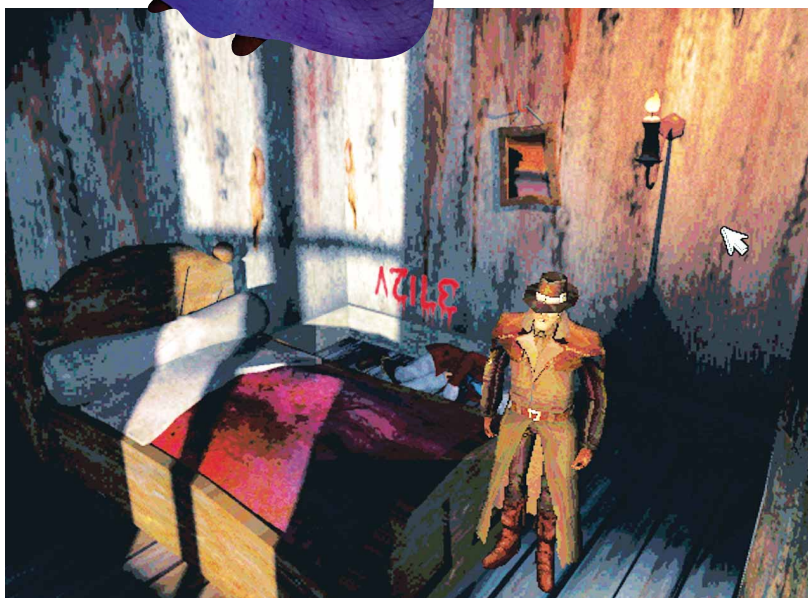




Konkurrenz für Humphrey Bogart

# Discworld Noir

Der dritte Teil der Scheibenwelt-Adventures geht neue Wege: Statt bunter Zeichentrickgrafik ist jetzt düstere Renderoptik angesagt.



Rätselhaft:  
Was will uns  
die **blutige**  
**Schrift** an der  
Wand sagen?

**S**tellen Sie sich die folgende Filmszene vor: Ein Mann mit Schlapphut und Mantel wird durch die Straßen des nächtlichen Ankh-Morpork gejagt. Die Kamera blickt durch die Augen seines unbittlichen Verfolgers, während dieser über Mauern hechtet und um Ecken biegt. Schließ-

lich erreicht er sein Opfer und – ein Mord geschieht. Der Gemeuchelte ist der Privatdetektiv Luton, Ihr Spielcharakter. Die gesamte Handlung von **Discworld Noir** spielt in einer Rückblende und führt schließlich zu dieser Szene. Vielleicht sind Sie gut genug, Ihren Tod zu verhindern...



Jeder der Gegenstände im **Inventar** dient auch als Dialog-Thema.

## Der Morporker Falke

Die Londoner Firma Perfect werkelte gerade am dritten Adventure zu Terry Pratchetts **Scheibenwelt**-Romanreihe. Diesmal steuern Sie jedoch nicht den tolpatschigen Zauberer Rincewind durch eine klatschbunte Zeichentrickwelt. **Discworld Noir** bricht mit der Tradition und kommt in düsterer Render-Gratik daher, die offenkundig von Filmen wie **Casablanca** oder **Der Malteser Falke** inspiriert ist. Schauplatz ist die berühmte Stadt Ankh-Morpork, in der erfahrene Leser viele Orte wiedererkennen werden: Die Handlung führt Ihren schlapphütigen Helden unter anderem in die unsichtbare Universität und den Tempel der kleinen Götter.

## Luton ermittelt

Anders als **Grim Fandango** soll **Discworld Noir** die bewährte Point-and-click-Steuerung benutzen. Dafür wollen die Designer bei den Rätseln neue Wege gehen. Nur ganz

wenige der Aufgaben sollen auf aberwitzigen Objektkombinationen beruhen, die für die ersten beiden Teile so typisch waren. Statt dessen werden Sie eine Sammlung von Hinweisen anlegen (teils Gegenstände, teils Notizen, teils Beobachtungen), auf die Sie im Gespräch mit Charakteren Bezug nehmen können. Das ganze Spiel ist nichtlinear angelegt. Es soll zwar feste Storyblöcke geben, die meisten Aufgaben dürfen Sie jedoch in beliebiger Reihenfolge angehen. Viele Nebenstories sind zum Lösen der Hauptgeschichte gar nicht notwendig, sollen aber wertvolle Hinweise liefern.

Perfect hat sich kompetente Hilfe geholt, um **Noir** zu einem Erfolg zu machen: Terry Pratchett höchstpersönlich überarbeitete das Skript, und Andreas Brandhorst, der Übersetzer der Romane, überträgt die stolzen 16.000 Textzeilen des Spiels. Brandhorst hat dafür angeblich sogar ein Buchprojekt zurückgestellt. **GUN**

## Discworld Noir

Genre: Adventure  
Termin: März '99

Hersteller: GT Interactive  
Ersteindruck: Gut

**Gunnar Lott:** »Die ungewöhnliche Idee scheint aufzugehen, obwohl hier zwei so grundverschiedene Szenarios wie Film Noir und Scheibenwelt gemixt werden. Als anspruchsvolles Detektivspiel mit humoriger Note macht **Discworld Noir** einen guten Eindruck.«