suicide.

²⁰ Further compounding the racial crimes allegedly committed by Linoleum, 'Nosferatu Sanguineus' translates broadly as 'Bloody Vampires'.



Often the snag is that these details – the wearing of evening dress at all times, and so on – were designed for people who are tall, thin and possessing of a certain style and panache that most of Ankh-Morpork's citizenry wouldn't be able to manage, even after a twelve week evening course. This problem is compounded somewhat by the inherent shaving problem faced by all male vampires, since this is one particular activity that is very difficult when you can't see yourself in the mirror.

Other Races

It is doubtful that a place as inherently magical as the Discworld could ever have a complete list of all the races that populate it. Even the list of other types of undead could take a while to complete, which is possibly why undead citizenship forms are so hated in Ankh-Morpork. Imps, elves, zombies, demons, gnomes, banshees,²¹ dragons, gnolls, fairies, ice giants, goblins, bogeymen, ghosts and philosophers²² all help to make the Discworld in general and Ankh-Morpork in particularly an entertainingly dangerous place to live. And that's not to even begin on the list of objects and animals who are more animate and intelligent than most of the humans.²³

THE GAME

MINIMUM SYSTEM SPECIFICATION

In order to get the most out of Discworld Noir you will need:

- P266 or higher
- Windows® 98/Me
- 32 MB RAM - Video card 8 MB RAM
- 4X speed CD-ROM drive
- 450 MB uncompressed hard drive space
- DirectX compatible Sound card
- DirectX requested

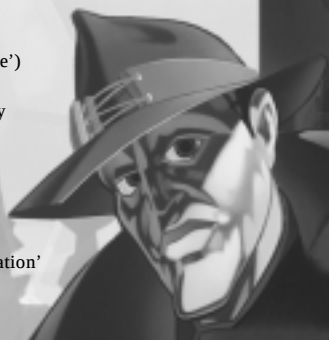
²¹ Actually there is only one surviving banshee, a Mr. Ixolite who has a speech impediment and is shy about meeting people. Consequently, instead of sitting on rooftops screaming when people are about to die he just writes them a suitable note ('OooooeOooooeOooooe') and slips it under the door before running away.

²² Not strictly speaking a different race, but many people believe they are which is generally all that is required.

²³ It is an interesting fact about humans that they naturally assume that those animals that possess two arms and two legs are more intelligent than those that do not.

²⁴ But we're not all made of money.

²⁵ Yes, I know we used this gag in the manual for the previous game. But we figure you punters have a very short attention span, and how many good 'minimum system specification' jokes can there be!



INSTALLING THE GAME

Insert the CD in your CD-ROM drive. If you have Autorun enabled, it will (unsurprisingly) automatically run and all you need do is follow the instructions on screen.

*If not, select **Run** from the **Start** menu, select your CD-ROM drive using the **Browse** button and select **Setup.exe** from the file menu. You should then be in the same boat as the people whose **Autorun** is working, except they got there first and will have eaten all of the supplies.*

After installation, you will be asked if you want to put a shortcut to Discworld Noir on your desktop (your choice – no pressure) and then you will be asked if you want to play Discworld Noir now – and of course you do, so select yes and you are on your way.

PLAYING DISCWORLD NOIR

Starting the Game

*From the title screen you can start a new game or resume the last game you were playing. Since you haven't started playing yet, you'll probably want to start a new game, although you may feel the need to play about with the **Options** because you just can't see a button without feeling an irrepressible need to push it. When you start a game of Discworld Noir, an introduction to the game will be shown. If you have already watched it, you may bypass it by pressing the **ESC** key.*

HINT: IN GENERAL, **ESC** WILL ALLOW YOU TO SKIP ANY ANIMATED SEQUENCES IN THE GAME, OR TO ADVANCE THROUGH THE CONVERSATION YOU ARE HAVING WITH A CHARACTER. AFTER THE INTRODUCTION (WHETHER YOU WATCH IT OR NOT), THE GAME WILL START. IF YOU WISH TO LOAD A PREVIOUS GAME, PRESS **F1** TO CALL UP THE **OPTIONS** MENU (SEE LATER).



Using the Mouse

All of the game activities in *Discworld Noir* can be controlled by using your mouse. If you do not own a mouse, see the *Using the Keyboard* section later in this manual²⁶. The mouse buttons are used in three different ways:

- **Click** means to press the left mouse button once.
- **Double click** means to press the left mouse button twice in quick succession.
- **Right click** means to press the right button once.²⁷

The lead character in the game is Lewton, a private investigator. You are in control of him from the moment when the cursor first appears on the screen. Using your mouse, move the cursor around the screen. You will soon notice that any areas or items of interest on the screen are tagged. This means that their names are displayed on screen whenever you point at them with the cursor. While you may explore anywhere on screen, it is only these tags that are important in completing the game. As well as text tags, there are also exits. When you point at an exit from a room, the cursor changes into a yellow arrow pointing in a particular direction according to where the exit leads.

HINT: IF YOU ARE STUCK, IT IS WORTH CHECKING THAT YOU HAVE FOUND ALL THE TAGS IN THE ROOMS YOU CAN GET TO. A GOOD HABIT TO GET INTO IS 'SWEEPING' ANY NEW ROOM YOU VISIT FOR TAGS. IT IS ALSO WORTH REMEMBERING THAT SOME TAGS MAY CHANGE WITH TIME — IT IS UP TO YOU TO DECIDE WHICH TAGS ARE LIKELY TO CHANGE.



Lewton's Mouse Controls

The following describes Lewton's basic commands:

- **Walk:** To make Lewton walk to a specific point on the screen, click on the place you want to go to. He will then walk across to it, or as near to it as possible. If you click on a tag, Lewton will walk over to it.
- **Interact:** To cause Lewton to interact with a tag, double click on it. The result of the interaction depends on what the tag is and possibly also on what Lewton has previously done. It will also depend to a great extent on what you have in Lewton's 'hands'.²⁸
- **Look:** To have Lewton look at a tag, right click on it. Lewton will then describe what he sees.

HINT: THERE IS A BIG DIFFERENCE BETWEEN LOOKING AT A TAG AND INTERACTING WITH IT. FOR EXAMPLE, IF YOU SEE SOME SOOT IN A CHIMNEY, LOOKING AT IT WILL CAUSE LEWTON TO EXAMINE IT CLOSELY. INTERACTING WITH IT MIGHT CAUSE LEWTON TO TAKE SOME OF THE SOOT, OR TO TRY AND CLEAN IT FROM THE CHIMNEY.

Uninstalling the game

Insert the CD in your CD-Rom Drive.

Use the uninstall option supplied with setup program. For those with "Autorun" enabled, the uninstall option will be displayed after putting the game CD into your CD drive. For those without "Autorun" enabled, follow the installation instructions above to receive the "Uninstall" option.

²⁶ And ask yourself: "Why don't I own a mouse?" I mean, come on. Everyone has a mouse these days. Get with the programme.

²⁷ This style of text description is what is known in the industry as 'bloody obvious'. However, as a mark of our respect for you, the punter, we include it here anyway.

Besides, how many of you read the manual anyway? I know what you're like – you get home with your new game in your hot and sweaty palms and you haven't got time to waste with the manual, you just want to tear it out of that irritating plastic wrapping and get straight into the action. I don't know, no patience in the younger generation, not like my day... when I was a lad, computer games were in black and white, and you didn't have CD-ROM drives, you had punch cards. You'd go to the shop and say "can I have the punch cards for 'Way of the Exploding Fist' please?" The shop assistant would punch you in the nose for being an impudent whelp. Ah, those were the days...



NB - Sometimes, having uninstalled the game the Discworld Noir game icon may remain in the "START" bar, to remove this :-

- Go to the "Start" bar menu and "Settings"
- Left click on the "Taskbar and Start menu" option
- Left click on the "Start Menu Programmes" tag
- Left on the "Remove" option
- Left click on the "Discworld Noir" icon so it is highlighted then choose "OK"

This should have removed the Discworld Noir icon from your Start bar menu.

Sound problems

On low specification machines you may experience audio looping when scenes are loading or upon entering scenes ñ to solve this problem you may try the following :

- Right click on "My computer" on your PC desktop
- Go to "Properties" and left click on that
- Left click on the "Device Manager" file heading
- Left click on the "+" symbol next to the "CDROM" label
- Right click on "Properties"
- Left click on the "Settings" file heading
- Check/tick the box entitled "DMA"
- Click "OK" - this should prompt you to restart your computer, if it does not then, RESTART YOUR COMPUTER

Note : This should only be selected for DMA compatible CD-ROM drives.

German and French versions

On some machines the In Game Loading screens and graphics for the notepad clues may appear in English. To change this, save your game, exit the game and reload the saved game. From here on all text should appear in the correct language whenever you play the game.



Change of Views

In some locations, walking to a certain part of the area will cause the camera angle to change, providing a close up or alternative view of the location. Changes of view may also occur when you look at or interact with a tag.

Exits

The exits from a location are shown on screen by arrows. Some exits will take you to a new location, some to a different part of the current location and some back to the streets of Ankh-Morpork. To use an exit, simply click on it and Lewton will walk over and go through it.

HINT: IF YOU ARE TOO IMPATIENT TO WAIT FOR LEWTON TO WALK TO AN EXIT, YOU CAN DOUBLE CLICK ON THE EXIT TAG (A YELLOW ARROW) AND THE SCENE WILL IMMEDIATELY CUT TO THE NEXT LOCATION.

Interacting

*Lewton's interaction with tags will include talking to other characters (see Conversations) and looking for clues. Occasionally, Lewton may interact with a tag in a more physical manner. There are no hard and fast rules, but you will quickly get the hang of how interacting works.*²⁹

²⁸ This might be an object, or a clue. Strictly speaking, a clue wouldn't be in Lewton's hands, per se, so much as... oh, I don't know... in his consciousness. But we figure that if you managed to install the game you must be bright enough to know what we're talking about.

²⁹ And if you don't, well, the CD-ROMs make excellent coffee mats.



INVENTORIES

THE NOTEBOOK

Clues

The notebook is an inventory for clues. When Lewton hears or sees something of interest, he writes it down in his notebook as a clue. As the game progresses, Lewton will accumulate more and more clues which can be used to solve the game. You can access Lewton's notebook either by pressing F3 or by clicking on Lewton and selecting the notebook icon from the window that opens. You may 'pick up' a clue by clicking on it, and then use the clue by interacting with game tags while the clue is in Lewton's 'hands'.

HINT: CLUES ARE THE KEY TO COMPLETING THE GAME. WHENEVER YOU GET A NEW CLUE, YOU SHOULD THINK ABOUT HOW THAT CLUE IMPACTS ON WHAT YOU ALREADY KNOW, AND WHO YOU CAN USEFULLY TALK TO ABOUT THAT CLUE. ALSO, JUST BECAUSE YOU'VE TALKED TO SOMEONE ABOUT A PARTICULAR CLUE DOESN'T MEAN YOU SHOULDN'T TALK TO THEM AGAIN, IF SOMETHING ELSE SHEDS NEW LIGHT ON THE SITUATION.

Notebook Structure

The notebook consists of a number of pages, upon which are written the clues that Lewton has found. Each page has a title that will allow you to find the clue more quickly in the future. The first two pages in the notebook are the contents pages. On these pages are the titles of all the other pages in the notebook. Double clicking on the title of a notebook page will take you to the appropriate content page, and double clicking on one of the entries on a contents page will take you to the page with that title. Note that the cases entry on the first contents page will take you to the second contents page.

Some clues will appear on more than one page in the notebook. Such clues are known as hyperclues. Double clicking on a hyperclue will take you to the other page that the hyperclue appears on. This allows you (with a little experience) to zip around the notebook to your heart's content.

HINT: LEARN TO USE HYPERCLUES! IT WILL TAKE YOU FOREVER TO NAVIGATE AROUND THE NOTEBOOK OTHERWISE. REMEMBER YOU CAN DOUBLE CLICK ON TITLES TO GO TO THE CONTENTS PAGES.



Notebook Commands

The following commands can all be carried out from the notebook:

- **Muse about clue:** Right click on the clue you wish Lewton to think about, exactly as if you were examining a tag. Do this if you've forgotten what a particular clue was about, or to hear Lewton's thoughts about a particular clue.
- **Holding and Linking clues:** When a clue has been clicked on, it becomes 'held'.³⁰ It can then be interacted with (double clicked on) another clue or a tag in an attempt to make a connection between them. Most of the time, clues will have no connection to each other, but occasionally attempting to link clues like this may cause Lewton to make a realisation that may add a new clue to the notebook.

HINT: LEWTON CAN ALSO LINK CLUES TO TAGS AND OBJECTS AS WELL. ALL YOU NEED TO DO IS 'HOLD' THE CLUE AND DOUBLE CLICK ON THE APPROPRIATE TAG OR OBJECT.

- **Exit notebook:** Click outside of the notebook window (or press **ESC**) to exit from it.
- **Next page:** If you click on the bottom right hand corner of the notebook, Lewton will turn the page onto the next page in the notebook. You can achieve the same goal by pressing **PAGE DOWN**.
- **Previous page:** Clicking on the bottom left hand corner of the notebook causes Lewton to turn back to the previous page. Note that this is the page before it in the notebook, not the last page you were displaying. If you use hyperclues to move between pages of the notebook, clicking here will not send you back to the last page displayed. The same effect can be achieved by pressing **PAGE UP**.
- **First page:** you can go to the first page in the notebook by pressing **HOME**.
- **Last page:** similarly, you can go to the last page in the notebook by pressing **END**.

³⁰ If the notebook is selected from inside a conversation, this does not happen. Instead, Lewton talks to the person in question about the clue. See Conversations, below, for further details.



*The contents and size of the notebook will grow as the game proceeds. Also, clues that Lewton has decided are no longer important will become crossed out. If a clue is crossed out in the notebook, you can be certain that you have done everything that you needed to do with it.*³¹

HINT: TO 'DROP' A CLUE YOU NO LONGER NEED, YOU CAN RIGHT CLICK. THIS WILL ONLY WORK IF THERE ARE NO INVENTORY WINDOWS OPEN AND YOU DO NOT HAVE A TAG SELECTED ON SCREEN. ALTERNATIVELY, YOU CAN DOUBLE CLICK ON LEWTON OR THE NOTEBOOK TO GET RID OF THE CURRENTLY 'HELD' CLUE.

THE OBJECT INVENTORY

Lewton's Bag

*As well as his notebook, Lewton has a bag in which he puts any objects he happens to find.*³² This is the object inventory (often, 'the inventory') and can be accessed by clicking on Lewton and then on the bag icon, or by pressing F2. At the start of the game you will have one object – Lewton's purse. You will collect others as the game progresses. Unlike other computer adventure games, the number of objects in Discworld Noir is quite small. Most of the game depends on clues, not on objects.

*You may pick up any object in the inventory by clicking on it, and then use the object by interacting (double clicking) with game tags while the object is in Lewton's hands.*³³

Inventory Commands

- **Muse about object:** Just as with clues, if you right click on an object you will get Lewton's comments on that object.
- **Examine object:** for a more detailed commentary, you may double click on an object. Lewton will then examine the object closely, and make any appropriate comments.

³¹ This doesn't mean that you've definitely done everything that you could have done with it, but it does mean that a clue won't get crossed out until you've used it in the most appropriate way for finishing the game

³² Or, as the case may be, steal, pinch, pilfer, nick, prig, filch, purloin, misappropriate, peculate, hook, snitch, borrow, boost, liberate, heist, swipe or hijack.

³³ That is, the only difference between clues and objects is that when we were talking about clues we had to put 'hold' and 'hands' in inverted commas.



- **Pick up object:** clicking on an object allows Lewton to pick it up.
- **Drop object:** clicking in an open space in the inventory window will cause Lewton to drop the object he is carrying.
- **Combine objects:** this is the equivalent of linking clues (see above). Pick up an object and then click on the object you wish to combine it with. If it is possible for the objects to be combined, Lewton will tell you what happens. Otherwise, he will respond as if you attempted to link them. Objects can sometimes be combined with tags.
- **Exit inventory:** Click outside of the inventory window (or press **ESC**) to exit from it.
- **Scroll inventory:** Clicking on the arrows by the scroll bar will move the inventory up or down one row. clicking above or below the scroll bar indicator will move the inventory, and dragging the scroll bar indicator will allow you to scan through the inventory at high speed. You may also use the **PAGE UP**, **PAGE DOWN**, **HOME** and **END** keys to move around the inventory window (see Using the Keyboard).

HINT: THE QUICKEST WAY TO PUT A HELD OBJECT IN THE INVENTORY IS TO RIGHT CLICK WHEN THERE ARE NO INVENTORIES OPEN AND THERE ARE NO SELECTED TAGS ON SCREEN. AS WITH THE NOTEBOOK, YOU MAY ALSO DOUBLE CLICK ON LEWTON OR THE OBJECT INVENTORY FOR THE SAME EFFECT.

OTHER INVENTORIES

There may be other types of inventories hidden in the game. It is up to you to learn how these work, but there will always be at least one character who can explain how they work. If you gain access to a hidden inventory, you can use **F4** as a keyboard shortcut for opening it.



CONVERSATIONS

HARD BOILED MONOLOGUE

Lewton, being a private investigator, has a private hard boiled monologue going on in his head. This is quite convenient for you, the player, since Lewton's hard boiled monologue lets you know what he is thinking about.

THE CONVERSATION WINDOW

How to Talk to People³⁴

You can converse with almost all the characters in Discworld Noir. These characters often say important things which may help you to complete the game. It is always advisable to return and talk to characters at some later time, as they may have something new to tell you. Whenever you get a new clue, it is worth thinking about which characters you might want to talk to about that clue.

To open a conversation with a character, you simply double click on that character. After any preamble, the 'conversation window' will open. This window contains topics that Lewton can talk to the character about. Which topics are available at any particular time depend on what Lewton has learnt from his investigations, what he has already talked to that character about and on what has happened in the city recently.

HINT: WHICH TOPICS ARE AVAILABLE DEPEND ON WHAT LEWTON HAS EXAMINED OR LOOKED AT, WHAT THE CHARACTER KNOWS, WHAT LEWTON HAS ALREADY SPOKEN TO THE CHARACTER ABOUT AND WHAT IS HAPPENING IN THE CITY. IT IS OFTEN WORTH HAVING A LOOK AROUND THE CHARACTER'S LOCATION BEFORE TALKING TO THEM, AS THIS CAN OPEN UP NEW CONVERSATION TOPICS.

³⁴ In the game, that is. If you can't talk to people in real life we can't really help you. I'd recommend calling a helpline, but if you can't talk to people how is that going to help?



How to Stop talking to People³⁵

When you have finished talking to a character, select the goodbye topic, or click outside of the conversation window. Lewton will say goodbye and you will be back to pounding the streets, searching for clues. Usually, you can return to a character and talk to them later. However, for various reasons, this may not always be possible. You will have to decide what to tell characters and what not to tell them. In some cases, Lewton will decide that it really isn't a good idea to tell (or ask) a certain person about some particular matter, in which case he will make a hard boiled comment to that effect.

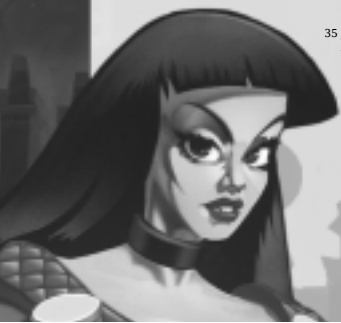
Talking about Clues and Objects

You can make Lewton talk to someone about particular clues and objects by selecting the appropriate inventory icon from the conversation window. This will open that inventory, just as described above in **Inventories**. However, when you click on a clue or object in that inventory, instead of picking it up, Lewton will talk to the character he is talking to about it. If Lewton feels talking to that character about that clue or object is a really bad idea, you will hear hard boiled monologue explaining Lewton's reasons for wanting to keep quiet.

Confrontations

Occasionally in a conversation someone will say something which contradicts some evidence or clue gained from elsewhere. In these instances, you may want to make Lewton confront the individual. To do this, select the appropriate inventory icon (the notebook, for example) from the conversation window and then choose the relevant clue or object. Lewton will proceed to confront them accordingly. In some cases, a successful confrontation will add a topic allowing you to drive the point home.

³⁵ In real life, this is usually the easy part.



THE OPTIONS WINDOW

WHAT IS THE OPTIONS WINDOW?

Erm... well, it's a window with options in it. What did you expect? A kiosk selling shares? You can open the **Options** window by pressing the **F1** key thus accessing the bounteous wonders within.

THE OPTIONS

Load a Game

When you select this option, a window containing a list of previously saved games will appear. To load one of these games, select it by clicking on its description and then click the **tick icon**. Alternatively, you may simply double click on the description. The **cross icon** can be used to cancel the load game attempt.

Save this Game

You may save your current game at any time (so that you can return and play from that exact place) by selecting this option. A list of previously saved games will appear, as well as an empty slot for saving a fresh game. You may either rename an existing game by clicking on the description and typing a new one, or you may create a new saved game by typing a fresh description in the empty slot. Once you have entered the description, click on the **tick icon** to save the game. You can also save over an old game by double clicking on it.

Restart Game

This option takes you back to the title screen. Use it when everything is going really badly, or when you want to see the intro movie again, or because you just happen to like the look of the title screen.



Sound/Subtitles

This displays a window with sliders allowing you to alter the volume of the game's music, sound effects and voice volume. Subtitles are provided for the hard of hearing, the hard of listening or the hard of affording a decent sound card. From this option you can also enable or disable the subtitles or alter the speed at which subtitles are displayed. For versions with multiple languages, select the flag of the country whose language you wish to use for the subtitles.

Gamma Correction

If your graphics card supports Gamma Correction, this option will allow you to maul the nice, dark atmospheric graphics and make them look brighter and hence easier to see.

Quit Playing

This causes you to exit the game.³⁶

USING THE KEYBOARD

Discworld Noir can be enjoyed equally well when played with the keyboard.³⁷

- The cursor is moved around by using the **ARROW** keys.
- The **SPACE** key is the equivalent of a single click, for walking or 'picking up' clues or objects from inventories.
- The **RETURN** key is the equivalent of a double click, for interacting with or for switching to the other page a hyperclue appears on.
- The **CTRL** key is the equivalent of a right click, and is used for looking at tags and returning objects to their inventories.
- **F1** opens the options window.
- **F2** opens the object inventory.
- **F3** opens the notebook.

³⁶ Perhaps because you haven't slept in days.

³⁷ This is in fact a flagrant lie. A mouse is obviously a better way of playing, but the keyboard can be used to speed up game play. To all those people with a P133 or above and no mouse I ask you: Why? What possible reason could there be? You have my sympathy.



- **F4** opens additional inventories, if you have them.
- When the notebook window is open, you have some additional keys. **PAGE UP** and **PAGE DOWN** scroll up and down a page, and the **HOME** and **END** keys can be used to move you to the start and end of the notebook respectively.
- Similarly, in the object inventory, **PAGE UP** and **PAGE DOWN** scroll up and down, and the **HOME** and **END** keys can be used to move you to the start and end of the inventory respectively.

The **ESC** key is used to bypass any fixed animation sequences (cut scenes), and also to cancel or abort any window operation. Finally, **ALT X** can be used to exit the game entirely.

COPY PROTECTION

Discworld Noir is the product of thousands of man-hours of effort, and was written by an independent software house, very talented but not very rich. Therefore, we will be very upset with you if you decide to pirate our game. What's more, if you do this, we will be forced to unleash our team of hardened mercenaries to hunt you down for sport. We don't like to do that, but these are desperate times.

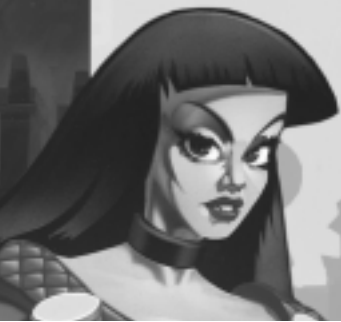


THE CREDITS³⁸

A SUTHERLAND-BARNETT PRODUCTION

DESIGNED BY:	<i>Gregg Barnett and Chris Bateman</i>
PRODUCED BY:	<i>Gregg Barnett and Luci 'Loki' Black</i>
EXECUTIVE PRODUCER:	<i>Angela Sutherland</i>
SCRIPT BY:	<i>Chris Bateman</i>
VOICE OF LEWTON:	<i>Rob Brydon</i>
OTHER CHARACTERS VOICED BY:	<i>Robert Llewelyn, Nigel Planer, Kate Robbins and Rob Brydon.</i>
ANIMATION DIRECTOR AND SENIOR ANIMATOR:	<i>Simon Turner</i>
TECHNICAL ART DIRECTOR:	<i>David Hirst</i>
BACKGROUND DESIGN AND CONCEPT ART:	<i>Nick Martinelli</i>
ART DIRECTOR:	<i>David Kenyon</i>
CHARACTER DESIGN:	<i>Matt Taylor, Ben 'Lord' Willsher</i>
CHARACTER MODELS:	<i>Mark Booth, Warren Hawkes and Ben Willsher</i>
BACKGROUND ARTISTS:	<i>Jim 'Scouse' Ellis, Mark Booth, Warren Hawkes, Dave Hirst, Steve Packer, Guillaume Camus and Mohand Zennadi</i>
REALTIME LEWTON ARTISTS:	<i>Mark Booth, Dave Hirst and Dave Swan</i>
ANIMATORS:	<i>Ben Willsher, Steve Packer, Warren Hawkes, Jim Ellis, Darren Charles Hatton and Mark Booth</i>
FRONT-END GRAPHICS:	<i>Steve Packer and Matthew Bell</i>

³⁸ Discworld Noir did not spring fully formed to life like Athena from Zeus (or, for a more modern version of the same expression, like Xena from Hercules). Many, many talented people gave their lives so that you could play this game and you really owe them at least a cursory glance. I'll bet you're the kind of person who walks out of films before the credits have finished too. Shame on you.



LEAD GAME PROGRAMMER:

Mark Judge

LEAD ENGINE PROGRAMMER:

John Young

LEAD PLAYSTATION PROGRAMMER:

Manjit Ghataora

3D PROGRAMMING:

Chris Waterworth

ADDITIONAL PROGRAMMING:

Jason Brooke

GAME PUZZLE IMPLEMENTATION:

Chris Bateman and Mark Judge

MUSIC AND SOUND EFFECTS:

Paul Weir

AUDIO DIRECTOR:

Rob Lord

SPEECH RECORDING AND CONVERSION:

Mark Bandola and Rob Lord

ADDITIONAL SOUND EFFECTS AND VOICES:

Rob Lord

SONGS BY:

Paul Weir

ADDITIONAL LYRICS ON 'WHEN YOU MET HER' BY:

Chris Bateman

NOTEBOOK CLUES BY:

*Matthew Bell, Steve Packer and
Jim Ellis*

TECHNICAL ASSISTANT,

Paul Stamp

PRODUCTION ASSISTANT:

Siobhan Reddy

ADDITIONAL ART BY:

Luc Lemaire

FORCE OF ULTIMATE DARKNESS:

Colin Fudge

DIRECTOR OF DEVELOPMENT GT:

Graeme Boxall

SENIOR PRODUCER FOR GT:

Steve 'Sargie' Sargent

PRODUCER FOR GT:

Craig 'Ledski' Leigh

ASSISTANT PRODUCER FOR GT:

Trevor Barnes

EXTERNAL SERVICES MANAGER FOR GT:

Kevin Turner



QA MANAGER:

QA SUPERVISOR:

QA SUPERVISOR:

KODE SUPERVISOR:

LEAD TESTER:

TESTERS:

Graham 'G-Dog' Axford

Tim Wileman

Marc Smikle

Krazy Kolin Tregaskes

Alys Robinson

Mark Dearsley, Johnny Moorcroft,

Francis Digby-Firth, Keanan Jones and

Mike Richards

MANUAL:

MANUAL COORDINATOR:

MANUAL DESIGN:

PROOF READER:

Chris Bateman

Marianne Durand

Red Pepper Design, Resham Badhwal

Jon Rouse

SPECIAL THANKS FROM GT TO:

All the GT's QA staff, Paul Fox, Matt Woodley, Andi Ewington, Lee Kirton, Axel Blagmore, Charlie Gig, Trent Vegaess, Bart Vormees, Rob Letts and not forgetting Eric Cartman. Kickass.

SPECIAL THANKS FROM PERFECT ENTERTAINMENT TO: Josh Kirby, Victor Gollancz Ltd (for premission to reproduce extracts from the Discworld Companion by Terry Pratchett and Stephen Briggs), Nichol Murray and Louisa Ardley.

AGENT FOR TERRY PRATCHETT:

FAR TOO MUCH INTERFERENCE:

Colin Smythe

Terry Pratchett



INFOGRAMES END USER LICENSE AGREEMENT

PLEASE READ CAREFULLY. BY USING THIS SOFTWARE, YOU ARE AGREEING TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. IF YOU DO NOT AGREE TO THESE TERMS, PROMPTLY RETURN THE PRODUCT IN ITS PACKAGING TO THE PLACE WHERE YOU OBTAINED IT.

GRANT OF LICENCE

INFOGRAMES (hereinafter "the Licensor") grants you a non-exclusive licence to use this disc and any accompanying documentation (hereinafter collectively known as 'the Software') subject to your acceptance of the following provisions.

USE

You are permitted to use the Software in machine-readable only on a single computer, except that the multi-player executable file may be installed on more than one computer solely for the purposes of enabling multi-player play in accordance with the Software's documentation. You may copy the Software only to install it on a single computer and for backup purposes in support of your use of the Software, except that the multi-player executable file may be copied for the purposes of enabling multi-player play in accordance with the Software's documentation. If you copy the Software you must reproduce all copyright and other proprietary notices that are on the original copy of the Software.

RESTRICTIONS

You may not use, copy, modify or transfer the Software, or any copy thereof, in whole or in part, except as expressly provided for in this Agreement. Any attempt to transfer any of the rights, duties or obligations hereunder is void. You may not rent, lease, loan, resell for profit or distribute the Software, or any part hereof. You may not reverse engineer, disassemble, decompile or translate the Software or otherwise attempt to derive the source code of the Software except to the extent that reverse engineering cannot be contractually restricted.



NO WARRANTY

THE SOFTWARE IS LICENSED TO YOU ON AN "AS IS" BASIS, AND THE LICENSOR (INCLUDING ITS SUB-CONTRACTORS, SUPPLIERS AND/OR RESELLERS) MAKES NO EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES OF ANY KIND, INCLUDING WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, SUITABILITY FOR PURPOSE, SATISFACTORY QUALITY AND THEIR EQUIVALENTS UNDER THE LAWS OF ANY JURISDICTION AND YOU ACCESS THE SOFTWARE ENTIRELY AT YOUR OWN RISK AND OF YOUR OWN VOLITION.

THE DISCLAIMER OF WARRANTY REFERRED TO ABOVE CONSTITUTES AN ESSENTIAL PART OF THIS AGREEMENT AND ANY AND ALL USE OF THE SOFTWARE HEREUNDER IS ONLY AUTHORISED SUBJECT TO YOUR ACCEPTANCE OF THE PROVISIONS RELATING TO 'NO WARRANTY' AS DETAILED ABOVE. THIS CLAUSE DOES NOT EFFECT YOUR STATUTORY RIGHTS AS A CONSUMER.

TITLE

Title, ownership rights, and intellectual property rights in the Software shall remain with the Licensor. The Software is protected by copyright and other intellectual property laws and by international treaties. Title and related rights in the content accessed through the Software is the property of the applicable content owner and is protected by applicable law. The license granted under this Agreement gives you no rights to such content.

TERMINATION

This Agreement and the licence granted hereunder will terminate automatically if you fail to comply with the provisions contained herein. Upon termination, you must destroy any and all copies of the Software and any related documentation.



LIMITATION OF LIABILITY

IN NO CIRCUMSTANCES SHALL THE LICENSOR (INCLUDING ITS SUB-CONTRACTORS, SUPPLIERS AND/OR RESELLERS) BE LIABLE TO YOU OR ANY OTHER PERSON FOR ANY INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (WHETHER FORESEEABLE OR NOT) NOR FOR DAMAGES FOR LOSS OF BUSINESS, LOSS OF PROFITS, LOSS OF CONTRACTS OR ANTICIPATED SAVINGS, LOSS OF GOODWILL, WORK STOPPAGE, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION (WHETHER FORESEEABLE OR NOT) IN CONTRACT, TORT (INCLUDING NEGLIGENCE), BREACH OF STATUTORY DUTY, PRODUCT LIABILITY OR OTHERWISE ARISING FROM OR IN ANY WAY CONNECTED WITH THE USE OF THE SOFTWARE OR THIS AGREEMENT AS SHALL APPLY HAVING REGARD TO THE LAWS OF APPLICABLE JURISDICTIONS. IN NO EVENT WILL THE LICENSOR BE LIABLE FOR ANY DAMAGES IN EXCESS OF THE AMOUNT LICENSOR RECEIVED FROM YOU FOR A LICENCE TO THE SOFTWARE, EVEN IF THE LICENSOR SHALL HAVE BEEN INFORMED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. YOUR STATUTORY RIGHTS AS A CONSUMER ARE NOT EFFECTED BY THIS PROVISION.

NON-ASSIGNMENT

For the avoidance of any doubt, nothing in this Agreement shall entitle you to in any way assign or transfer any or all of the rights granted to you in accordance with the provisions of this Agreement to any third party.

GENERAL

This Agreement represents the complete agreement concerning the licence granted hereunder and may be amended only by a writing executed by both parties. Any action related to this Agreement will be governed by English law. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable, that provision will be removed and the remaining provisions will remain in full force.



ESPAÑOL



PREÁMBULO

TERRY PRATCHETT

CINE NOIR

(Guía para aquellos que piensan que *La guerra de las galaxias* es una película antigua)

Seguro que sabes lo que es, aunque no supieras cómo se llamaba, porque dudo que haya habido jamás un género de cine cuyas parodias resultaran más evidentes.

Cine noir, literalmente "Cine negro", es lo que se obtiene al mezclar bien *El halcón maltés*, *El sueño eterno*, *Casablanca*, *Tener y no tener*, y unas docenas más de películas rodadas en los años 40 y 50. El clima es horrible, la luz es escasa, las calles son peligrosas, la vida no vale nada, y las mujeres son más duras que una plancha de hierro y llevan hombreras sobre las que un piloto pasable podría hacer aterrizar una avioneta. Las personas tienen una marcada tendencia a mentir y a traicionarse unas a otras. Es el mundo monocromo de detectives cínicos cuyos nombres siempre vemos escritos del revés en las puertas de cristal de despachos mugrientos, donde infaliblemente hay una botella de whisky en el cajón del escritorio. Y la gente fuma muchísimo, probablemente debido a la tensión que les causa tanto mentir, tanto traicionar, tanta lluvia y tanto tropezarse con los muebles por la poca luz que hay. Técnicamente, el género murió a mediados de los 50, cuando se empezó a despejar la penumbra de la posguerra, pero reaparece en innumerables parodias (*Cliente muerto no paga*), homenajes (*Blade Runner*) y referencias tan arraigadas en la cultura popular que seguro que sabes perfectamente de qué estoy hablando, aunque nunca hayas visto ninguna de las películas.

Tócala otra vez, Sam.



MUNDODISCO

(Guía para aquellos que piensan que las novelas de fantasía siempre son tochos)

El Mundodisco es...

...pero bueno, si acabas de comprar el tercer juego de ordenador de la serie, ¿me vas a decir que no sabes que hay veintitantos libros, mapas, carteles, chapas, jarras, diarios, marcalibros, figuras, clubes de fans, convenciones, y hasta bordados a punto de cruz?

¿Tenemos que esperar todos a que te pongas al día?

Vale, vale.

En la mayor parte de los libros la acción se centra en una ciudad antigua, próspera y alegremente corrupta, Ankh-Morpork. El clima es horrible, la luz es escasa, las calles son peligrosas (y de qué manera), la vida es carísima porque es la muerte la que no vale nada, y las mujeres también son duras aunque no lleven hombreras. Sus habitantes tienen una marcada tendencia a mentir y a traicionarse unos a otros.

Es una ciudad desnuda con un millón de historias, muchas de ellas brevísimas y encima escritas con mala ortografía. Entre sus habitantes hay trolls, enanos, personas lobo, zombis, magos y vampiros. Por lo general el principal interés de todos ellos es saber cómo se van a ganar el siguiente dólar.

Y ahora, la ciudad tiene también su primer detective privado.

Sabe que le van a mentir y a traicionar, y lo peor, sabe que eso es sólo el comienzo de sus problemas...

Como suele decirse en la Casa de las Costillas de Sham Harga, "Tócala otra vez, Sham".



Terry Pratchett



CONTENIDO

PREÁMBULO	36
------------------	----

CONTENIDO	38
------------------	----

LO IMPRESCINDIBLE	40
--------------------------	----

<i>Introducción</i>	40
---------------------	----

<i>Guía general del Mundodisco</i>	40
------------------------------------	----

<i>De costa a costa</i>	40
-------------------------	----

<i>Población del Mundodisco</i>	43
---------------------------------	----

<i>Ankh-Morpork</i>	43
---------------------	----

<i>Todos los dioses, menores y oscuros</i>	44
--	----

<i>Las razas del Mundodisco</i>	46
---------------------------------	----

<i>Humanos (Homo Sapiens)</i>	46
-------------------------------	----

<i>Enanos (Hortus Decorus)</i>	46
--------------------------------	----

<i>Trolls (Stultus Saxum)</i>	46
-------------------------------	----

<i>Personas lobo (Lupus Sapiens)</i>	47
--------------------------------------	----

<i>Vampiros (Nosferatu Sanguineus)</i>	47
--	----

<i>Otras razas</i>	48
--------------------	----

EL JUEGO	48
-----------------	----

<i>Requisitos mínimos de sistema</i>	48
--------------------------------------	----

<i>Instalación</i>	49
--------------------	----

<i>Cómo jugar a Mundodisco Noir</i>	49
-------------------------------------	----

<i>Introducción</i>	49
---------------------	----

<i>Uso del ratón</i>	50
----------------------	----

<i>Controles del ratón para Lewton</i>	51
--	----

<i>Cómo interactuar</i>	53
-------------------------	----



INVENTARIOS 54

<i>La libreta</i>	54
<i>Pistas</i>	54
<i>Estructura de la libreta</i>	54
<i>Órdenes de la libreta</i>	55
<i>El inventario de objetos</i>	56
<i>La bolsa de Lewton</i>	56
<i>Órdenes de inventario</i>	56
<i>Otros inventarios</i>	57

CONVERSACIONES 58

<i>Monólogos de novela negra</i>	58
<i>La ventana de conversación</i>	58
<i>Cómo hablar con los demás</i>	58
<i>Cómo dejar de hablar con los demás</i>	59
<i>Cómo hablar sobre pistas y objetos</i>	59
<i>Enfrentamientos</i>	59

LA VENTANA DE OPCIONES 60

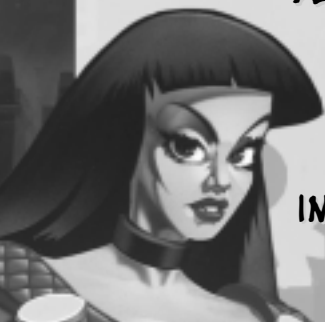
<i>¿Qué es la ventana de opciones?</i>	60
<i>Las opciones</i>	60
<i>Cargar un juego</i>	60
<i>Guardar este juego</i>	60
<i>Iniciar un juego nuevo</i>	60
<i>Sonido y subtítulos</i>	61
<i>Corrección gamma</i>	61
<i>Abandonar el juego</i>	61

DEL TECLADO 61

PROTECCIÓN CONTRA COPIA 62

LOS CRÉDITOS 63

INFORMACIÓN DEL SERVICIO TÉCNICO 99



LO IMPRESCINDIBLE

INTRODUCCIÓN

Esta historia va de asesinatos e intrigas. Va de lo oculto, y de reliquias de una era olvidada. Se desarrolla en el Mundodisco, un mundo plano que se encuentra sobre los lomos de cuatro elefantes gigantes, que a su vez viajan sobre el caparazón de la enorme tortuga estelar Gran A'Tuin, y está rodeado por una catarata que se vierte eternamente al espacio. Los científicos han calculado que las posibilidades de que exista algo tan obviamente absurdo son de una contra muchos millones. Pero los magos han calculado que las posibilidades de una contra un millón se cumplen nueve veces de cada diez.

Nuestro héroe, si es que tal palabra se le puede aplicar, es un hombre llamado Lewton, que en tiempos fue parte de la Guardia de Ankh-Morpork. Lo expulsaron de la Guardia por aceptar un soborno, y sólo ahora empieza a rehacer su vida, tras años ahogados en el alcohol. En su intento por volver a ser el que era, más o menos, Lewton ha decidido poner un negocio por cuenta propia, y se ha convertido en el primer detective privado de Ankh-Morpork.

Ahora sólo le hace falta un caso ...

GUÍA GENERAL DEL MUNDODISCO

De costa a costa

Expletio, el filósofo de Efebe, fue el primero en demostrar que el Disco tenía 15.000 kilómetros de diámetro. Un espectador situado en el espacio podría apreciar su vasta circunferencia de 45.000 kilómetros, bordeada por la larga Catarata Periférica, donde los mares del Disco se vierten eternamente al espacio. Con todos esos continentes, archipiélagos, mares, desiertos y cadenas montañosas, casi da la sensación de que el Creador lo diseñó para mirarlo desde arriba. El pequeño sol, con prominencias no mayores que aros de croquet, mantiene una órbita elíptica fija, mientras que bajo él gira el Disco. La diminuta luna brilla con luz propia, debido a la astronomía restringida y caótica que impera en la zona. Debido a la posición del sol, el Eje del Disco nunca recibe su calor de cerca, y está cubierto de permafrost y bárbaros ¹.

¹ Es un hecho bien sabido que los bárbaros prefieren la tundra a los climas más cálidos, ya que resulta mucho más espectacular surgir de repente en medio de un temporal de nieve que el que te encuentren dándote crema bronceadora en los pectorales, tumbado en una hamaca.



A la inversa, la Periferia del Disco está llena de islas soleadas, el clima es delicioso, y lo único malo es la preocupante ausencia del horizonte. Es el precio que se paga por ser plano.

En el Mundodisco hay cuatro direcciones cardinales: eje, periferia, dextro y levo. Los viajeros más avezados han aprendido a orientarse basándose únicamente en las sensaciones que tienen. Si empiezas a notar calor, es que vas en dirección periferia. Si hace frío, es que vas hacia el eje. Si te mareas, estás avanzando en dirección levo.

La geografía del Mundodisco se reparte en cuatro continentes principales, sin contar aquellos que se han hundido, han estallado o, sencillamente, desaparecieron. Son cosas que pasan hasta en el mejor regulado de los mundos. El primero de estos cuatro continentes es el continente sin nombre, cuyos rasgos más significativos son las Llanuras Sto y las Montañas del Carnero. Se extiende desde la Periferia hasta el Eje, y termina en torno al Mar Circular. El lugar más conocido (y más apestoso) es la ciudad de Ankh-Morpork, la más antigua del Disco. Ankh-Morpork tiene fama por su lodo, sus líos, sus coles, sus líos, su política, sus líos, su lodo y sus líos. Aquí es donde se desarrolla el juego.

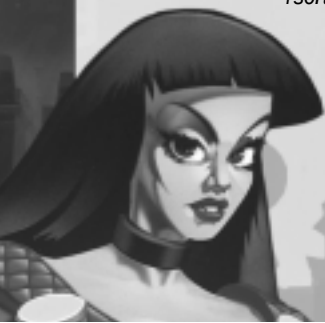
El segundo continente es Klatch, donde se encuentra una asombrosa serie de naciones, entre ellas Tsort, Efebe y Omnia. La ciudad de Al Khali, en la costa eje, se considera el portal al misterioso continente de Klatch². Se parece mucho a Ankh-Morpork, sólo que hay arena en vez de lodo. Los frescos del templo de Al Khali tienen merecida fama, al menos entre los expertos con mejor criterio (salen excursiones guiadas cada hora en punto desde la Estatua de Offler en la Plaza de las 967 Delicias³, pero sólo pueden acudir varones de más de dieciocho años y mujeres casadas).

La ciudad de Al Khali se extiende junto al río Tsort, cuyas aguas marrón chocolate son muy mentadas en los mitos y mentiras. Recorre un paisaje de tonos ocre como un largo pasadizo húmedo, salpicado aquí y allá de bancos de arena. Y cada banco de arena está cubierto por troncos que el sol ha resecado. La mayoría de esos troncos tienen dientes. En el recorrido del río

Tsort se encuentra también el emplazamiento de la antigua ciudad de Tsort, destruida hace mucho tiempo, durante las Guerras Tsorteanas.

² Lo que da la mayor parte de su misterio a Klatch son los denodados esfuerzos de la Oficina de Turismo Klatchiana, dedicada plenamente a convertir lo vulgar en emocionante, y lo trivial en carísimo.

³ Los khalianos son muy meticulosos cuando se trata de las cosas que les interesan.



No se sabe a ciencia cierta quién acabó con Tsort, pero se cree que fueron los ejércitos de Efebe bajo el mando de Lavaeolo. Lo que sí es seguro es que la causa de la Guerra Tsorteana fue una mujer llamada Elenor de Tsort. O de Crinix. O de Elharib. Depende de quién te cuente la historia. Aparte de ese dato, la leyenda es un auténtico picotillo, compuesta de fragmentos tomados de aquí y de allá; así son también los dioses de Tsort, algunos de los cuales parecen hechos a partir de los trozos que sobraron de otros dioses. La Oficina de Turismo Klatchiana organiza viajes diarios a las ruinas del cercano poblado de Tsorta, donde nació el Pastel de Menta Tsortés, una rara exquisitez que es mejor admirar de lejos.

La existencia del Continente Contrapeso, la tercera de las cuatro masas de tierra del Mundodisco, no se reconoce bajo ningún concepto en Ankh-Morpork. No es que no sepan de su existencia, simplemente optan por no haberlo descubierto todavía. De hecho, como saben todos los ciudadanos de Ankh-Morpork, la existencia del Continente Contrapeso seguirá sin conocerse mientras el patricio, el benévolo⁴ dictador de Ankh-Morpork, diga que sigue sin conocerse.

Es interesante señalar que el Imperio Agateo, que estaría situado en el Continente Contrapeso si este existiera, también negaría la existencia de cualquier otra civilización⁵. Este equilibrio de negación ha impedido durante siglos que el Imperio comercie con otras naciones. De todos modos, tuvo el dudoso honor de ser patria del primer turista⁶ del Disco, y desde entonces un puñado de sus ciudadanos se han aventurado al mundo exterior. El patricio, en su sabiduría y benevolencia, llama a estas personas "espías".

Pese a una reciente "reconfiguración"⁷ política, las relaciones internacionales entre Ankh-Morpork y el Imperio Agateo siguen siendo algo gélidas. Es el legado de la maravillosa tradición de desconfianza y negación⁸ que han cultivado con todo mimo a lo largo de los siglos.

⁴ Todos los ciudadanos de Ankh-Morpork hablan maravillas de la benevolencia del patricio. Esto se debe principalmente a que todo ciudadano que no lo haya hecho se ha encontrado colgando cabeza abajo en un pozo de escorpiones.

⁵ Manteniendo así la negatividad no plausible.

⁶ Un hombre llamado Dosflores. Toda su filosofía de la vida se basaba en la firme creencia de que a él no podría sucederle nada malo, porque era un visitante.

⁷ Otras posibles traducciones son "golpe", "rebelión" o "violencia necesaria".

⁸ La tradición es la principal manera que tienen las naciones de evitar hacer cosas trabajosas, como por ejemplo pensar.



Población del Mundodisco

Por caótico que parezca en ocasiones, es obvio que el Mundodisco se rige por unas leyes de la naturaleza, o al menos por unas indicaciones generales. Hay relaciones de causa-efecto. Hay eventualidad, las cosas suceden porque antes han sucedido otras cosas. Pasando de este punto, el resto es un poco más confuso. Con muchos "peros", se puede aventurar la siguiente teoría: El Mundodisco no debería existir. La llaneza no es el estado natural de un planeta. Las tortugas deberían parar de crecer al alcanzar cierto tamaño. El hecho de que exista significa que ocupa una zona del espacio donde la realidad escasea; donde lo que "debe ser" ya no tiene el mismo poder de veto que en el resto del universo. Las cosas que casi podrían existir en un mundo "real" no tienen ningún problema para existir en un estado casi natural en el Mundodisco.

Entre las muchas razas que crecen y se multiplican gracias al bajo umbral de realidad del Mundodisco, dos de las que más éxito tienen son los enanos y los trolls. Los trolls odian a los enanos, los enanos odian a los trolls, es un acuerdo que ha existido desde hace miles de años y ha acumulado tantos resentimientos que la causa que lo originó en sí es ya irrelevante. Además de trolls, enanos y humanos, en el Mundodisco residen buen número de no muertos: vampiros, zombis, personas lobo... todos coexisten con los vivos, aunque no siempre de manera pacífica, porque eso de tener un engendro infernal chupador de sangre en la puerta de al lado no es cosa que anime a invitar a cenar a los vecinos⁹.

Ankh-Morpork

Muchos filósofos han meditado sobre el motivo de la existencia de Ankh-Morpork, aunque la teoría más generalizada es que existe exclusivamente para hacer que otras ciudades se sientan mejor. Ankh-Morpork ha ardido hasta los cimientos muchas veces en su larga historia: por venganzas, por descuidos, a pesar e incluso a causa de los seguros. Bastantes de los edificios de piedra que hacen que sea una ciudad han sobrevivido intactos. Muchas personas —es decir, muchas personas que viven en edificios de piedra— piensan que un buen incendio cada cien años o así es esencial para la riqueza de la ciudad, ya que ayuda a controlar el número de ratas, cucarachas, pulgas y, por supuesto, personas no lo suficientemente ricas como para vivir en casas de piedra. La ciudad se reconstruye siempre con los materiales tradicionales típicos de la zona, a saber, madera bien seca y tejados de paja impermeabilizados con brea.

⁹ Sobre todo pensando que ellos te pueden invitar a participar en otra cena, en su casa, de manera más pasiva..



La creencia general es que el primer edificio de la ciudad fue la Torre del Arte, en torno a la cuál han madurado como moho en un yogur los terrenos de la Universidad Invisible. Un yogur muy antiguo, eso sí. Se sabe que la Torre del Arte mide 250 metros de altura. El tiempo, el clima y las reparaciones poco meticulosas le han dado un aspecto nudoso y retorcido, como un árbol que hubiera vivido demasiadas tormentas. En la cima hay un bosque de torretas y almenas, en torno a las cuales han evolucionado especies enteras de escarabajos y pequeños mamíferos, ayudados por las emanaciones de magia de la universidad. De hecho, se sabe que la subespecie de murciélagos que habita en la cima de la torre ha desarrollado un lenguaje tan complejo que, al final, decidieron no molestarse en utilizarlo.

En los viejos tiempos el agua potable llegaba hasta el mismísimo centro de la ciudad gracias a un viaducto, que se derrumbó siglos atrás. Ahora el agua se extrae de pozos poco profundos, gracias al elevado manto freático de la ciudad. Esto, unido a los mataderos, las plantaciones de coles, las tiendas de especias y las destilerías, contribuye al atributo más característico de Ankh-Morpork: el olor. Los ciudadanos están muy orgullosos de este olor; cuando hace bueno sacan sillas plegables a la calle para sentarse a disfrutarlo. El efecto secundario más útil de este olor es seguramente que, en su larga y poco distinguida historia, nadie ha invadido jamás Ankh-Morpork.¹⁰

Ankh-Morpork tiene una población creciente (o sería mejor decir virulenta) de humanos, y aquí se encuentra también la mayor colonia de enanos de todo el Disco. Hay además un creciente número de trolls, no-muertos y otros grupos de intereses. El hecho de que los trolls y los enanos, que son enemigos históricos, no hayan entrado en guerra en la ciudad, es una muestra del poder unificador del dólar ankhmorporkiano.

Todos los dioses, menores y oscuros

El Mundodisco tiene dioses de la misma manera que otros mundos tienen bacterias. Los hay a millones, son pequeños fardos que en general no contienen nada más que un pellizco de ego puro y un poco de rabia. A la mayoría nadie los ha adorado nunca. Son los dioses menores: los espíritus de árboles solitarios, de lugares donde se cruzan dos rutas de hormigas... La mayor parte de ellos se quedan siempre así. Porque les falta fe. Unos pocos, en cambio, llegan a la primera división. Puede deberse a casi cualquier cosa.

¹⁰ Esto no es del todo cierto. Técnicamente, la ciudad ha sido invadida en numerosas ocasiones. De hecho, aquí se da la bienvenida a cualquier bárbaro invasor, siempre que tenga los bolsillos llenos, pero a los pocos días los asombrados asaltantes se dan cuenta de que ya no tienen caballos, y en unos pocos meses no son más que otra minoría étnica de la ciudad, con sus propias pintadas en las paredes y sus propias tiendas de alimentos exóticos.



Por ejemplo, un pastor en busca de su oveja perdida puede encontrarla entre las zarzas, y quizá se tome un par de minutos para amontonar unas cuantas piedras, a modo de agradecimiento al espíritu que ronde por allí, sea el que sea. En demostración de su actitud cosmopolita, Ankh-Morpork cuenta con un templo dedicado a los dioses menores. Alguien tuvo la original idea de bautizarlo "Templo de los Dioses Menores", y ahora el edificio acoge a un centenar de profetas locos, sumos sacerdotes sin seguidores, y algún que otro despistado en busca de la luz y la verdad. Pese a la creencia popular, los dioses no juegan al ajedrez. Prefieren juegos más sencillos y crueles, en los que "Vas Directo a la Muerte sin Pasar por la Transcendencia". Pero pese a lo caprichosos, malévolos y peligrosos que son estos dioses, no son sino niños inocentes¹¹ comparados con los antiguos dioses oscuros del Disco. Sus nombres están escritos en el Necrotelicomnicón, el temido Liber Paginarum Fulvarum¹² que escribió con pésima caligrafía Ahmed el Loco.

En otros tiempos los dioses oscuros rondaban a sus anchas por el Disco, devorando las almas de los hombres, aniquilando la cordura de todo el que los veía, y en fin, haciendo todas esas cosas que hace uno cuando se aburre. Ahora están todos prisioneros, o regresaron a las Dimensiones Mazmorra de las que salieron otrora¹³. Son los vastos yermos situados fuera del espacio y el tiempo, y sus ciudadanos envidian la vida y a todo lo que vive. Las personas que planean invocar a los dioses oscuros son, generalmente, las mismas que dejan un trozo de cuerda para que les vigile la casa, y tienen tendencia a gritar maldiciones incomprensibles a las paredes. El interior del templo típico dedicado a uno de los antiguos dioses oscuros suele desobedecer una regla que en arquitectura se tiene por básica, al ser más grande por dentro que por fuera. Seguramente estará lleno de pasillos, túneles con murales grabados nada gratos a la vista, algún esqueleto que otro, y la iluminación será de un infernal tono violeta tan oscuro que parece negro. Los cristales de ocho facetas, situados a intervalos en las paredes y en el techo, proyectan una luz desagradable que no ilumina la oscuridad, más bien la perfila. El suelo será un mosaico continuo de baldosas de ocho lados,¹⁴ y las paredes y techos de los pasillos estarán situados en ángulo para que cada uno tenga ocho lados.¹⁵

¹¹ Si es que existe semejante cosa.

¹² Y sí, es cierto, aquellos que vieron el libro y sobrevivieron aseguran que sus páginas son amarillas.

¹³ Y a donde también fueron a parar palabras como "otrora", es de suponer.

¹⁴ Toda una hazaña, ya que no es posible encajar octógonos regulares. De todos modos, es tanto el poder mágico que el número ocho tiene en el Mundodisco que probablemente valió la pena torturar a unos cuantos arquitectos y especialistas en geometría para conseguirlo.

¹⁵ Como ya empezará a sospechar, el ocho es un número con profundo significado ocultista en el Mundodisco.



LAS RAZAS DEL MUNDODISCO

Humanos (*Homo Sapiens*)

Una de las razas más abundantes en el Mundodisco, los humanos, se identifican fácilmente por su extraña creencia fundamentalista de que, como debería resultar obvio para todos, son más importantes que cualquier otra forma de vida, y de que toda la realidad nació del caldo primigenio¹⁶ únicamente para prestarles un servicio

Enanos (*Hortus Decorus*)

Miden como media un metro veinte, y son la admiración del resto de las especies porque han conseguido dominar el difícil arte de la igualdad entre los sexos.

Sea cual sea su género, los enanos disfrutan de una vida prolongada (para los estándares humanos), reaccionan de manera psicótica incluso a la cerveza más floja y, quizá lo más destacable, lucen barbas igualmente pobladas. Este rasgo biológico tan poco usual, junto con una reticencia natural a hablar de su sexo, hace que el cortejo entre enanos consista principalmente en averiguar, de manera delicada y circunspecta, a qué género pertenece el otro. Nadie sabe por qué los enanos, que en sus montañas natales llevan una vida tranquila y ordenada, lo tiran todo por la borda al llegar a la gran ciudad, y de pronto les da por vestir cotas de mallas, ir por ahí con hachas enormes, y cambiarse el nombre por cosas como Aplastapescuezos Pateaespínillas.

Trolls (*Stultus Saxum*)

Los trolls son una forma de vida silícea¹⁷ pero humanoide, que habita principalmente en las Montañas del Carnero, pero que cada vez se encuentra con más frecuencia en Ankh-Morpork y en otras ciudades. La maldición de los trolls, estén donde estén, es que sus cerebros de silicio rara vez funcionan bien en las temperaturas comparativamente elevadas de las llanuras, y por tanto tienen fama de ser más bien tirando a torpes. De todos modos, sería un error suponer que incluso el troll más inteligente y congelado pudiera siquiera aproximarse a algo remotamente semejante a la sutileza. Por poner un ejemplo, el cortejo prenupcial entre los trolls consiste en que el varón golpee a su amada tan fuerte como le sea posible, con una piedra más o menos bonita. Una especie de trolls, muy interesante, son las gárgolas, que han evolucionado para establecer una relación simbiótica con los canalones, de manera que el agua de lluvia entra por sus orejas y les sale a través de filtros situados en la boca. Su manera de hablar es un tanto extraña, ya que no pueden cerrar los abios.

¹⁶ Nadie tiene la receta del este caldo, pero por lo que sabemos el restaurante que lo sirviera no pasaría una inspección de sanidad medianamente detallada.

¹⁷ Y pensabas que este juego no sería educativo, ¿eh? Pues a ver, ¿en qué otro sitio te ibas tú a encontrar palabras como "silíceo"?



Las gárgolas suelen pasar años sin moverse de un punto concreto, y por tanto no suelen tener nombres, sino ubicaciones.

Personas lobo (*Lupus Sapiens*)

El hombre o mujer lobo común, o *Lupus Sapiens*¹⁸, se encuentra habitualmente en el Mundodisco. De hecho, en algunas zonas suele ser lo último que uno se encuentra. En Ankh-Morpork, el movimiento "Derechos de los muertos" ha ayudado a los licántropos a integrarse mejor en la sociedad, pero su costumbre de mirar a la gente a la garganta mientras hablan suele poner trabas en las conversaciones.

Los sentidos de las personas lobo están mucho más desarrollados que los de la mayor parte de las personas, y en particular su olfato es tan agudo que pueden percibir rastros. Para una persona lobo, una habitación contiene el historial olfativo de todo el que haya pasado por ella.

Lo más extraño de las personas lobo es que casi todas las leyendas que corren sobre ellas son ciertas. Es cierto que el mordisco de una persona lobo provoca la licantrópía, es cierto que sólo es posible darles muerte con armas de plata, y es cierto que no se recomienda tirarles un palito y gritarles "¡Atrapa!"¹⁹.

En cambio, no es cierto que los hijos de una persona lobo sean personas lobo también. La genética de los licántropos es un tanto caprichosa, y una mujer lobo embarazada puede dar a luz un bebé mortal, un bebé lobo, o incluso, todo es posible, un cachorrito.

Vampiros (*Nosferatu Iodidus*)²⁰

Aunque no abundan demasiado, los vampiros también son parte integral del variado potaje ankhmorporkiano, aunque se espera de ellos que no se alimenten de los transeúntes indefensos, ya que luego cuesta un montón quitar las manchas de sangre del cuello de la camisa. Como en el caso de las personas lobo, el movimiento "Derechos de los muertos" ha hecho lo posible para conseguir que los vampiros se integren plenamente en la sociedad, y muchos de ellos tienen ahora empleos en los que la aversión a la luz del sol es prácticamente una ventaja, como vigilantes nocturnos y matones de discoteca. El problema más habitual al que se enfrentan

¹⁸ 'Sapiens' significa sabio o discreto. Dado que las personas lobo no son ni una cosa ni la otra, podemos dar por supuesto que el nombre de la especie lo eligió Linoleum, el mismo bromista que pensó que llamar sabia a la humanidad tenía gracia, y que sería un chiste genial hacer que los nombres técnicos de los enanos y los trolls fueran "adorno de jardín" y "roca estúpida", respectivamente. La historia no ha conservado el nombre del asesino de Linoleum, pero hace tiempo se publicó un volumen muy detallado con la lista de los sospechosos.

¹⁹ En Ankh-Morpork, esto se conoce como "suicidio".

²⁰ Otro de los crímenes raciales que se atribuyen a Linoleum: "Nosferatu Iodidus" se podría traducir por "Jodido vampiro".



la mayor parte de los vampiros de Ankh-Morpork es que el vampirismo se da sobre todo en una incómoda clase media. Existen leyes no escritas muy estrictas acerca del aspecto y comportamiento de un vampiro, y al parecer casi todos ellos se sienten obligados a cumplirlas, o al menos a intentarlo. A menudo el problema es que estos detalles –como lo de llevar ropa de gala a todas horas, por ejemplo– se diseñaron teniendo en mente a personas altas, delgadas, y con un cierto estilo y distinción que la mayoría de los ciudadanos de Ankh-Morpork no dominarían ni tras un curso intensivo de tres meses. Este problema se agrava con las dificultades inherentes al afeitado a las que se enfrentan todos los vampiros varones, ya que esta actividad en concreto se dificulta enormemente cuando uno no se puede mirar al espejo.

Otras razas

No es probable que ningún lugar tan inherentemente mágico como el Mundodisco pueda elaborar alguna vez una lista completa de todas las razas que lo pueblan. Hasta sería difícil hacer una enumeración exhaustiva de los otros tipos de no-muertos, y a ello se debe probablemente el poco cariño que despiertan en Ankh-Morpork. Duendes, elfos, zombis, demonios, gnomos, banshees²¹, dragones, hadas, gigantes del hielo, gnolls, trasgos, hombres del saco y filósofos,²², por poner unos cuantos ejemplos, todos ellos hacen del Mundodisco y de Ankh-Morpork en particular un lugar entretenido (y peligroso) donde vivir. Y eso que no estamos contando con la lista de objetos y animales que tienen más inteligencia que la mayor parte de los humanos²³.

EL JUEGO

Requisitos mínimos de sistema

Para sacarle el máximo partido a Mundodisco Noir vas a necesitar:

- P266 o superior
- 32 MB de RAM
- Windows® 98/Me
- Lector de CD-ROM x4
- 450 MB de espacio disponible en el disco duro
- DirectX compatible sound card
- DirectX-requested

²¹ En realidad sólo queda un banshee vivo, un tal Sr. Ixolite, que tiene problemas de dicción y sufre de una espantosa timidez. Por tanto, en vez de deslizarse por los tejados aullando cuando alguien va a morir, escribe una nota adecuada ('OooooeOooooeOooooe') y la desliza por debajo de la puerta antes de escapar corriendo.

²² Estrictamente hablando no son una raza diferente, pero mucha gente cree que sí, y por lo general no hacen falta otros requisitos.

²³ Es un hecho interesante que los humanos tienen una tendencia natural a dar por supuesto que los animales con dos brazos y dos piernas son más inteligentes que los otros.

²⁴ Pero no todos estamos forrados.



INSTALACIÓN DEL JUEGO

Introduce el CD en tu unidad de CD-ROM. Si tienes activada la función de reproducción automática, el juego se iniciará automáticamente (increíble, pero cierto), y sólo tendrás que seguir las instrucciones que vayan apareciendo en pantalla.

Si no es así, elige **Ejecutar** en el menú de Inicio, selecciona la unidad de CD-ROM con el botón **Examinar**, y en el menú de archivos elige **Setup.exe**. Ahora estarás en el mismo barco que aquellos jugadores con función de reproducción automática, sólo que ellos llegaron antes y se habrán comido ya todas las provisiones.

Después de la instalación se te preguntará si quieres poner un atajo a Mundodisco Noir en el escritorio (tú mismo, nadie te presiona), y luego si quieres jugar ya a Mundodisco Noir... por supuesto, sí que quieres, así que responde que sí, y a empezar.

CÓMO JUGAR A MUNDODISCO NOIR

Introducción

En la pantalla inicial puedes optar por iniciar una partida nueva o reanudar la que tenías en marcha cuando jugaste por última vez. Como todavía no has empezado, lo más seguro es que quieras iniciar una partida nueva, aunque quizá sientas la necesidad apremiante de trastear un poco con las **Opciones**, porque es que no puedes ver un botón sin apretarlo, es superior a ti. Cuando empieces una partida de Mundodisco Noir, aparece una introducción al juego. Si ya la has visto, te la puedes saltar apretando la tecla **ESC**.

UNA IDEA: POR LO GENERAL, LA TECLA **ESC** TE PERMITIRÁ SALTARTE CUALQUIER SECUENCIA ANIMADA DEL JUEGO, O AVANZAR EN LA CONVERSACIÓN QUE ESTÉS MANTENIENDO CON UN PERSONAJE. DESPUÉS DE LA INTRODUCCIÓN (TANTO SI LA VES COMO SI NO), COMIENZA EL JUEGO. SI QUIERES CARGAR UNA PARTIDA PREVIA, APRIETA **F1** PARA INVOCAR EL MENÚ DE OPCIONES (LUEGO HABLAREMOS DE ESTO).

²⁵ Sí, ya sabemos que utilizamos este mismo chiste en el manual del juego anterior. Pero también sabemos que tenéis una memoria fatal, y además, ¿cuántos chistes buenos se pueden hacer acerca de "requisitos mínimos de sistema?"



Uso del ratón

Todas las actividades de juego en *Mundodisco Noir* se pueden controlar con el ratón. Si no dispones de ratón, echa un vistazo a la sección *Utilización del teclado*, más adelante en este manual²⁶. Los botones del ratón se utilizan de tres maneras diferentes:

- **Clic** significa apretar el botón izquierdo del ratón una vez.
- **Doble clic** significa apretar el botón izquierdo del ratón dos veces en rápida sucesión.
- **Clic derecho** significa apretar el botón derecho una vez²⁷.

El personaje principal del juego es Lewton, un detective privado. Lo controlas desde el momento en que el cursor aparece en la pantalla. Utiliza el ratón para mover el cursor por la pantalla. Pronto verás que todas las zonas y objetos que tengan algún interés están "etiquetados". Esto quiere decir que sus nombres aparecen en la pantalla cada vez que los señalas con el cursor. Puedes explorar cualquier lugar que aparezca en la pantalla, pero sólo las etiquetas tienen importancia para terminar el juego. Además de etiquetas de texto, también hay salidas. Cuando señalas una salida de una habitación, el cursor se transforma en una flecha que apunta en una dirección concreta, que depende de a dónde lleva la salida.

UNA IDEA: SI TE QUEDAS ATASCADO EN EL JUEGO, LO MEJOR QUE PUEDES HACER ES ASEGURARTE DE QUE HAS VISTO TODAS LAS ETIQUETAS EN LAS HABITACIONES A LAS QUE HAS TENIDO ACCESO. DEBERÍAS ADOPTAR LA COSTUMBRE DE "BARRER" TODA NUEVA HABITACIÓN QUE VISITES PARA LOCALIZAR LAS ETIQUETAS. TAMBIÉN DEBES RECORDAR QUE ALGUNAS ETIQUETAS PUEDEN CAMBIAR CON EL TIEMPO: A TI TE TOCA DECIDIR CUÁLES ES PROBABLE QUE CAMBIEN Y CUÁLES NO.



Controles del ratón para Lewton

A continuación vamos a describir unas cuantas órdenes básicas para Lewton:

- **Camina:** Para hacer que Lewton avance hasta un punto específico de la pantalla, haz clic en el punto al que quieres que se dirija. Él caminará hasta ese punto, o se acercará tanto como sea posible. Si haces clic en una etiqueta, Lewton avanzará hasta ella.
- **Interactúa:** Para hacer que Lewton interactúe con una etiqueta, haz doble clic sobre ella. El resultado de la interacción depende de a qué corresponde la etiqueta, y en muchos casos también de lo que haya hecho Lewton antes. También depende en gran manera de lo que hayas puesto en "manos" de Lewton²⁸.
- **Mira:** Para hacer que Lewton eche un vistazo a una etiqueta, haz clic derecho sobre ella. Lewton te describirá lo que vea.

UNA IDEA: HAY UNA GRAN DIFERENCIA ENTRE MIRAR UNA ETIQUETA E INTERACTUAR CON ELLA. POR EJEMPLO, SI VES HOLLÍN EN UNA CHIMENEA, LA ORDEN DE MIRAR HARÁ QUE LEWTON LO EXAMINE DETENIDAMENTE. LA ORDEN DE INTERACTUAR PUEDE HACER QUE LEWTON INTENTE COGER UN POCO DE HOLLÍN, O QUE INTENTE LIMPIARLO DE LA CHIMENEA.

DESINSTALACIÓN DEL JUEGO

Introduce el CD en la unidad de CD-ROM.

Utiliza la opción de desinstalación del programa. Si tienes activada la función "Autorun", el juego se desinstalará automáticamente.

Si, por el contrario, no tienes activada esta función, tendrás que seguir las instrucciones de instalación señaladas anteriormente para acceder a la opción "Desinstalar".

Nota: Algunas veces, incluso después de haber desinstalado el juego, el icono de Discworld Noir permanecerá en el menú Inicio. Para borrarlo, haz lo siguiente:

²⁶

Y pregúntate a ti mismo, "¿Por qué no tengo un ratón?" O sea, vamos, todo el mundo tiene un ratón hoy en día.

²⁷

Este estilo de descripción es lo que, en el mundo de los videojuegos, se conoce como "obvio a más no poder". De todas formas hemos decidido incluirlo como muestra de respeto a ti, el jugador. Además, qué importa, si nadie se lee el manual. Sé muy bien cómo eres, no me engañas. Llegas a casa con el juego nuevo entre tus manos sudorosas, y no tienes tiempo que perder con el manual, lo único que quieres se arrancarle esa molesta envoltura de plástico y ponerlo en marcha lo antes posible. No sé qué les pasa a estos jóvenes de hoy en día, no tienen paciencia con nada, no es como en mis tiempos... cuando yo era niño, los juegos de ordenador eran en blanco y negro, no había unidades de CD-ROM, había tarjetas perforadas. Llegabas a la tienda y decías, "¿Me da las tarjetas perforadas para 'Way of the Exploding Fist' por favor?" Y el encargado de la tienda te daba un puñetazo en la nariz por ser un crío maleducado. Ah, los viejos tiempos...



- Selecciona la opción "Configuración" en el menú Inicio.
- Haz clic con el botón izquierdo del ratón en la opción "Barra de tareas y Menú Inicio".
- Haz clic con el botón izquierdo del ratón en la ficha "Programas del menú Inicio".
- Haz clic con el botón izquierdo del ratón en el botón "Quitar".
- Haz clic con el botón izquierdo del ratón en el icono de "Discworld Noir" para destacarlo, y luego en "Aceptar".

Cuando hayas acabado, el icono de Discworld Noir habrá desaparecido del menú Inicio.

PROBLEMAS DE SONIDO

Puede que en ordenadores de baja potencia se produzcan bucles de sonido al cargar escenas o al acceder a ellas. Para solucionar este problema, prueba a seguir estos pasos:

- Haz clic con el botón derecho del ratón en el icono "Mi PC" del escritorio.
- Haz clic con el botón izquierdo del ratón sobre "Propiedades".
- Haz clic con el botón izquierdo del ratón en la ficha "Administrador de dispositivos".
- Haz clic con el botón izquierdo del ratón en el símbolo "+" situado junto a la etiqueta de la unidad de CD-ROM.
- Haz clic con el botón derecho del ratón sobre "Propiedades".
- Haz clic con el botón izquierdo del ratón sobre la ficha "Configuración".
- Marca la casilla de verificación de "DMA".
- Haz clic sobre "Aceptar". Al hacerlo, se te pedirá en la pantalla que vuelvas a iniciar el sistema. Aún si no recibes ningún tipo de indicación en la pantalla, deberás REINICIAR EL EQUIPO

¡Atención! Sólo se debe seleccionar esta opción en unidades de CD-ROM que sean compatibles con DMA.

VERSIONES ALEMANA Y FRANCESA

Dependiendo del ordenador, las pantallas y gráficos de carga y las indicaciones correspondientes en bloc de notas que aparecen en el juego pueden estar en inglés. Para cambiarlo, haz lo siguiente: después de guardarla, sal de la partida y vuelve a cargar la que has guardado. A partir de ese momento todo el texto aparecerá en el idioma correcto siempre que juegues.



Cambio de punto de vista

En algunos lugares, caminar hacia una zona determinada hará que cambie el enfoque de la cámara, para proporcionarte un punto de vista alternativo, o más detallado. También puede haber un cambio de punto de vista cuando miras una etiqueta o interactúas con ella.

Salidas

Las salidas de un lugar aparecen en pantalla en forma de flechas. Algunas te llevan a otro lugar, o a un nuevo punto dentro del mismo lugar, y otras te devuelven a las calles de Ankh-Morpork. Para utilizar una salida, sólo tienes que hacer clic sobre Lewton, y él la cruzará.

UNA IDEA: SI ERES DEMASIADO IMPACIENTE COMO PARA ESPERAR A QUE LEWTON CAMBIE HASTA UNA SALIDA, PUEDES HACER DOBLE CLIC SOBRE LA ETIQUETA CORRESPONDIENTE (UNA FLECHA QUE SEÑALA EN LA DIRECCIÓN QUE CORRESPONDA) Y LA ESCENA CAMBIARÁ INMEDIATAMENTE AL SIGUIENTE LUGAR.

Cómo interactuar

La interacción de Lewton con las etiquetas incluye hablar con otros personajes (ver el apartado Conversaciones) y buscar pistas. En algunas ocasiones, puede adoptar una forma más física. No hay reglas estrictas, pero seguro que pronto le cogerás el tranquillo a esto de la interacción²⁹.

²⁸ Puede ser un objeto o una pista. En el sentido más estricto, no se puede poner una pista en las manos de Lewton ni de nadie, la pista se lleva en... bueno... no sé, en la consciencia, o algo así. Pero hemos dado por supuesto que, si conseguiste instalar el juego, tienes algo de cerebro y ya sabes a qué nos referimos.

²⁹ Y si no... bueno, siempre puedes utilizar el CD-ROM como posavaso. Queda precioso.

INVENTARIOS

LA LIBRETA

Pistas

La libreta de notas es un inventario de pistas. Cuando Lewton oye o ve algo que le interesa, lo considera una pista y lo apunta en su libreta. A medida que avance el juego a Lewton se le irán acumulando pistas, que puede utilizar para resolver el enigma. Se accede a la libreta de Lewton pulsando F3 en el teclado, o bien haciendo clic en Lewton y eligiendo el icono de la libreta en la ventana que aparece. Existe la posibilidad de "elegir" una pista haciendo clic sobre ella, para luego hacer que interactúe con etiquetas del juego mientras Lewton la tiene en las "manos".

UNA IDEA: LAS PISTAS SON LA CLAVE PARA COMPLETAR EL JUEGO. CADA VEZ QUE

ENCUENTRES UNA PISTA NUEVA DEBES PARARTE A PENSAR EN EL EFECTO QUE SURTE SOBRE LO QUE YA SABÍAS HASTA EL MOMENTO, Y EN CON QUIÉN PUEDES HABLAR DE ESA PISTA PARA AVERIGUAR MÁS COSAS. ADEMÁS, AUNQUE YA HAYAS HABLADO CON ALGUIEN SOBRE UNA PISTA CONCRETA, ESO NO QUIERE DECIR QUE NO PUEDAS VOLVER SOBRE EL TEMA, SI SURGE ALGO QUE PROYECTA NUEVA LUZ SOBRE LA SITUACIÓN.

Estructura de la libreta

La libreta está constituida por una serie de páginas en las que Lewton apunta las pistas que va encontrando. Cada página tiene un título que te permitirá localizar la pista más rápidamente en el futuro. Las dos primeras hojas de la libreta son las páginas de contenidos. En estas hojas están los títulos del resto de las páginas de la libreta. Hacer doble clic en el título de una página de la libreta te llevará a la página de contenido correspondiente, y hacer doble clic en cualquier entrada de la página de contenidos te llevará a la página de ese título. Ten en cuenta que la entrada "Casos", en la primera página de contenidos, te llevará a la segunda página de contenidos. Algunas pistas aparecerán en más de una página de la libreta. Son las que llamamos hiperpistas. Si haces doble clic sobre una hiperpista llegas a la otra página donde aparece esa hiperpista. Esto te permitirá (con un poco de experiencia) ojear sin problemas el contenido de la libreta.

UNA IDEA: ¡APRENDE A UTILIZAR LAS HIPERPISTAS! DE LO CONTRARIO,

TARDARÁS SIGLOS EN ENCONTRAR ALGO EN LA LIBRETA. RECUERDA QUE PUEDES HACER DOBLE CLIC EN LOS TÍTULOS PARA IR A LAS PÁGINAS DE CONTENIDOS.



Órdenes de la libreta

En el entorno de la libreta puedes utilizar las siguientes órdenes:

- **Meditar sobre una pista:** Haz clic derecho en la pista sobre la que quieres que Lewton piense, igual que si estuvieras examinando una etiqueta. Es muy útil si te has olvidado de qué iba una pista concreta, o bien para saber lo que piensa Lewton sobre ella.
- **Seleccionar y enlazar pistas:** Cuando haces clic sobre una pista, la "seleccionas"³⁰. Entonces puede interactuar con otra pista o etiqueta (haciendo doble clic sobre ella), en un intento de establecer una relación. La mayor parte de las veces las pistas no están interrelacionadas, pero en ocasiones enlazar las pistas de esta manera puede hacer que Lewton se dé cuenta de algo, y que ese algo se convierta en una nueva pista en la libreta.

UNA IDEA: LEWTON TAMBIÉN PUEDE ENLAZAR PISTAS CON ETIQUETAS Y OBJETOS. SÓLO TIENES QUE "SELECCIONAR" LA PISTA Y HACER DOBLE CLIC EN LA ETIQUETA U OBJETO QUE DESEES.

- **Salir de la libreta:** Haz clic fuera de la ventana de la libreta (o pulsa **ESC**) para salir de ella.
- **Página siguiente:** Si haces clic en la esquina inferior derecha de la libreta, Lewton pasará la página para ver la siguiente. Conseguirás lo mismo pulsando **AvPag** (Página Abajo).
- **Página anterior:** Si haces clic en la esquina inferior izquierda de la libreta, Lewton irá a la página anterior. Ten en cuenta que se tratará de la página anterior en la libreta, no la última que apareció en pantalla. Si utilizas las hiperpistas para moverte entre las hojas, aunque hagas clic aquí no volverás a la última página que apareció en pantalla. Se consigue el mismo efecto pulsando **RePag** (Página Arriba).
- **Primera página:** pulsando **INICIO** puedes ir a la primera página de la libreta.
- **Última página:** de la misma manera, pulsando **FIN** vas a la última página de la libreta.

³⁰ No sucede esto si eliges la libreta durante una conversación. En su lugar, Lewton habla a la persona en cuestión sobre la pista. Encontrarás más detalles en el apartado de Conversaciones.



El contenido y tamaño de la libreta irá variando a medida que avance el juego. Además, las pistas que ya no tengan importancia para Lewton aparecerán tachadas. Si una de las pistas que aparece en la libreta está tachada, puedes estar seguro de que ya te ha sido todo lo útil que te podía ser ³¹.

UNA IDEA: LEWTON TAMBIÉN PUEDE ENLAZAR PISTAS CON ETIQUETAS Y OBJETOS. SÓLO TIENES QUE "SELECCIONAR" LA PISTA Y HACER DOBLE CLIC EN LA ETIQUETA U OBJETO QUE DESEES.

EL INVENTARIO DE OBJETOS

La bolsa de Lewton

Además de la libreta, Lewton tiene una bolsa en la que mete los objetos que se va encontrando ³². Es el inventario de objetos (llamado generalmente "el inventario"), y se accede a él haciendo clic en Lewton y seleccionando el icono de la bolsa, o bien pulsando F2. Al principio del juego tendrás un solo objeto, el monedero de Lewton. A medida que avance la acción irás recogiendo otros. A diferencia de otras aventuras gráficas, en Mundodisco Noir no hay muchos objetos. La mayor parte del juego depende de las pistas, no de las cosas.

Para seleccionar y coger un objeto del inventario sólo tienes que hacer clic sobre él, y luego puedes utilizarlo para interactuar (con un doble clic) con etiquetas del juego, mientras Lewton lo tiene en las manos ³³.

Órdenes de inventario

- **Meditar acerca de objeto:** Sucede igual que con las pistas; si haces clic derecho sobre un objeto, sabrás lo que Lewton piensa de él.
- **Examinar objeto:** para obtener una visión más detallada puedes hacer doble clic sobre un objeto. Entonces Lewton examinará el objeto con más atención, y hará los comentarios que considere oportunos.

³¹ Eso no quiere decir que hayas hecho todo lo que se podía hacer con ella; pero puedes estar seguro de que una pista no aparecerá tachada a menos que la hayas utilizado de la manera más apropiada para terminar el juego.

³² O que va robando, expropiando, mangando, incautando, afanando, sisando, pismando, birlando... Todo es posible.

³³ Es decir, que la única diferencia entre pistas y objetos es que al hablar de las pistas teníamos que poner "seleccionar" y "manos" entre comillas.



- **Coger objeto:** hacer clic sobre un objeto permite que Lewton lo recoja.
- **Soltar objeto:** hacer clic sobre una zona despejada en la ventana de inventario permite que Lewton suelte el objeto que lleva en las manos.
- **Combinar objetos:** Esto es el equivalente a enlazar pistas (cosa que ya hemos comentado antes). Coge un objeto y luego haz clic sobre el segundo objeto con que deseas combinarlo. Si la combinación es posible, Lewton te dirá lo que haya sucedido. De lo contrario te responderá como si hubieras intentado enlazarlos. A veces es posible combinar objetos con etiquetas.
- **Salir del inventario:** Para ello, haz clic fuera de la ventana de inventario, o pulsa **ESC**.
- **Recorrer inventario:** Si haces clic sobre las flechas de la barra deslizante moverás el inventario una fila hacia arriba o hacia abajo. Si haces clic por encima o por debajo del indicador de la barra deslizante, el inventario se moverá en la dirección que desees, y si arrastras el indicador podrás repasarlo a gran velocidad. También puedes utilizar las teclas **AvPag**, **RePag**, **Inicio** y **Fin** para ver el inventario (consulta la sección Utilización del teclado).

UNA IDEA: LA MANERA MÁS RÁPIDA DE DEJAR EN EL INVENTARIO UN OBJETO QUE TIENES EN LAS MANOS ES HACER CLIC DERECHO EN UN LUGAR DE LA PANTALLA DONDE NO HAYA ETIQUETAS NI INVENTARIOS ABIERTOS. AL IGUAL QUE SUCEDÉ CON LA LIBRETA, TAMBIÉN PUEDES HACER DOBLE CLIC SOBRE LEWTON O SOBRE EL INVENTARIO DE OBJETOS Y CONSEGUIRÁS EL MISMO EFECTO.

OTROS INVENTARIOS

Puede que haya otros tipos de inventarios ocultos a lo largo del juego. A ti te corresponde averiguar cómo funcionan, pero siempre habrá al menos un personaje que te lo explique. Si consigues acceso a un inventario oculto, puedes pulsar **F4** como atajo de teclado para abrirlo.



CONVERSACIONES

MONÓLOGOS DE NOVELA NEGRA

Como es un detective privado, Lewton suele tener una especie de "monólogos de novela negra" cuando piensa para sus adentros. A ti, como jugador, te resulta muy útil, ya que así sabes en qué está pensando Lewton.

LA VENTANA DE CONVERSACIÓN

Cómo hablar con los demás³⁴

Puedes hablar con casi todos los personajes de Mundodisco Noir. A menudo te dirán cosas importantes para ayudarte a completar la aventura. Siempre es aconsejable que vuelvas a hablar con los personajes una vez transcurrido algo de tiempo, quizá tengan algo nuevo que decirte. Cada vez que consigas una nueva pista, vale la pena que te pares un momento a pensar con quién podrías hablar de ella.

Para iniciar una conversación con un personaje sólo tienes que hacer doble clic sobre él. Tras el preámbulo, si lo hubiera, se abrirá la "ventana de conversación". Esta ventana contiene temas de los que Lewton puede hablar al personaje. Los temas disponibles en un momento dado dependerán de lo que Lewton haya averiguado en el curso de sus investigaciones, de qué haya hablado ya con el personaje, y qué haya sucedido últimamente en la ciudad.

UNA IDEA: LOS TEMAS DISPONIBLES DEPENDEN DE LO QUE HAYA VISTO O EXAMINADO

LEWTON, A QUÉ PERSONAJES CONOZCA, DE QUÉ HAYA HABLADO YA CON EL PERSONAJE EN CUESTIÓN Y DE LO QUE ESTÉ PASANDO EN LA CIUDAD. POR REGLA GENERAL, VALE LA PENA ECHAR UN VISTAZO AL SITIO DONDE SE ENCUENTRAN LOS PERSONAJES ANTES DE HABLAR CON ELLOS, YA QUE ASÍ PUEDEN APARECER NUEVOS TEMAS DE CONVERSACIÓN.

³⁴ En el juego, claro. Si no eres capaz de hablar con los demás en la vida real, no podemos ayudarte, lo sentimos. Te recomendamos que llames al teléfono de la esperanza, aunque claro, si no puedes hablar con nadie, ¿de qué te va a servir?



Cómo dejar de hablar con los demás³⁵

Cuando hayas terminado de hablar con un personaje, elige el tema adiós, o haz clic fuera de la ventana. Lewton se despedirá y tú volverás a patear las calles en busca de pistas. Lo más habitual es que puedas volver más adelante para hablar con el mismo personaje. Sin embargo, no siempre será posible, por diferentes motivos. Tendrás que decidir qué quieres decir a cada personaje, y qué prefieres ocultarle. En determinados casos, Lewton mismo decidirá que es mejor no hablar con determinada persona, o preferirá no preguntarle sobre algún tema concreto. En esos casos siempre te hará algún comentario de novela negra al respecto.

Cómo hablar sobre pistas y objetos

Puedes hacer que Lewton hable con alguien acerca de pistas y objetos en concreto, con sólo elegir el icono de inventario que corresponda en la ventana de conversación. Con esto abrirás el inventario elegido, como se describe en la sección de **Inventarios**. La diferencia estriba en que, al hacer clic sobre una pista u objeto de ese inventario, Lewton hablará de él al personaje, en vez de cogerlo. Pero si por cualquier motivo no le gusta para nada la idea de hablar de esa pista u objeto al personaje en cuestión, te endosará uno de sus monólogos de novela negra, explicándote por qué prefiere guardar silencio.

Enfrentamientos

A veces, durante una conversación alguien dirá algo que contradice pruebas o pistas que habías obtenido antes. En estos casos puede que te interese hacer que Lewton se enfrente al individuo en cuestión. Para ello, selecciona el icono de inventario apropiado (la libreta, por ejemplo) en la ventana de conversación, y luego elige la pista u objeto relevante. Lewton se enfrentará así con su interlocutor. En algunos casos, si sales con bien de un enfrentamiento conseguirás un nuevo tema de conversación, y estarás más cerca de tu meta.

³⁵ En la vida real, eso suele ser lo fácil.



LA VENTANA DE OPCIONES

¿QUÉ ES LA VENTANA DE OPCIONES?

Esto... bueno, pues es una ventana con opciones. ¿Qué pensabas? ¿Una con cortinas de florecitas? Para abrir la ventana de opciones, pulsa la tecla F1, y accederás a maravillas sin fin.

LAS OPCIONES

Cargar un juego

Al elegir esta opción aparecerá una lista de los juegos que hayas guardado previamente. Para cargar uno de ellos sólo tienes que elegirlo haciendo clic sobre su descripción, y luego otra vez clic en el **icono de la marca**. Si quieres, también puedes hacer doble clic sobre la descripción. El **icono en forma de X** se puede utilizar para cancelar el intento de cargar el juego.

Guardar este juego

Con esta opción puedes guardar la partida que estés jugando en cualquier momento (así podrás volver a jugar a partir de ese punto exacto). Al seleccionarla aparecerá una lista de partidas previamente guardadas, así como un espacio libre para guardar una partida reciente. Puedes dar un nuevo nombre a una partida existente haciendo clic en la descripción y tecleando una nueva, o puedes crear una nueva partida guardada tecleando una nueva descripción en el espacio libre. Cuando hayas introducido la descripción, haz clic en el **icono de la marca** para guardar la partida. También puedes guardarla encima de una partida vieja, haciendo doble clic sobre ella.

Iniciar un juego nuevo

Esta opción te lleva de nuevo a la pantalla inicial. Te será útil si las cosas te van mal, pero que muy mal, o si quieres ver la animación introductoria de nuevo, o si resulta que te ha encantado la pantalla inicial y no puedes vivir sin ella.



Sonido y subtítulos

Al utilizar esta opción aparece una pantalla con controles que te permiten cambiar el volumen de la música en el juego, así como el de los efectos de sonido y las voces. También hay subtítulos para los que tengan problemas de oído, problemas de atención, o problemas a la hora de gastarse el dinero en una tarjeta de sonido decente. En esta opción también puedes activar o desactivar los subtítulos, o alterar la velocidad a la que se muestran. Para versiones en varios idiomas, elige la bandera del país en cuyo idioma quieres ver los subtítulos.

Corrección gamma

Si tu tarjeta de gráficos es compatible con la opción de corrección gamma, ésta te permitirá alterar los preciosos gráficos que crean el ambiente siniestro para hacerlos más luminosos y, por tanto, más fáciles de ver.

Abandonar el juego

Esto sirve para salir del juego³⁶.

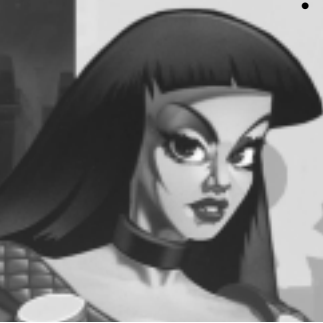
UTILIZACIÓN DEL TECLADO

También se puede disfrutar plenamente de Mundodisco Noir jugando con el teclado³⁷:

- El cursor se mueve con las teclas de **FLECHAS**.
- La **BARRA ESPACIADORA** es el equivalente a hacer un clic, para caminar o "recoger" objetos o pistas de los inventarios.
- La tecla **RETORNO** es el equivalente a hacer doble clic, para interactuar o para cambiar a la otra página en la que aparezca una hiperpista.
- La tecla **CTRL** es el equivalente a hacer clic derecho, y se utiliza para mirar las etiquetas y devolver objetos a sus inventarios.
- **F1** abre la ventana de opciones.
- **F2** abre el inventario de objetos.

³⁶ Porque no hayas dormido en días, por ejemplo.

³⁷ Para ser sinceros, esto es una mentira como la copa de un pino. Obviamente, es mejor jugar con el ratón, pero se puede utilizar el teclado para acelerar el juego en algunos momentos. A todos aquellos que tenéis un P133 o superior, pero no un ratón, yo os pregunto: ¿Por qué? ¿¿¿Por qué??? Os compadezco.



- **F3** abre la libreta.
- **F4** abre inventarios adicionales, si es que los tienes.
- Cuando está abierta la ventana de libreta, cuentas con algunas teclas adicionales. **REPAG** y **AVPAG** sirven para moverte arriba y abajo en una página, y las teclas **INICIO** y **FIN** se utilizan para ir al principio y al final de la libreta, respectivamente.
- De la misma manera, en el inventario de objetos, **REPAG** y **AVPAG** sirven para avanzar y retroceder, mientras que las teclas de **INICIO** y **FIN** se usan para ir al principio y al final del inventario, respectivamente.

La tecla **ESC** se utiliza para saltarte las secuencias de animación intercaladas, y también para cancelar o abortar cualquier operación de ventana. Por último, puedes utilizar **ALT X** para salir del juego.

PROTECCIÓN CONTRA COPIA

Mundodisco Noir es producto de muchas horas de esfuerzo, por parte de muchas personas. Lo ha creado una casa de software independiente, que tiene talento a espuestas pero poco dinero. Por tanto, nos vamos a enfadar un montón si pirateas nuestro juego. Lo que es más, si lo haces nos veremos obligados a enviar contra ti a nuestro equipo de mercenarios sin escrúpulos, para que te den caza por deporte. No nos gusta recurrir a estos métodos, pero corren malos tiempos.

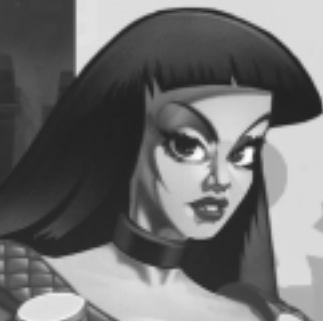


LOS CRÉDITOS³⁸

UNA PRODUCCIÓN SUTHERLAND-BARNETT

DISEÑO DE:	<i>Gregg Barnett y Chris Bateman</i>
PRODUCCIÓN DE:	<i>Gregg Barnett y Luci 'Loki' Black</i>
PRODUCTORA EJECUTIVA:	<i>Angela Sutherland</i>
GUION ORIGINAL DE:	<i>Chris Bateman</i>
TRADUCCION:	<i>Cristina Macía</i>
VOZ DE LEWTON:	<i>Rob Brydon</i>
APORTAN SUS VOCES A OTROS PERSONAJES:	<i>Robert Llewelyn, Nigel Planer, Kate Robbins y Rob Brydon</i>
DIRECTOR DE ANIMACIÓN Y ANIMADOR JEFE:	<i>Simon Turner</i>
DIRECTOR TÉCNICO ARTÍSTICO:	<i>David Hirst</i>
DISEÑO DE FONDOS Y BOCETOS:	<i>Nick Martinelli</i>
DIRECTOR ARTÍSTICO:	<i>David Kenyon</i>
DISEÑO DE PERSONAJE:	<i>Matt Taylor, Ben 'Lord' Willsher</i>
GRÁFICOS DIGITALES DE PERSONAJES:	<i>Mark Booth, Warren Hawkes, Ben Willsher</i>
FONDOS A CARGO DE:	<i>Jim 'Scouse' Ellis, Mark Booth, Warren Hawkes, Dave Hirst, Steve Packer, Guillaume Camus, Mohand Zennadi</i>
PROGRAMACIÓN DE DIBUJOS Y ANIMACIONES DE LEWTON A CARGO DE:	<i>Mark Booth, Dave Hirst, Dave Swan</i>
ANIMADORES:	<i>Ben Willsher, Steve Packer, Warren Hawkes, Jim Ellis, Darren Charles Hatton, Mark Booth</i>
GRÁFICOS DE TÍTULOS Y CRÉDITOS:	<i>Steve Packer, Matthew Bell</i>

³⁸ Mundodisco Noir no llegó a existir de repente, como Atenea naciendo de Zeus (si prefieres una versión más moderna, como Xena de Hércules). Muchas, muchas personas con mucho, mucho talento, dieron su vida para que pudieras tener este juego, y lo menos que puedes hacer es echar un vistazo a sus nombres. Seguro que también eres de los que se van del cine antes de que terminen los créditos. Qué vergüenza.



PROGRAMADOR JEFE:

Mark Judge

JEFE DE PROGRAMACIÓN DE CÓDIGO FUENTE:

John Young

JEFE DE PROGRAMACIÓN PARA PLAYSTATION:

Manjit Ghataora

PROGRAMACIÓN 3D:

Chris Waterworth

PROGRAMACIÓN ADICIONAL:

Jason Brooke

IMPLEMENTACIÓN DE LOS ENIGMAS DEL JUEGO:

Chris Bateman y Mark Judge

MÚSICA Y EFECTOS DE SONIDO:

Paul Weir

DIRECTOR DE AUDIO:

Rob Lord

GRABACIÓN Y CONVERSIÓN DE VOCES:

Mark Bandola, Rob Lord

VOCES Y EFECTOS DE SONIDO ADICIONALES:

Rob Lord

CANCIONES:

Paul Weir

LETRA ADICIONAL PARA 'WHEN YOU MET HER':

Chris Bateman

PISTAS EN LA LIBRETA:

Matthew Bell, Steve Packer, Jim Ellis

AYUDANTE TÉCNICO:

Paul Stamp

AYUDANTE DE PRODUCCIÓN:

Siobhan Reddy

DIBUJOS ADICIONALES POR:

Luc Lemaire

FUERZA DE LA OSCURIDAD DEFINITIVA:

Colin Fudge

DIRECTOR DE DESARROLLO GT:

Graeme Boxall

PRODUCTOR JEFE DE GT:

Steve 'Sargie' Sargent

PRODUCTOR DE GT:

Craig 'Ledski' Leigh

AYUDANTE DE PRODUCCIÓN DE GT:

Trevor Barnes

DIRECTOR DE SERVICIOS EXTERNOS DE GT:

Kevin Turner

DIRECTOR DE CONTROL DE CALIDAD (CC):

Graham 'G-Dog' Axford

SUPERVISOR DE CC:

Tim Wileman

SUPERVISOR DE CC:

Marc Smikle

SUPERVISOR DE CÓDIGO FUENTE:

Krazy Kolin Tregaskes

JEFE DE PRUEBAS:

Alys Robinson



PRUEBAS A CARGO DE:

Mark Dearsley, Johnny Moorcroft, Francis Digby-Firth, Keanan Jones e Mike Richards

MANUAL:

Chris Bateman

COORDINADORA DEL MANUAL:

Marianne Durand

TRADUCTORA DEL MANUAL:

Cristina Macía

DISEÑO DEL MANUAL:

Red Pepper Design, Resham Badhwal

CORRECCIÓN DEL MANUAL:

Jon Rouse

AGRADECIMIENTO ESPECIAL DE GT A:

Todo el equipo CC de GT, Paul Fox, Matt Woodley, Lee Kirton, Axel Blagmore, Charlie Gig, Trent Vegaess, Bart Vormees, Rob Letts, y sin olvidarnos de Eric Cartman.

AGRADECIMIENTO ESPECIAL DE PERFECT
ENTERTAINMENT A:

Josh Kirby, Victor Gollancz Ltd (por habernos dado permiso para reproducir extractos de Discworld Companion, de Terry Pratchett y Stephen Briggs) Nichol Murray y Louisa Ardley.

AGENTE DE TERRY PRATCHETT:

Colin Smythe

DEMASIADAS INTERFERENCIAS:

Terry Pratchett



ITALIANO



PREFAZIONE

TERRY PRATCHETT

FILM NOIR

(Una guida per coloro che credono che Guerre Stellari sia un film attempato)

Tecnicamente, film noir significa 'film scuro', ma...

...sapete bene cosa significa, anche se non conoscete a memoria i nomi, dato che ho i miei dubbi che ci sia mai stato un genere cinematografico parodiato in maniera più riconoscibile.

Il Film Noir è quello che ottenete quando miscelate *Il Falcone Maltese*, *Il Grande Sonno*, *Casablanca*, *Avere e Non Avere* e diverse dozzine di altri film realizzati negli anni 40 e 50. Tempo orribile, tonalità scure, strade malfamate, una vitaccia all'insegna dell'economia e donne più dure di chiodi con delle spalle imbottite tanto larghe da permettere a un buon pilota di atterrare con un piccolo jet. E gente con la tendenza alla menzogna e al doppio-gioco. E' un mondo monocromatico di detective cinici con i propri nomi stampati al contrario sulle porte a vetro dei loro sciatti uffici e una bottiglia di whisky di segale nel cassetto della loro scrivania. E un sacco di fumo, probabilmente a causa dello stress provocato dalle continue menzogne, dal doppio-gioco, dal brutto tempo e dal fatto di sbattere continuamente contro la mobilia a causa della cattiva illuminazione.

Tecnicamente, il genere si estinse intorno alla metà degli anni 50 a parte qualche lampo che illuminò l'oscurità lasciata dal dopo-tempesta, nella forma di parodie senza senso (*I Morti Non Indossano la Coperta*), omaggi (*Blade Runner*) e riferimenti tanto radicati nella cultura popolare che probabilmente sapete esattamente di cosa sto parlando anche se non avete mai visto nessuno di questi film.

Suonala ancora, Sam.



DISCWORLD

(Una guida per coloro che credono che il fantasy si riconduca solo a qualche volume spesso e compatto)

Discworld è...

...ma avete appena acquistato il terzo gioco per computer dedicato al Mondo Disco e non sapete ancora nulla dei ventitré libri, delle mappe, dei poster, degli adesivi, delle birre, dei diari, dei segnalibri, delle figurine, dei fan club, dei convegni e dei popolarissimi modellini con tanto di ricami cuciti sopra?

Dobbiamo aspettare che ve li procuriate?

Va bene.

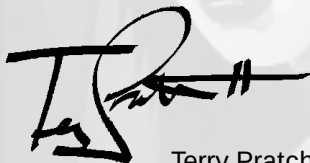
L'azione in molti dei libri è incentrata attorno all'antica, prosperosa e allegramente-corrotta città di Ankh-Morpork. Il tempo è orribile, le tonalità scure, le strade malfamate (oh, sì), la vitaccia è cara, perché è la morte a essere all'insegna dell'economia e le donne sono abbastanza dure anche senza le spalle imbottite. La gente tende a mentire parecchio e a fare il doppio-gioco.

E' una città nuda fatta di milioni di storie, molte delle quali scritte male e tagliate molto presto. Ci sono troll, nani, lupi mannari, non morti, maghi e vampiri tra i cittadini. La maggior parte di loro desidera solo guadagnare il prossimo dollaro.

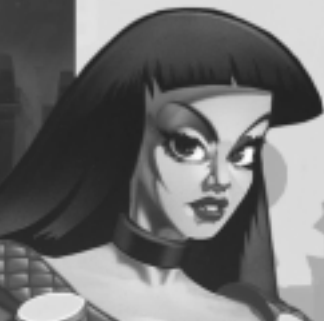
E ora ha solamente il suo primo indiscreto occhio privato.

Deve fare attenzione alle menzogne e ai doppi-giochi, ma questo è solo l'inizio dei suoi problemi...

Come dicono nella Casa delle Costolette di Sham Harga: "Suonala ancora, Sham."



Terry Pratchett



CONTENUTI

PREFAZIONE	68
-------------------	----

CONTENUTI	70
------------------	----

L'AMBIENTAZIONE	72
------------------------	----

<i>Introduzione</i>	72
---------------------	----

<i>Guida Approssimativa al Mondo Disco</i>	72
--	----

<i>Dal Mare al Mare Lucente</i>	72
---------------------------------	----

<i>La Popolazione del Mondo Disco</i>	75
---------------------------------------	----

<i>Ankh-Morpork</i>	75
---------------------	----

<i>Degli Dei, Piccoli e Oscuri</i>	76
------------------------------------	----

<i>Le Razze del Mondo Disco</i>	78
---------------------------------	----

<i>Umani (Homo Sapiens)</i>	78
-----------------------------	----

<i>Nani (Hortus Decorus)</i>	78
------------------------------	----

<i>Troll (Stultus Saxum)</i>	78
------------------------------	----

<i>Lupi Mannari (Lupus Sapiens)</i>	79
-------------------------------------	----

<i>Vampiri (Nosferatu Sanguineus)</i>	79
---------------------------------------	----

<i>Altre Razze</i>	80
--------------------	----

IL GIOCO	80
-----------------	----

<i>Specifiche Minime di Sistema</i>	80
-------------------------------------	----

<i>Installare il Gioco</i>	81
----------------------------	----

<i>Giocare Discworld Noir</i>	81
-------------------------------	----

<i>Iniziare a Giocare</i>	81
---------------------------	----

<i>Utilizzare il Mouse</i>	82
----------------------------	----

<i>Controllare Lewton con il Mouse</i>	83
--	----

<i>Interagire</i>	85
-------------------	----



INVENTARI 86*L'Agenda* 86*Indizi* 86*Struttura Agenda* 86*Comandi Agenda* 87*L'Inventario degli Oggetti* 88*La Borsa di Lewton* 88*Comandi Inventario* 88*Altri Inventari* 89**DIALOGHI** 90*Monologhi Infuocati* 90*La Finestra di Dialogo* 90*Come Parlare alla Gente* 90*Come Terminare un dialogo* 91*Menzionare Indizi e Oggetti* 91*Confronti* 91**LA FINESTRA DELLE OPZIONI** 92*Cos'è la Finestra delle Opzioni?* 92*Le Opzioni* 92*Carica una Partita* 92*Salva la Partita* 92*Avvia una Nuova Partita* 92*Sonoro/Sottotitoli* 93*Gamma Correction* 93*Uscire dal Gioco* 93**UTILIZZARE LA TASTIERA** 93**PROTEZIONE ANTIPIRATERIA** 94**I CREDITI** 95**ASSISTENZA TECHNICA** 99

L'AMBIENTAZIONE

INTRODUZIONE

Questa è una storia che narra di omicidi e intrighi. Una storia di occulto e di reliquie appartenenti a un'era dimenticata. E' ambientata sul Mondo Disco, una terra piatta che viaggia sul dorso di quattro elefanti giganti i quali poggiano a loro volta sul guscio dell'enorme tartaruga stellare chiamata A'Tuin, i cui limiti sono segnati da una cascata che getta la sua acqua senza fine nel vuoto siderale. Scienziati e luminari hanno calcolato che la probabilità che qualcosa di così pazientemente assurdo esista a tutti gli effetti è di diversi milioni a uno. Ma i maghi hanno calcolato che le probabilità di un milione a uno si presentano nove volte su dieci.

Il nostro eroe, se il termine non è troppo altisonante per lui, è un uomo chiamato Lewton, un ex-Sorvegliante della città di Ankh-Morpork. Espulso dalla Sorveglianza per aver accettato una mazzetta, è riuscito solo recentemente a tirare insieme le fila della sua vita, dopo anni smarriti nel labirinto dell'alcool. Nel tentativo di rimettere la sua vita in sesto, Lewton ha aperto un'attività di Investigatore Privato, il primo in tutta la storia di Ankh-Morpork...

Tutto quello che gli serve ora è un caso...

GUIDA APPROSSIMATIVA AL MONDO DISCO

Dal Mare al Mare Lucente

Fu il filosofo Efebiano Expletius a dimostrare per primo che il Disco era largo 10.000 miglia. Occasionali passanti dallo spazio possono apprezzare in pieno la sua circonferenza di 30.000 miglia, incoronata in tutta la sua lunghezza dalla cascata Rimfall, dove i mari del Disco si riversano senza sosta nello spazio. Dà l'impressione, con i suoi continenti, arcipelagi, mari, deserti e catene montuose, che il Creatore l'abbia disegnata proprio per osservarla dall'alto. I suoi minuscoli satelliti orbitanti, dalle dimensioni non più grandi di cerchi da croquet, mantengono orbite ellittiche fisse, mentre il Disco gira sotto di loro. La piccola luna splende di luce propria, a causa dei soffocati e piuttosto inefficienti progetti astronomici. A causa della posizione del sole, il Fulcro del Disco non è mai riscaldato da vicino ed è coperto da una patina permanente di brina e di barbari¹.

¹ E' risaputo che i barbari preferiscono la tundra ai climi caldi, dal momento che è decisamente più d'effetto emergere dal tumulto ululante di una tempesta di neve, piuttosto che essere scoperti a far prendere il sole ai propri pettorali su una sdraio.



Per contro il Bordo del Disco è caratterizzato da isole soleggiate, temperature estive e una carenza di orizzonte alquanto sospetta. Questo è il prezzo che deve pagare per essere piatto.

Ci sono quattro direzioni cardinali nel Mondo Disco: verso il centro, verso il bordo, in senso orario e in senso antiorario. I viaggiatori con una certa esperienza hanno imparato a navigare unicamente grazie alle sensazioni che scaturiscono da loro. Se fa più caldo siete diretti verso il bordo. Se fa più freddo, siete rivolti verso il Centro. Se vi gira la testa siete rivolti in senso antiorario.

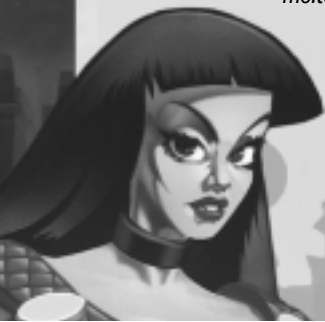
La geografia del Mondo Disco può essere suddivisa in quattro continenti principali, esclusi i numerosi altri che sono colati a picco, sono stati spazzati via o semplicemente scomparsi. Questo genere di cose accade sempre, anche sui pianeti più regolari. Il primo di questi quattro continenti è il continente innominato, del quale le piane di Sto e le cime di Ram sono le caratteristiche principali. Le sue terre si stendono dal Bordo al Fulcro e terminano attorno al Mare Circolare. La sua più famosa (e più pestifera) caratteristica è la città di Ankh-Morpork, la più antica città del Mondo Disco. Ankh-Morpork è rinomata per il suo fango, i suoi guai, i suoi cavoli, i suoi guai, le sue politiche, i suoi guai, il suo fango e i suoi guai. E' qui che il gioco è ambientato.

Il secondo continente è Klatch, che contiene un'incredibile quantità di nazioni, comprensive di Tsort, Ephebe e Omnia. La città di Al Khali sulla costa Centrale è stata battezzata Porta d'Ingresso del misterioso continente di Klatch ² - è piuttosto simile ad Ankh-Morpork, salvo che ha della sabbia al posto del fango. Gli affreschi dei templi di Al Khali sono famosi per le loro dimensioni, almeno tra i conoscitori (i giri turistici passano ogni ora dalla Statua di Offer nella Piazza dei 967 Piaceri ³ ma sono riservati ai maschi maggiorenni e alle donne sposate).

La città di Al Khali è sistemata sul fiume Tsort le cui acque color marrone cioccolato sono entrate nel mito. Si fa strada attraverso le terre marroni come un lungo passaggio umido costellato da banchi di sabbia. E ogni banco di sabbia è coperto da ceppi cotti al sole, molti dei quali dotati di dentatura. Infine il fiume Tsort ha visto la nascita e il tramonto dell'antica città di Tsort, distrutta molto tempo addietro durante le Guerre Tsorteane.

² Quello che rende Klatch così misterioso sembra essere soprattutto lo sforzo dell'Agenzia Turistica Klatchiana nel mantenere un certo ordinario elemento avventuroso e un certo costo nelle banalità.

³ I Khaliani sono meticolosi riguardo alle cose di loro interesse.



Non è del tutto chiaro chi sia stato a dare Tsort alle fiamme, ma si crede che la colpa sia delle armate di Ephebe sotto Lvaeolus. E' certo che la causa della Guerra Tsorteana fu una donna chiamata Elenor di Tsort. O Crinix. O Elharib. A seconda del vostro interlocutore, naturalmente. A parte quello, le leggende hanno una certa aleatorietà a riguardo, come gli dei di Tsort alcuni dei quali sembrano essere saltati fuori dai rimasugli che i creatori degli altri dei avevano lasciato. L'Agenzia Turistica Klatchiana organizza giornalmente visite alle rovine a partire dal vicino villaggio di Tsorta, patria della Torta alla Menta Tsortese, una rara prelibatezza ammirabile meglio a una certa distanza.

L'esistenza del Continente di Contrappeso, il terzo dei quattro principali lembi di terra del Mondo Disco, è generalmente negata ad Ankh-Morpork. Non è che non se ne sia a conoscenza, quanto piuttosto si è scelto di non averla ancora scoperta. In effetti, come tutti i cittadini di Ankh-Morpork sanno, l'esistenza del Continente di Contrappeso rimarrà ignota tanto a lungo quanto il Patrizio, il benevolo⁴ dittatore di Ankh-Morpork, anch'esso sconosciuto.

Curiosamente, l'Impero Agateano, che sarebbe situato proprio sul Continente di Contrappeso, se esistesse, negherebbe l'esistenza di qualsiasi civiltà oltre alla propria⁵. Questo bilanciamento di negazioni ha impedito all'Impero Agateano di intrecciare rapporti con le nazioni esterne per secoli. Comunque, l'Impero Agateano ha avuto lo sfortunato merito di aver prodotto il primo turista del Disco⁶ e da quel momento un pugno dei suoi cittadini si è avventurato nel resto del mondo. Il Patrizio, nella sua saggezza e benevolenza, apostrofa come "spie" simili persone.

Malgrado un recente 'riordinamento politico'⁷, le relazioni internazionali tra Ankh-Morpork e l'Impero Agateano rimangono in qualche modo gelide. In modo del tutto simile il retaggio di una magnifica tradizione di diffidenza e diniego⁸ coltivato nei secoli perdura.

⁴ Qualsiasi cittadino di Ankh-Morpork non tarderebbe un istante nel sottolineare la benevolenza del Patrizio. Questo perché quelli che hanno mostrato scarso zelo si sono ritrovati appesi a testa in giù in una buca piena di scorpioni.

⁵ Mantenendo in questo modo una negabilità poco plausibile.

⁶ Un uomo chiamato Twoflower. Il fulcro della sua filosofia era basato sul fermo convincimento che non gli potesse accadere nulla poiché era un semplice turista.

⁷ Traduzioni alternative includono i termini 'colpo di stato', 'ribellione' o 'necessarie spiacevolezze'.

⁸ Essendo la tradizione il sistema principale con il quale le nazioni evitano di compiere azioni troppo stressanti, come pensare.



La Popolazione del Mondo Disco

Caotico come spesso appare, il Mondo Disco si fonda chiaramente su uno speciale set di leggi naturali, o per lo meno di linee guida. Esiste un principio di causa-effetto. Esiste il caso – delle cose accadono dopo altre cose. E dopo il tutto diventa un poco più confuso. La seguente teoria è considerata timorosamente avanzata: il Mondo Disco non dovrebbe esistere. La piattezza non è uno stato naturale per un pianeta. Le tartarughe non dovrebbero superare una certa dimensione. Il fatto che esista occupa un'area dello spazio nella quale la realtà è estremamente sottile; dove il 'dovrebbe essere' non pone più alcun veto sul resto dell'universo. Le cose che potrebbero quasi esistere nel mondo 'reale', non hanno difficoltà a esistere in uno stato piuttosto naturale sul Mondo Disco.

In mezzo alle molte razze che si moltiplicano e proliferano grazie alla bassa soglia di realtà del Mondo Disco, due delle più accreditate sono i nani e i troll. I troll odiano i nani, i nani odiano i troll – è una situazione che si perde nella notte dei tempi e ha portato ad accumulare tanto rancore da rendere la causa effettiva del tutto irrilevante. Oltre ai troll, ai nani e agli umani, il Mondo Disco è la patria di una buona quantità di non morti. Vampiri, zombie e lupi mannari coesistono tutti con i vivi, non sempre pacificamente, ma c'è qualcosa nell'avere un succhiasangue come vicino di casa che non incoraggia certo a invitarlo per cena⁹.

Ankh-Morpork

Parecchi filosofi hanno meditato a lungo sulla ragione dell'esistenza di Ankh-Morpork, sebbene secondo la teoria più accreditata essa esiste solamente per fare sentire meglio le altre città. Ankh-Morpork è stata rasa al suolo diverse volte nella sua lunga storia – a causa di vendette, disattenzioni, dispetti o anche è per ragioni assicurative. La maggior parte degli edifici in pietra che fanno parte della città sono comunque sopravvissuta. Molte persone – cioè, molte persone che vivono negli edifici in pietra – pensano che un buon falò ogni cento anni circa, sia essenziale per la salute della città, dal momento che aiuta a controllare il numero di ratti,

scarafaggi, pulci è, naturalmente, persone non abbastanza ricche da permettersi una casa in pietra. Ogni volta, viene ricostruita usando i tradizionali materiali locali, ossia legno asciutto e paglia incatramata a prova d'acqua.

⁹ Letteralmente che non incoraggia a essere invitati a casa loro come cena.



E' comunemente accettato che la prima costruzione della città sia stata la Torre dell'Arte, attorno alla quale le fondamenta dell'Università Invisibile sono cresciute come muffa su yogurt scaduto da tempo. La Torre dell'Arte è alta 240 metri. Il tempo, i temporali e la manutenzione mediocre hanno contribuito a conferirle il suo attuale aspetto nodoso, come un albero che ha visto troppe tempeste. E' ricoperta da una foresta di piccole torrette e merletti, attorno ai quali intere specie di scarafaggi e piccoli mammiferi si sono evolute, aiutate anche dalle emanazioni incontrollate di magia provenienti dall'università. In effetti, si crede che le specie di pipistrelli che vivono in cima alla torre abbiano sviluppato un linguaggio tanto complesso da aver deciso, infine, di non disturbarci a usarlo.

Dell'acqua fresca veniva soilmente condotta al centro della città tramite un viadotto, datato qualche centinaio d'anni. Ora l'acqua è recuperata da pozzi superficiali, grazie alla grande riserva cittadina. Questo, insieme ai mattatoi e ai campi di cavoli, alle drogherie e alle fabbriche di birra, contribuisce a donare ad Ankh-Morpork la sua più famosa caratteristica: l'odore. I cittadini ne sono davvero orgogliosi; nelle belle giornate portano fuori le loro sedie per goderselo. Forse il più utile effetto collaterale di questo odore è che nella sua lunga e mediocre storia, nessuno ha mai invaso Ankh-Morpork¹⁰.

Ankh-Morpork possiede una proliferante (o, per lo meno, suppurante) popolazione umana e la più grande colonia di nani conosciuta sul Disco. E' anche sede di un crescente numero di troll, non morti e altri gruppi alquanto interessanti. Il fatto che i troll e i nani, storicamente nemici giurati non producano uno stato di guerriglia urbana è un tributo al potere unificante del dollaro di Ankh-Morpork.

Degli Dei, Piccoli e Oscuri

Il Mondo Disco possiede dei nella stessa misura in cui gli altri pianeti posseggono batteri. Ce ne sono milioni, piccoli fasci che non contengono più di un pizzico di ego allo stato puro e un po' di fame. La maggior parte di essi non viene neppure adorata. Sono i Piccoli Dei – gli spiriti degli alberi solitari, i punti dove si incrociano due sentieri di formiche – e molti di loro restano in questa condizione. Questo perché hanno perso la fede.

¹⁰ Questo non è del tutto veritiero. Da un punto di vista tecnico, la città è stata invasa in numerose occasioni. Infatti, accoglie di buon grado gli invasori barbari in vena di spendere e spandere, ma in qualche modo i perplessi invasori scoprono sempre, dopo qualche giorno, che hanno perduto i loro cavalli e nel giro di un paio di mesi sono solo un'altra minoranza con i propri graffiti e i propri negozi alimentari.



Comunque, un pugno di essi riesce a proseguire crescendo. Qualsiasi cosa può avviare questo processo. Un pastore, alla ricerca di una pecora smarrita, ad esempio, può ritrovarla impigliata tra i rovi e costruire in breve un piccolo altare di pietre come ringraziamento generico allo spirito che potrebbe circondare quel posto.

A dimostrazione della sua infame attitudine cosmopolita, Ankh-Morpork possiede un tempio dedicato ai Piccoli Dei. Fantasiosamente chiamato 'Il Tempio dei Piccoli Dei', l'edificio ospita un centinaio di profeti folli, alti prelati abbandonati e il bizzarro 'un altro adepto nato' che cerca di riunire gente per mettere insieme un altro coro di 'Il Piccolo Dio Ti Odia'.

Contrariamente a quanto crede il popolo, gli dei non giocano a scacchi. Preferiscono i giochi semplici e maligni dove devi 'Non Passare la Trascendenza ma Andare Diretto all'Oblio'. Capricciosi, maliziosi e pericolosi quanto sono, gli dei somigliano a bambini innocenti¹¹ se comparati ai vecchi Dei Oscuri del Disco. I loro nomi sono descritti nel Necrotelicomnicon – il terrificante Liber Paginarum Fulvarum¹² scarabocchiato da Achmed il Folle.

Gli Dei Oscuri erano soliti errare liberamente per il Disco, nutrendosi delle anime umane, distruggendo la mente di coloro che riuscivano a scorgersi e in genere prorompendo in risa la notte di un Venerdì. Ora, sono tutti imprigionati o sono tornati alle Dimensioni Sepolte dalle quali erano venuti¹³. Queste sono terre desolate al di là dello spazio e del tempo e i suoi abitanti sono gelosi della vita e di tutte le cose viventi. La gente che progetta di invocare gli dei oscuri è solitamente quella che lascia a guardia della propria dimora un pezzo di spago ed è incline a gridare incomprensibili bestemmie ai muri.

Gli interni del tipico tempio dedicato a uno di questi Dei Oscuri disobbediscono a qualsiasi regola base dell'architettura dal momento che sono più grandi degli stessi esterni. E' plausibile che vi siano numerosi corridoi, tunnel colmi di terribili sculture e occasionali scheletri sconnessi, illuminati in maniera demoniaca da luci così viola da risultare quasi nere. Cristalli a otto facce intervallano il susseguirsi delle pareti e dai soffitti si proiettano lugubri bagliori che non riescono a infrangere le tenebre. Il pavimento è un nauseante mosaico di piastrelle ottagonali¹⁴ e le pareti dei corridoi e i soffitti sono angolati in maniera tale da dare ai corridoi otto lati¹⁵.

¹¹ Sempre che esistano dei bambini innocenti.

¹² E naturalmente, coloro che hanno visto il libro e sono sopravvissuti, sostengono che le sue pagine siano in realtà gialle.

¹³ E dove, presumibilmente, finiscono parole tipo 'acciderbolina'.

¹⁴ Questo è un fatto piuttosto singolare, dal momento che gli ottagonali regolari non riescono a formare un mosaico. Comunque, il numero otto ha un tale potere nel campo della magia sul Mondo Disco che è probabilmente valsa la pena torturare qualche geometra e qualche architetto per riuscire a giustificare il tutto.

¹⁵ L'otto, dovrete iniziare a comprenderlo, è un numero con qualche significato occulto nel Mondo Disco.



LE RAZZE DEL MONDO DISCO

Umaní (Homo Sapiens)

Gli umani, una delle razze più prolifiche del Mondo Disco, sono facilmente identificati dalla loro bizzarra convinzione secondo la quale si considerano la più importante delle forme di vita e secondo cui tutto ciò che fa parte della realtà sia stato gentilmente lavorato dall'originale stato grezzo¹⁶ solamente per i loro benefici.

Naní (Hortus Decorus)

Mediante alti poco più di un metro, i nani sono meglio conosciuti come grandi esperti dell'arte della "equivalenza" sessuale... Nonostante ciò, tutti i nani hanno una durata della vita mediamente elevata (per gli standard umani), possiedono tutti reazioni psicotiche nei confronti di qualsiasi tipo di birra e, cosa forse più evidente, hanno tutti delle barbe irsute. Questa insolita caratteristica biologica, insieme alla naturale reticenza della specie a discutere del proprio sesso, riduce il corteggiamento dei nani ad una verifica, pure condotta con modi delicati e circospetti, della natura sessuale dell'oggetto del proprio desiderio. Nessuno sa la ragione per cui i nani, che conducevano una vita del tutto tranquilla tra i monti, abbiamo scordato tutto trasferendosi nelle grandi città e prontamente abbiamo iniziato a indossare cotte di maglia, ad armarsi di enormi asce e a cambiare i loro nomi in cose simili a Acchiappagole Spaccatibie.

Troll (Stultus Saxum)

I troll sono una forma di vita silicea ma umanoide, si trovano principalmente sulle cime delle montagne di Ram, ma il loro numero ad Ankh-Morpork e nelle altre città sta crescendo. La loro rovina è rappresentata dal cervello in silicio che funziona a intermittenza nel relativo caldo dei pianori e di conseguenza i troll hanno la reputazione di essere lenti di comprendonio. Comunque, sarebbe sbagliato supporre che anche il troll più intelligente e meglio raffreddato potesse sperare in un approccio brillante. La corte dei troll, ad esempio, implica che il maschio colpisca la sua dama il più forte possibile con una pietra adeguatamente graziosa. Una sottospecie particolarmente interessante dei troll è rappresentata dai gargoyles, i quali hanno sviluppato una relazione simbiotica con le grondaie, facendo da imbuto per l'acqua piovana attraverso le loro orecchie per farla uscire da fini setacci sistemati nelle loro fauci. Parlano in maniera strana a causa del

¹⁶ Impasto cosmico. Se volete, da qui l'idea che il Mondo Disco sia stato 'sforato' male.



fatto che non possono chiudere la bocca. In virtù del fatto che spendono anni senza spostarsi dalla loro posizione, i gargoyles tendono a non avere nomi diversi dalle loro locazioni.

Lupi Mannari (*Lupus Sapiens*)

Il lupo mannaro comune, o *Lupus Sapiens*¹⁷, non è un incontro insolito sul Mondo Disco. In effetti, è un incontro conclusivo molto comune in alcune parti del Disco. Ad Ankh-Morpork il movimento per i 'Diritti dei Morti' ha aiutato i licanthropi a integrarsi meglio nella società, ma la loro abitudine di fissare le gole della gente mentre parla tende a frenare la conversazione. I sensi del lupo mannaro sono considerevolmente più raffinati di quelli della maggior parte delle persone, e in particolare il loro odorato è così acuto da consentire loro di percepire effettivamente gli odori. Una stanza è per un lupo mannaro la storia olfattiva di chi vi è passato. La cosa più insolita riguardo ai lupi mannari è che quasi tutte le leggende sono veritiere. E' vero che il morso di un lupo trasmette la licanthropia, è vero che possono essere uccisi solo da armi d'argento ed è vero che non è una buona trovata farne voltare uno per lanciare un bastone e gridare 'Prendilo!' ¹⁸ Comunque, non è vero che i figli e le figlie di un lupo mannaro debbano essere anch'essi lupi mannari. In effetti, la genetica dei licanthropi è piuttosto difficile da predire e un lupo mannaro gravido può dare alla luce un bimbo mortale, un cucciolo di lupo mannaro o, potenzialmente, anche un cucciolo di cane.

Vampiri (*Nosferatu Sanguineus*)¹⁹

Sebbene non particolarmente comuni, i vampiri sono presenti nel ricco pout-pourri di Ankh-Morpork, anche se generalmente ci si aspetta che evitino di banchettare con qualsiasi sventurato passante dal momento che è veramente ostico lavare le macchie di sangue dal collo di una camicia. Come per i lupi mannari, il movimento per i 'Diritti dei Morti' ha fatto del suo meglio per assicurarsi che i vampiri fossero completamente integrati nella società e molti hanno trovato dei posti di lavoro per i quali l'avversione alla luce solare è un vantaggio, come i guardiani notturni o i buttafuori dei locali. Un problema comune che deve affrontare la maggior parte dei vampiri di Ankh-Morpork è che il vampirismo rimane preoccupantemente ancorato alla classe media. Sembra che ci siano delle regole sociali cui i vampiri si devono attenere riguardo al loro look e al loro comportamento e molti vampiri si sentono obbligati almeno a provare a comportarsi in quel modo.

¹⁷ 'Sapiens' significa saggio oppure discreto. Dal momento che i lupi mannari non possiedono generalmente alcuna delle due caratteristiche, possiamo assumere che le nomenclature vennero selezionate da Linoleum, lo stesso burlone che pensava fosse divertente ritenere saggio il genere umano e che credeva sarebbe stato un grande scherzo dare ai nani e ai troll rispettivamente i nomi di 'ornamenti da giardino' e 'rocce stupide'. La storia non ha registrato il responsabile dell'uccisione di Linoleum, ma una volta è stato pubblicato un completo e dettagliato volume dei sospetti.

¹⁸ Questo è quello che ad Ankh-Morpork si chiama suicidio.

¹⁹ Piuttosto che peggiorare i crimini razziali commessi da Linoleum, 'Nosferatu Sanguineus' è stato tradotto con un generico 'Fottuti Vampiri'.



Spesso l'intoppo è che questi dettagli – il modo di vestire degli abiti serali e via di questo passo – sono studiati per le persone alte, magre e con un certo stile che la maggior parte dei cittadini di Ankh-Morpork non riesce a padroneggiare, neppure dopo dodici settimane di corso serale. Questo problema è peggiorato in qualche modo dal problema di rasatura ereditato da tutti i maschi della specie, attività particolarmente difficoltosa quando non si riesce a riflettersi in uno specchio.

Altre Razze

Un posto così naturalmente pregno di magia come il Mondo Disco difficilmente potrà mai avere un elenco completo delle razze che lo popolano. Anche per stendere la sola lista delle altre specie di non morti potrebbe essere necessario un certo tempo, il che è probabilmente dovuto al fatto che queste forme sono davvero odiate ad Ankh-Morpork. Diavoletti, elfi, zombie, demoni, gnomi, spiriti²⁰, dragoni, gnoll, fate, giganti di ghiaccio, goblin, babau, fantasmi e filosofi²¹ contribuiscono tutti a rendere il Mondo Disco in generale, e Ankh-Morpork in particolare, un luogo piacevolmente pericoloso dove vivere. E questa non è nemmeno la parte iniziale della lista di ammenicoli e animali che sono più vivi e intelligenti della maggior parte degli umani²².

IL GIOCO

SPECIFICHE MINIME DI SISTEMA

Per far funzionare Discworld Noir al meglio vi servirà:

- P266 o più veloce
- 32 MB di RAM
- Windows® 98/Me
- CD-ROM 4X - Video card: 8 MB di RAM
- 450 MB liberi sul disco
- DirectX compatible soundcard
- DirectX requested

²⁰ Questi spiriti sono soliti seminare orrore e spavento tra la gente con i loro lamenti, che si ritengono essere messaggeri di morte e distruzione. In effetti esiste un unico spirito di questo genere ancora vivente, Mr. Ixolite, e, come se non bastasse, il tale ha una grave forma di balbuzie ed è terribilmente timido. Di conseguenza, invece che restare seduto sulle cime dei tetti a urlare quando le persone giungono in punto di morte, si imita a scrivere due righe appropriate ('OooooeOooooeOooooe') e a farle passare da sotto la porta, prima di fuggire via.

²¹ Strettamente parlando non si tratta proprio di una razza diversa, ma molte persone credono che ne abbiano tutte le caratteristiche necessarie.

²² Un fatto interessante della specie umana è che sono portati ad assumere con naturalezza che gli animali in possesso di due braccia e due gambe siano più intelligenti degli altri.



INSTALLARE IL GIOCO

Inserite il Cd nel lettore CD-ROM. Se è abilitata l'opzione Autorun, automaticamente (incredibile!) si avvierà e tutto quello che dovreste fare sarà seguire le istruzioni a video.

*Altrimenti, selezionate **Esegui** dal menu di **Avvio**, quindi il lettore CD-ROM utilizzando il pulsante **Sfoglia** e infine selezionate il file **Setup.exe** dal menu dei file. Ora dovreste aver raggiunto la stessa situazione di coloro che hanno **l'Autorun** attivato, con la differenza che avranno già mangiato tutto e sarete rimasti a bocca asciutta.*

Dopo l'installazione, vi sarà chiesto se volete aggiungere un collegamento a Discworld Noir sul desktop (scelta vostra – nessuna pressione) e quindi vi sarà domandato se intendete giocare Discworld Noir subito – e naturalmente è quello il vostro obiettivo, quindi selezionate sì e proseguite.

GIOCARE DISCWORLD NOIR

Iniziare a giocare

*Dalla schermata principale potete iniziare una nuova partita o caricare l'ultima partita che stavate giocando. Dal momento che non avete ancora iniziato a giocare, probabilmente volete iniziarne una nuova, sebbene è possibile che vogliate giochicchiare con le **Opzioni** perché non riuscite a resistere alla tentazione di un pulsante da premere. Iniziando una partita nuova, vi sarà mostrata l'introduzione di Discworld Noir. Se l'avete già vista, potrete saltarla premendo il tasto **ESC**.*

SUGGERIMENTO: IN GENERALE, **ESC** VI PERMETTERÀ DI SALTARE QUALSIASI SEQUENZA ANIMATA PRESENTE NEL GIOCO, O DI SALTARE PARTI DI DIALOGO, DURANTE LA CONVERSAZIONE CON UN PERSONAGGIO. DOPO L'INTRODUZIONE (SIA CHE LA GUARDIATE O NO), SI AVVIERÀ IL GIOCO. SE PREFERITE CARICARE UNA PARTITA PRECEDENTE PREMETE **F1** PER RICHIAMARE IL MENU DELLE OPZIONI (VEDERE PIÙ AVANTI).

²⁴ Sì, lo so che abbiamo già usato la stessa gag nel manuale del predecessore. Ma immaginiamo che voi scommettitori abbiate un campo di attenzione davvero stretto, e dopotutto quante gag sulle 'specifiche minime di sistema' ci possono essere?



Utilizzare il Mouse

Tutte le azioni di gioco presenti in Discworld Noir possono essere compiute utilizzando il mouse. Se non ne possedete alcuno, fate riferimento alla sezione Utilizzare la Tastiera, presente più avanti²⁵. I pulsanti del mouse sono usati in tre modi differenti:

- **Cliccare** significa premere il pulsante sinistro una volta.
- **Fare un Doppio click** significa premere il pulsante sinistro due volte in rapida successione.
- **Cliccare il dx** significa premere il pulsante destro una volta²⁶.

Il personaggio principale nel gioco è Lewton, un investigatore privato. Lo controllerete dal primo momento in cui vedrete apparire il cursore del mouse sullo schermo. Utilizzando il mouse, spostate il cursore per lo schermo. Noterete che le aree o gli oggetti di interesse sullo schermo sono etichettati. Il che significa che vengono mostrati i loro nomi sullo schermo quando li puntate con il cursore. Sarete sempre liberi di esplorare tutta la schermata, ma saranno solo questi gli elementi importanti al fine di completare il gioco. Puntando l'uscita da una schermata, il cursore cambierà forma in una freccia gialla diretta nella direzione particolare di quell'uscita.

SUGGERIMENTO: SE VI BLOCCATE, UNA BUONA COSA DA FARE È CONTROLLARE SE AVETE TROVATO TUTTI GLI ELEMENTI DI INTERAZIONE PRESENTI IN UNA SCHERMATA. BUONA ABITUDINE È 'RAMAZZARE' PER BENE TUTTE LE SCHERMATE CHE VISITATE. TENETE ANCHE PRESENTE CHE ALCUNI PUNTI DI INTERAZIONE POSSONO CAMBIARE NEL TEMPO — STA A VOI CAPIRE QUALI SIANO I PROBABILI CANDIDATI.



Controllare Lewton con il Mouse

Di seguito sono descritti i comandi base per controllare Lewton:

- **Camminare:** Per spostare Lewton in uno specifico punto della schermata, cliccate nella posizione in questione. Provvederà a camminare fino al punto indicato, o ad avvicinarsi il più possibile. Se cliccate su un punto di interazione, Lewton camminerà sino a raggiungerlo.
- **Interagire:** Perché Lewton interagisca con un punto di interazione, fate un doppio click sullo stesso. Il risultato dell'interazione dipenderà dalla natura dell'elemento e forse anche da quello che avrà fatto prima. Dipenderà anche in larga misura da quello che Lewton terrà 'in mano'²⁷.
- **Esaminare:** Per fare in modo che Lewton esamini un elemento, cliccate il dx sullo stesso. Lewton vi descriverà quello che vede.

SUGGERIMENTO: C'È UNA BELLA DIFFERENZA TRA ESAMINARE UN OGGETTO E INTERAGIRVI.

AD ESEMPIO, SE VEDETE DELLA FULIGINI SU UN COMIGNOLO, ESAMINANDOLA LEWTON LA ISPEZIONERÀ CON CURA. INTERAGENDOVÌ LEWTON NE PRENDERÀ UN PO', O TENTERÀ DI PULIRE IL COMIGNOLO.

COME DISINSTALLARE IL GIOCO

Inserisci il CD nell'unità CD-ROM.

Usa l'opzione di disinstallazione fornita con il programma di installazione. Se la funzione di esecuzione automatica è attivata, l'opzione di disinstallazione verrà visualizzata dopo aver inserito il CD del gioco nell'unità. Se la funzione di esecuzione automatica non è attivata, segui le istruzioni di installazione riportate qui sopra per visualizzare l'opzione di disinstallazione.

²⁵ E chiedetevi: "Perché non possiedo un mouse?". Voglio dire, suavia, tutti ne possiedono uno oggi. Compratelo con il programma.

²⁶ Questo stile di descrizione è conosciuto nel mondo del lavoro come 'dannatamente ovvio'. Comunque, come prova del rispetto che abbiamo per voi, gli scommettitori, includiamo in ogni caso. Ma siamo sinceri, quanti di voi leggono il manuale? Io so come. In ogni caso, quanti di voi leggono il manuale? Io so come siete – arrivate a casa con il vostro gioco nuovo di pacca nelle vostre manine calde e sudate e non avete tempo da perdere con il manuale, desiderate solo strappare quell'incarto di plastica irritante per tuffarvi nell'azione. Non lo so, non c'è pazienza nelle giovani generazioni, ahhh, i miei sì che erano tempi...



N.B.: a volte, dopo aver disinstallato il gioco, è possibile che l'icona di Discworld Noir rimanga nel menu 'Avvio/Start'. Per rimuoverla, segui le seguenti operazioni:

- *Accedi al menu 'Avvio/Start' e scegli 'Impostazioni'*
- *Fai clic con il pulsante sinistro sull'opzione 'Barra delle applicazioni...'*
- *Fai clic con il pulsante sinistro sulla scheda 'Applicazioni del menu Avvio'*
- *Fai clic con il pulsante sinistro sull'opzione 'Rimuovi'*
- *Fai clic con il pulsante sinistro sull'icona 'Discworld Noir' per evidenziarla e scegli 'OK'.*

Al termine di questa procedura, l'icona di Discworld Noir dovrebbe essere stata rimossa dal menu Avvio/Start.

PROBLEMI AUDIO

Su sistemi con requisiti minimi, si potrebbero verificare problemi di looping audio durante il caricamento o dopo l'accesso ad alcune videate. Per risolvere questo problema, prova ad eseguire le seguenti operazioni:

- *Fai clic con il pulsante destro su 'Risorse del computer' sul desktop*
- *Fai clic con il pulsante sinistro su 'Proprietà'*
- *Fai clic con il pulsante sinistro sulla scheda 'Gestione periferiche'*
- *Fai clic con il pulsante sinistro sul simbolo '+' accanto a 'CD-ROM'*
- *Fai clic con il pulsante destro su 'Proprietà'*
- *Fai clic con il pulsante sinistro sulla scheda 'Impostazioni'*
- *Seleziona la casella 'DMA'*
- *Fai clic su 'OK': a questo punto, ti verrà chiesto di riavviare il computer. Se ciò non avviene, RIAVVIALO COMUNQUE.*

Nota: questa opzione deve essere selezionata solo per unità CD-ROM compatibili DMA.

VERSIONI TEDESCA E FRANCESE

In alcuni computer, le videate di caricamento durante il gioco e la grafica per gli indizi del taccuino potrebbero comparire in inglese. Se ciò accade, salva la partita, esci e ricarica la partita salvata: dopo tale procedura tutto il testo dovrebbe comparire nella lingua corretta ogni volta che giocherai.



Cambi di Visuale

In alcune locazioni, l'angolazione della telecamera verrà cambiata semplicemente se camminerete in certe aree e vi verrà offerta una visuale più ravvicinata o semplicemente alternativa della locazione. Cambi di visuale di questo genere possono capitare anche esaminando o interagendo con un elemento.

Uscite

Le uscite da una locazione sono indicate a video dalle frecce. Alcune di esse vi condurranno a nuove locazioni, altre a parti differenti della stessa e altre ancora vi faranno tornare tra le strade di Anh-Morpork. Per utilizzare un'uscita, cliccate semplicemente sulla stessa e Lewton la attraverserà.

SUGGERIMENTO: SE SIETE TROPPO IMPAZIENTI DI ASPETTARE CHE LEWTON CAMMINI, RAGGIUNGA L'USCITA E LA ATTRAVERSI, POTETE FARE UN DOPIO CLICK SU UN'USCITA (UNA FRECCIA GIALLA) E UN TAGLIO DI SCENA VI PORTERÀ IMMEDIATAMENTE ALLA SCHERMATA SUCCESSIVA.

Interagire

L'interazione di Lewton con gli elementi presenti nella schermata comprenderà il fatto di dialogare con altri personaggi (vedere Conversazioni) e la ricerca di indizi. Occasionalmente, Lewton potrà interagire con un elemento in maniere più fisiche. Non ci sono regole fisse, ma capirete in fretta come funziona il tutto²⁷.

²⁷ Il che potrà essere un oggetto o un indizio. A voler essere pignoli, non si potrebbe correttamente sostenere che Lewton tenga un indizio tra le sue mani, piuttosto bisognerebbe dire che questo è, che so, nella sua mente... Ma immaginiamo che se siete stati tanto perspicaci da riuscire a installare il gioco siete anche abbastanza brillanti da capire cosa intendevamo.

²⁸ E se non lo fate, beh, i CD-ROM possono essere degli eccellenti sottobicchieri.



INVENTARI

L'AGENDA

Indizi

L'agenda è l'inventario degli indizi. Quando Lewton sente o vede qualcosa di interessante, lo annota sulla sua agenda come indizio. Con il procedere del gioco, Lewton accumulerà parecchi indizi che potranno essere usati per risolvere il gioco. Potrete accedere all'agenda di Lewton premendo il tasto F3 oppure cliccando su Lewton e selezionando l'icona dell'agenda dalla finestra che si aprirà. Potrete 'raccogliere' un indizio cliccando sullo stesso, e successivamente usarlo interagendo con un elemento nella schermata mentre l'indizio è selezionato.

SUGGERIMENTO: GLI INDIZI SONO LA CHIAVE PER PORTARE A TERMINE IL GIOCO. QUANDO NE OTTENETE UNO NUOVO, DOVRESTE PENSARE A COME POTREBBE INTERAGIRE CON QUANTO GIÀ SAPETE E CON QUALE PERSONAGGIO POTREBBE TORNARE UTILE. INOLTRE, SOLO PERCHÉ NE AVETE GIÀ PARLATO CON QUALCUNO NON SIGNIFICA CHE NON DOBBIATE PIÙ PARLARNE, SPECIE SE LA SITUAZIONE È IN QUALCHE MODO CAMBIATA.

Struttura Agenda

L'agenda è composta da un certo numero di pagine, sulle quali sono segnati gli indizi trovati da Lewton. Ciascuna pagina ha un titolo che vi permetterà di ritrovare più in fretta l'indizio successivamente. Le prime due pagine sono le pagine dell'indice. In queste pagine sono segnati i titoli delle pagine successive. Facendo un doppio click sul titolo di una pagina potrete saltare direttamente alla pagina di indice corrispondente, mentre con un doppio click su una voce della pagina dell'indice salterete alla pagina in questione. Notare che la voce "argomenti" sulla prima pagina dell'indice vi porterà alla seconda. Alcuni indizi appariranno in più di una pagina dell'agenda. Questi indizi prendono il nome di iperindizi. Con un doppio click su un iperindizio potrete saltare all'altra pagina che lo contiene. Questo vi permetterà (con un po' di esperienza) di sfogliare l'agenda secondo i vostri desideri.

SUGGERIMENTO: IMPARA AD USARE GLI IPERINDIZI! ALTRIMENTI POTRESTI SFOGLIARE L'AGENDA ALL'INFINITO. RICORDATI CHE FACENDO DOPPIO CLICK SUI TITOLI POTRAI SALTARE ALLE PAGINE CORRISPONDENTI.



Comandi Agenda

I seguenti comandi possono essere eseguiti dall'agenda:

- **Riflettere su un indizio:** Cliccando il dx su un indizio, esattamente come se steste esaminando un elemento della schermata, Lewton ci rifletterà sopra. Fatelo se avete scordato cosa riguarda in particolare quell'indizio, o semplicemente per ascoltare le riflessioni di Lewton a riguardo.
- **Evidenziare e Collegare indizi:** Quando cliccate su un indizio, questo viene 'evidenziato'²⁹. Interagendo (con un doppio click) con un altro indizio o con un elemento della schermata, potrete tentare di esaminare un nesso tra i due. La maggior parte delle volte, gli indizi non saranno collegati, ma occasionalmente il tentativo produrrà in Lewton un ragionamento che aggiungerà un nuovo indizio all'agenda.

SUGGERIMENTO: LEWTON PUÒ TENTARE CONNESSIONI TRA INDIZI ED ELEMENTI OPPURE OGGETTI. TUTTO QUELLO CHE DOVRETE FARE SARÀ 'EVIDENZIARE' L'INDIZIO QUINDI FARE UN DOPIO CLICK SULL'ELEMENTO O SULL'OGGETTO CHE VI INTERESSA.

- **Uscita agenda:** Cliccate all'esterno della finestra dell'agenda (o premete **ESC**) per uscire.
- **Pagina successiva:** Se cliccare sull'angolo inferiore destro dell'agenda, Lewton volterà la pagina. Lo stesso accadrà se premete il tasto **PAG GIÙ**.
- **Pagina precedente:** Cliccando sull'angolo inferiore sinistro dell'agenda, Lewton tornerà alla pagina precedente. Notate che si tratta della pagina precedente nell'agenda, non dell'ultima che avete esaminato. Se utilizzate gli iperindizi per sfogliare le pagine dell'agenda, cliccando su questa posizione non vi verrà mostrata l'ultima pagina che avete visto. Lo stesso accadrà se premete il tasto **PAG SU**.
- **Prima pagina:** potrete andare alla prima pagina dell'agenda premendo il tasto **HOME**.
 - **Ultima pagina:** in maniera del tutto simile, potrete raggiungere l'ultima pagina premendo il tasto **FINE**.

²⁹ Se è selezionata l'agenda a partire da una conversazione, questo non accade. Lewton parlerà, invece, dell'indizio al personaggio in questione. Vedere la sezione Dialoghi, più avanti, per maggiori dettagli.



I contenuti e le dimensioni dell'agenda cresceranno con il procedere del gioco. Inoltre, gli indizi che secondo Lewton hanno perso di importanza verranno barrati con una croce. Se un indizio è barrato, potete stare certi che ne avete estratto quanto potevate³⁰.

SUGGERIMENTO: PER 'DESELEZIONARE' UN INDIZIO POTETE CLICCARE CON IL DX. LA COSA FUNZIONERÀ SE NON CI SONO FINESTRE DI INVENTARIO APERTE E SE NON AVETE SELEZIONATO ALCUN ELEMENTO SULLO SCHERMO. ALTERNATIVAMENTE, POTETE FARE UN DOPPIO CLICK SU LEWTON O SULL'AGENDA PER LIBERARVI DELL'INDIZIO 'EVIDENZIATO'.

L'INVENTARIO DEGLI OGGETTI

La Borsa di Lewton

Come per la sua agenda, Lewton ha un borsello nel quale ripone gli oggetti che trova in giro³¹. Si tratta dell'inventario degli oggetti (oppure, 'l'inventario') e vi potete accedere cliccando su Lewton e quindi sull'icona della borsa, oppure premendo F2. All'inizio del gioco avrete un solo oggetto – il borsello di Lewton. Ne raccoglierete altri con il procedere del gioco. A differenza delle altre avventure grafiche, il numero degli oggetti di Discworld Noir è piuttosto limitato. La maggior parte del gioco fa leva sugli indizi, non sugli oggetti.

Potrete raccogliere un oggetto e riporlo nell'inventario semplicemente cliccandoci sopra, quindi usarlo per interagire (doppio click) con gli elementi di interazione mentre l'oggetto è tenuto in mano (selezionato) da Lewton³².

Comandi Inventario

- **Riflettere sugli oggetti:** Come nel caso degli indizi, se cliccate con il dx su un oggetto riceverete il commento di Lewton a riguardo.
- **Esaminare un oggetto:** per un commento più dettagliato, potete fare un doppio click sull'oggetto. Lewton lo esaminerà in maniera più accurata e vi fornirà il commento appropriato.

³⁰ Questo non significa necessariamente che ne abbiate fatto tutto quello che potevate farci, ma significa che un indizio non verrà barrato sino a che non l'avrete utilizzato nel modo più appropriato per terminare il gioco.

³¹ O, dipende dal caso, che ruba, gratta, sottrae, tacca, zanza, fotte, rapina, sgraffigna, dirotta, prende in prestito, aggancia, tira su o di cui si appropria indebitamente.

³² L'unica differenza tra indizi e oggetti è che quando stavamo parlando di indizi abbiamo usato le virgolette.



- **Raccogliere un oggetto:** cliccando su un oggetto Lewton lo raccoglierà.
- **Deselezionare un oggetto:** cliccando su uno spazio vuoto nella finestra dell'inventario, Lewton rilascerà l'oggetto che sta portando.
- **Combinare oggetti:** questo comando equivale al connettere indizi (vedere sopra). Prendete un oggetto e cliccate su quello con cui volete combinarlo. Se è possibile combinarli, Lewton ve ne descriverà il risultato. Altrimenti vi risponderà allo stesso modo di un tentativo di connessione fallito. Delle volte gli oggetti si possono combinare con degli elementi di interazione.
- **Uscire dall'inventario:** Cliccate all'esterno della finestra dell'inventario (o premete **ESC**) per uscire dallo stesso.
- **Scorrere l'inventario:** Cliccando sulle frecce della barra di scorrimento potrete spostare l'inventario di una riga. Cliccando sopra o sotto l'indicatore sulla barra di scorrimento oppure trascinandolo potrete esaminare l'inventario più in fretta. Potrete anche usare i tasti **PAG SU**, **PAG GIÙ**, **HOME** e **FINE** per spostarvi nella finestra dell'inventario (vedere Utilizzare la Tastiera)

SUGGERIMENTO: IL MODO PIÙ VELOCE PER RIPORRE UN OGGETTO IN INVENTARIO È QUELLO DI CLICCARE CON IL DX QUANDO NON CI SONO INVENTARI APERTI NÉ ELEMENTI SELEZIONATI. COME NEL CASO DELL'AGENDA, POTRETE SEMPRE FARE UN DOPPIO CLICK SU LEWTON O SULL'INVENTARIO DEGLI OGGETTI PER OTTENERE LO STESSO EFFETTO.

ALTRI INVENTARI

Ci possono essere altri tipi di inventari durante il gioco. Sta a voi imparare a utilizzarli, ma ci sarà sempre almeno un personaggio che vi spiegherà come farlo. Se avrete accesso a uno di questi inventari segreti, potrete utilizzare il tasto **F4** per accedervi.



DIALOGHI

MONOLOGHI INFUOCATI

Dal momento che Lewton è un investigatore privato, sulla sua capoccia compaiono dei monologhi infuocati. La cosa si rivela molto conveniente per voi, in quanto giocatori, poiché vi permette di sapere cosa gli passa per la testa.

LA FINESTRA DI DIALOGO

Come Parlare alla Gente³³

Potrete conversare con quasi tutti i personaggi presenti in Discworld Noir. Questi spesso interverranno con notizie importanti che potranno aiutarvi a terminare il gioco. E' sempre consigliabile passare più tardi per parlare di nuovo con i personaggi, dato che possono avere delle novità per voi. Quando ottenete un nuovo indizio è bene riflettere sui personaggi cui potreste parlarne.

Per avviare una conversazione con un personaggio, semplicemente fate un doppio click sullo stesso. Dopo un preambolo, si aprirà la 'finestra di conversazione'. Questa finestra contiene gli argomenti dei quali Lewton può parlare con quello specifico personaggio. La natura degli argomenti disponibili in un particolare frangente dipende da quello che Lewton ha appreso nelle sue indagini, da quello di cui ha già discusso con quel personaggio e da quello che è accaduto in città recentemente.

SUGGERIMENTO: GLI ARGOMENTI DISPONIBILI DIPENDONO DA QUELLO CHE LEWTON HA ESAMINATO O SEMPLICEMENTE OSSERVATO, DA QUALI PERSONAGGI CONOSCE, DA QUELLO CHE HA DETTO LORO E DA QUELLO CHE STA ACCADENDO IN CITTÀ. SPESSO È UTILE DARE UN'OCCHIATA ALLA LOCAZIONE IN CUI SI TROVA UN PERSONAGGIO PRIMA DI PARLARGLI, DATO CHE VI SI POSSONO TROVARE NUOVE ARGOMENTAZIONI DI DIALOGO.

³³ Vale a dire, nel gioco. Se non riuscite a parlare alla gente nella vita quotidiana non possiamo davvero aiutarvi. Possiamo però raccomandarvi di chiamare un telefono amico, ma se non riuscite a parlare come potrebbe esservi d'aiuto?



Come Terminare un Dialogo³⁴

Quando avete terminato di conversare con un personaggio, selezionate l'argomento di commiato, o cliccate all'esterno della finestra di conversazione. Lewton si congederà e potrete tornare a battere le strade alla ricerca di indizi. Solitamente, potrete tornare a parlare a un personaggio più tardi. Comunque, per diverse ragioni, la cosa potrebbe non essere sempre possibile. Dovrete decidere cosa dire ai personaggi e cosa tenere nascosto. In qualche caso, Lewton deciderà che non è una buona idea dire (o chiedere) a un certo personaggio qualche cosa in particolare, nel qual caso commenterà con uno dei suoi monologhi infuocati.

Menzionare Indizi e Oggetti

Potrete fare in modo che Lewton menzioni a un personaggio determinati indizi o oggetti selezionando l'icona dell'apposito inventario dalla finestra di conversazione. In questo modo si aprirà quell'inventario, esattamente come descritto nella sezione **Inventari**. Comunque, quando cliccate su un indizio o un oggetto in quell'inventario, invece di prenderlo in mano, Lewton ne parlerà al personaggio con cui sta dialogando. Se Lewton ritenesse che menzionare quell'oggetto o indizio a quel personaggio sia una cattiva idea, si rifiuterà di farlo commentando con uno dei suoi monologhi infuocati.

Confronti

Occasionalmente, durante una conversazione, qualcuno dirà qualcosa in contraddizione con qualche prova o indizio raccolti altrove. In questi casi, potreste desiderare che Lewton confronti le versioni originali. Per farlo, selezionate l'icona dell'inventario apposito (l'agenda, ad esempio) dalla finestra di conversazione, quindi selezionate l'indizio o l'oggetto in questione. Lewton procederà al confronto. In qualche caso, un confronto andato a buon fine aggiungerà un argomento che vi permetterà di fare un passo in avanti.

³⁴ Nella vita quotidiana, questa è solitamente la parte più facile.



LA FINESTRA DELLE OPZIONI

COS'È LA FINESTRA DELLE OPZIONI?

Ehm... beh, è una finestra contenente delle opzioni. Cosa vi aspettavate? Un chiosco che vende azioni? Potrete aprire la finestra delle **Opzioni** premendo il tasto **F1** in modo da accedere alle incredibili meraviglie ivi contenute.

LE OPZIONI

Carica una Partita

Quando selezionate questa opzione, apparirà una finestra contenente un elenco delle partite precedentemente salvate. Per caricarne una, selezionatela cliccando sulla sua descrizione, quindi cliccate sull'icona di conferma. Alternativamente, potete semplicemente fare un doppio click sulla descrizione. L'icona di annullamento può essere utilizzata per tornare alla finestra precedente.

Salva la Partita

Potete salvare la partita in corso in qualsiasi momento (in modo da tornare a giocare dalla stessa posizione) selezionando questa opzione. Apparirà un elenco delle precedenti partite salvate e uno spazio vuoto per salvarne una nuova. Potete rinominare una partita esistente cliccando sulla sua descrizione e inserendone una nuova, oppure creare un nuovo salvataggio inserendo la descrizione nello spazio vuoto. Una volta che avrete inserito la descrizione, cliccate sull'icona di conferma per salvare la partita. Potrete anche salvare sopra una partita vecchia con un doppio click sulla stessa.

Avvia una Nuova Partita

Questa opzione vi riporta alla schermata principale. Utilizzatela qualora la situazione sia realmente compromessa, quando volete vedere nuovamente il filmato introduttivo, oppure semplicemente perché vi aggrada la schermata principale.



Sonoro/Sottotitoli

Questa opzione vi mostrerà una finestra contente delle barre scorrevoli che vi permetteranno di regolare il volume della musica, degli effetti sonori e della voce. Sono forniti dei sottotitoli in caso di difficoltà nella comprensione, nell'ascolto o nell'acquisto di una scheda sonora decente. Da questa finestra potete anche abilitare o disabilitare i sottotitoli o alterare la loro velocità di apparizione. Per le versioni multilingua, selezionate la bandiera della nazione che preferite.

Gamma Correction

Se la scheda grafica supporta la funzione di correzione gamma, potrai modificare la grafica passando da un'atmosfera soffusa a una più luminosa e quindi più facile da vedere.

Uscire dal Gioco

Questa opzione vi farà uscire dal gioco.³⁵

UTILIZZARE LA TASTIERA

Discworld Noir può essere giocato ugualmente bene tramite tastiera.³⁶

- Il cursore è spostato tramite i tasti **FRECCIA**.
- La **BARRA SPAZIATRICE** è l'equivalente del singolo click e serve a camminare o 'raccogliere' indizi o oggetti dagli inventari.
- Il tasto **INVIO** è l'equivalente del doppio click e serve a interagire con gli elementi oppure a passare all'altra pagina in cui è contenuto un iperindizio.
- Il tasto **CTRL** è l'equivalente del click con il dx ed è usato per esaminare gli elementi e rilasciare gli oggetti selezionati.
- **F1** serve ad aprire la finestra delle opzioni.
- **F2** serve ad aprire l'inventario degli oggetti.

³⁵ Forse perché avete da giorni rinunciato al sonno.

³⁶ Questa è effettivamente una bugia. Il mouse è ovviamente la maniera migliore di giocare, ma la tastiera può essere usata per velocizzare il gioco. A tutte quelle persone provviste di un P133 o superiore e sprovviste di mouse chiedo: Perché? Che ragione può avervi portato a una simile situazione? Avete la mia simpatia.



- **F3** serve ad aprire l'agenda.
- **F4** serve ad aprire gli inventari addizionali, se ne avete.
- Una volta aperta la finestra dell'agenda, avrete a disposizione altri tasti. **PAG SU** e **PAG GIÙ** servono a scorrere verso l'alto e verso il basso una pagina, **HOME** e **FINE** possono invece essere usati per raggiungere rispettivamente l'inizio e la fine dell'agenda.
- In maniera simile, nell'inventario degli oggetti **PAG SU** e **PAG GIÙ** servono a scorrere verso l'alto e verso il basso, **HOME** e **FINE** possono invece essere usati per raggiungere rispettivamente l'inizio e la fine dell'inventario.

Il tasto **ESC** è utilizzato per saltare una sequenza animata automatica (le scene cinematografiche) e per annullare qualsiasi operazione in finestra. Infine premendo **ALT** e **X** contemporaneamente si esce dal gioco.

PROTEZIONE ANTIPIRATERIA

Discworld Noir è il risultato di numerose ore di impegno ed è stato scritto da una software house indipendente, molto talentuosa, ma non altrettanto ricca. Di conseguenza, saremmo molto arrabbiati con voi se decideste di piratare il gioco. Ma c'è di più, se lo fate, saremo costretti a sguinzagliare la nostra squadriglia di mercenari accaniti per darvi la caccia. Non ci piace farlo, ma sono tempi disperati.



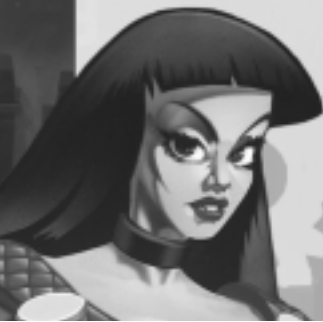
I CREDITI

37

UNA PRODUZIONE SUTHERLAND-BARNETT

PROGETTATO DA:	Gregg Barnett e Chris Bateman
PRODOTTO DA:	Gregg Barnett e Luci 'Loki' Black
DIRETTORE ESECUTIVO:	Angela Sutherland
SCRITTO DA:	Chris Bateman
LOCALIZZAZIONE ITALIANA:	Project Synthesis Srl
VOCE DI LEWTON:	Rob Brydon
LE VOCI DEGLI ALTRI PERSONAGGI A OPERA DI:	Robert Llewelyn, Nigel Planer, Kate Robbins Rob Brydon
DIRETTORE ANIMAZIONE E ANIMATORE PRINCIPALE:	Simon Turner
DIRETTORE TECNICO ARTISTICO:	David Hirst
DESIGN FONDALI E PROGETTAZIONE GRAFICA:	Nick Martinelli
DIRETTORE ARTISTICO:	David Kenyon
DESIGN PERSONAGGI:	Matt Taylor, Ben 'Lord' Willsher
MODELLAZIONE PERSONAGGI:	Mark Booth, Warren Hawkes e Ben Willsher
GRAFICI FONDALI:	Jim 'Scouse' Ellis, Mark Booth, Warren Hawkes, Dave Hirst, Steve Packer, Guillaume Camus e Mohand Zennadi
GRAFICI ANIMAZIONI LEWTON:	Mark Booth, Dave Hirst e Dave Swan
ANIMATORI:	Ben Willsher, Steve Packer, Warren Hawkes, Jim Ellis, Darren Charles Hatton e Mark Booth
GRAFICI INTERFACCIA:	Steve Packer e Matthew Bell

³⁷ Discworld Noir non è stato dato alla vita in un lampo come Athena da Zeus (o, per usare una versione moderna della stessa espressione, come Xena da Ercole). Parecchie persone talentuose hanno dato la loro vita per permettervi di giocare a questa avventura e voi dovete loro per lo meno un'occhiata superficiale. Scommetto che siete quel genere di persona che esce dal cinema prima della fine dei titoli di coda. Vergognatevi.



PROGRAMMATORE CAPO GIOCO:

Mark Judge

PROGRAMMATORE CAPO MOTORE GRAFICO:

John Young

PROGRAMMATORE CAPO PLAYSTATION:

Manjit Ghataora

PROGRAMMAZIONE 3D:

Chris Waterworth

PROGRAMMAZIONE ADDIZIONALE:

Jason Brooke

IMPLEMENTAZIONE ENIGMI:

Chris Bateman e Mark Judge

MUSICA ED EFFETTI SONORI:

Paul Weir

DIRETTORE AUDIO:

Rob Lord

REGISTRAZIONE PARLATO E CONVERSIONE:

Mark Bandola e Rob Lord

EFFETTI SONORI E VOCI ADDIZIONALI:

Rob Lord

CANZONI A OPERA DI:

Paul Weir

LIRICHE ADDIZIONALI IN 'WHEN YOU MET HER' A OPERA DI:

Chris Bateman

AGENDA INDIZI A OPERA DI:

Matthew Bell, Steve Packer e Jim Ellis

ASSISTENTE TECNICO:

Paul Stamp

ASSISTENTE DI PRODUZIONE:

Siobhan Reddy

GRAFICA ADDIZIONALE A OPERA DI:

Luc Lemaire

ENTITÀ DELLA TENEBRA SUPREMA:

Colin Fuidge

DIRETTORE DI PRODUZIONE GT:

Graeme Boxall

PRODUTTORE CAPO GT:

Steve 'Sargie' Sargent

PRODUTTORE GT:

Craig 'Ledski' Leigh

ASSISTENTE ALLA PRODUZIONE GT:

Trevor Barnes

MANAGER SERVIZI ESTERNI GT:

Kevin Turner

MANAGER CONTROLLO QUALITÀ:

Graham 'G-Dog' Axford

SUPERVISORE CONTROLLO QUALITÀ:

Tim Wileman

SUPERVISORE CONTROLLO QUALITÀ:

Marc Smikle



SUPERVISORE CODICE:

Krazy Kolin Tregaskes

CAPO TESTER:

Alys Robinson

TESTER:

*Mark Dearsley, Johnny Moorcroft, Francis
Digby-Firth, Keanan Jones e Mike Richards*

MANUALE:

Chris Bateman

TRADUZIONE DEL MANUALE

Project Synthesis Srl

COORDINATORE MANUALE:

Marianne Durand

PROGETTO MANUALE:

Red Pepper Design, Resham Badhwal

CONTROLLO BOZZE:

Jon Rouse

RINGRAZIAMENTI SPECIALI DA GT A:

*Tutto lo staff del Controllo Qualità GT, Paul Fox,
Matt Woodley, Lee Kirton, Axel Blagmore,
Charlie Gig, Trent Vegaess, Bart Vormees,
Rob Letts senza dimenticare Eric Cartman.
Kickass.*

RINGRAZIAMENTI SPECIALI DA PERFECT
ENTERTAINMENT A:

*Josh Kirby, Victor Gollancz Ltd (per il permesso
a riprodurre estratti da Discworld Companion di
Terry Pratchett e Stephen Briggs) Nichol Murray
e Louisa Ardley.*

AGENTE PER TERRY PRATCHETT:
PER LE CONTINUE INGERENZE:

*Colin Smythe
Terry Pratchett*



Get Yer Rocks On

(Troll Bar Blues)

Music and lyrics
Paul Weir

♩ = 80

Sapphire

Why must I, Be so blue? There's no time, to—

4

Cry_ o ver you. Your ru gged fea tures, frigh tens_ crea tures. The min ute you

7

Walked through the wall I could see you're a troll of de struct ion. Sand stone eyes,

10

Mar bled feet, Crunch my hand_ When e ver we meet. Why don't you

13

Chuck a stone, Take me home_ well you're my fa - vourite slab of

16

quali ty gran ite._ Roughly shaped_ My ba by wouldn't pass for a

20

piece of slate. He's rock hard_

23

Skin like_ sand_ pa per, Ba_by, there's no on grea ter.



Infogrames Games Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (€ 1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655	http://www.de.infogrames.com
• Belgie	PC: +32 (0)2 72 18 633 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	helpdesk@nl.infogrames.com
• Danmark	+44 (0)161 8278060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		helpline@uk.infogrames.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34 €/mn) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34 €/mn) Technique: 0825 15 80 80 (0,15€/mn Du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Infogrames France / Euro Interactive Service Consommateur 84 rue du 1 ^{er} mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com http://www.fr.infogrames.com
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (€ 1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0190 771 883	http://www.de.infogrames.com
• Greece	301 601 88 01		info@gr.infogrames.com
• Italia	-	-	info@it.infogrames.com http://www.infogrames.it
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	helpdesk@nl.infogrames.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2ª a 6ª, entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	apoiocliente@pt.infogrames.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday		infogrames@telerom.co.il
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@es.infogrames.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz / Suisse	Technische: 0900 105 172 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900 105 173	http://www.de.infogrames.com
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 88 *24 hours a day / 1£ /min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling.	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	helpline@uk.infogrames.com