

Discworld Noir FAQ/Walkthrough (Dutch)

by PSC_Patterson

Updated to vFinal on Feb 24, 2007

This walkthrough was originally written for Discworld Noir on the PSX, but the walkthrough is still applicable to the PC version of the game.

```
+-----+
|
|  DISCWORLD NOIR
|
|  FAQ/Walkthrough voor PlayStation - Geschreven door Patt3rson
|
|  Laatste versie, sinds 24 februari 2007 - Copyright Patt3rson
|
|  patt3rson(at)gmail(punt)com - www.gamechoice.nl
|
+-----+
```

```
=====
= I N H O U D S O P G A V E =
=====
```

\ 1 / INTRODUCTIE /

- 1A - Rechten
- 1B - Toevoegingen
- 1C - Voorbereiding

\ 2 / GAME /

- 2A - Verhaal
- 2B - Personages
- 2C - Besturing

\ 3 / WALKTHROUGH /

- 3A - Act I
- 3B - Act II
- 3C - Act III
- 3D - Act IV

\ 4 / AFSLUITING /

- 4A - Slotwoord
- 4B - Credits

```
=====
= 1 = I N T R O D U C T I E =
=====
```

/ 1 \ \ A / RECHTEN /

Het schrijven van FAQ's en walkthroughs vergt veel tijd en moeite, schrijvers steken er dan ook een hoop werk in. Werk stelen van anderen is uit den boze en één van de ergste misdaden die je in het schrijven kunt begaan. Bovendien is

het strafbaar, want alle bestanden op sites vallen onder de internationale wet van kopieerrechten en gebruik zonder toestemming is dus aan te vechten via de rechtbank.

De nieuwste versie van dit bestand is meestal te vinden op <http://www.gamefaqs.com>. Voor vragen en of opmerkingen over dit bestand, waaronder ook de walkthrough, kan men ook terecht op onderstaand adres. Alleen serieuze vragen waarvan het antwoord niet in dit bestand te vinden is zullen worden behandeld.

Dit document mag niet verspreid of gekopieerd worden in delen of in het geheel. Dit bestand mag alleen geprint of opgeslagen worden voor eigen gebruik. Voor gebruik op andere manieren of locaties moet eerst schriftelijke toestemming van de auteur verkregen worden. Toestemming kan aangevraagd worden op onderstaand adres, maar wordt niet gegarandeerd! Tref je het bestand op een andere plek aan dan de locaties die hier onder staan weergegeven laat het dan weten via hetzelfde adres.

[CONTACTADRES]

patt3rson@gmail.com

[TOEGESTANE LOCATIES VAN DIT DOCUMENT]

<http://www.gamechoice.nl>

<http://www.gamefaqs.com>

<https://www.neoseeker.com>

<http://www.supercheats.com>

/_1______
\B / TOEVOEGINGEN /

SuperCheats is toegevoegd aan de toegestane locaties van dit document. Daardoor zijn er een aantal aanpassingen gedaan in de secties Rechten en Credits.

/_1______
\C / VOORBEREIDING /

Voor een review en beoordeling van de game ga je naar <http://www.gamechoice.nl>. Lees eerst onderstaande tips voordat je met de game of het lezen van de walkthrough begint. Deze aanwijzingen bevatten waardevolle informatie over het gebruik van de FAQ of de game.

Ten eerste is er een groot verschil bij het vragen naar bepaalde onderwerpen. Je kan namelijk gewoon een praatje maken, waarna er verschillende opties komen in het praatrijtje. Maar je kan ook een voorwerp kiezen of iets uit je notitieboekje. Hier moet je goed op letten, anders kom je niet door het spel heen!

Ten tweede gaat het hele spel om vragen stellen om nieuwe plaatsen en personen te achterhalen. In de walkthrough staat aangegeven over welke dingen je moet praten, soms erbij dat je een nieuwe locatie hoort te krijgen. Je kan zien dat je een nieuwe locatie hebt gekregen als er links boven in beeld heel even een kaartje verschijnt. Je zal daar ook iets zien als je een nieuwe aantekening maakt in je notitieboekje.

=====
= 2 = G A M E =
=====

/_2______

Lewton is privé detective in het stadje Ankh-Morpork, gelegen op de Discworld. Op een dag wordt hij vermoord, waarna je in het spel te zien krijgt hoe dat zo gekomen is. Lewton wordt benaderd door een bevallig dame genaamd Carlotta, omdat zij een zaak voor hem heeft. Lewton moet iemand zien op te sporen, iets wat niet makkelijk is een Ankh-Morpork. De stad wordt bewoond door trollen, elfen, mensen en ander raar volk.

Al snel is Lewton niet alleen maar bezig met The Mundy Case, maar wordt hij ook betrokken in The Therma Case door een trol genaamd Malachite. Dat is niet echt een vent die je iets kan weigeren, dus zal je wel moeten meewerken. Later wordt je door de schoonvader van Carlotta ook betrokken in The Von Uberwald Case. Al bij al ben je dus een druk man, en je gaat er op uit om mensen te ondervragen, aanwijzingen te vinden en plaatsen te bezoeken. Iets wat uiteindelijk uitloopt op je eigen dood. Of toch niet?

[LEWTON]

De held uit het spel. Ook al is hij een beetje een loser, hij krijgt de dingen toch maar mooi voor elkaar. Hij bezit een raar soort humor, waar je af en toe flink om moet lachen tijdens het spelen.

[CARLOTTA]

Degene die je inhuurt en je aan het hele avontuur laat beginnen. Lewton heeft gevoelens voor haar, maar kan haar niet vertrouwen. En dat blijkt maar weer als Lewton er achter komt wie en wat Carlotta is.

[NOBBY]

Lewton's goede vriend die bij de Watch werkt. Hij heeft nogal moeite met bepaalde moeilijke woorden, maar komt erg van pas als Lewton iets nodig heeft. Ook al haalt hij daarmee zijn meerdere, Vimes, op zijn dak.

[MALACHITE]

De trol die je op je tweede zaak zet. Op dat moment weet je nog niet waar alles op uitdraait en alles op elkaar insluit. Hoewel Malachite niet veel zegt is hij vrij lachwekkend vanwege het feit dat alle trollen achterlijk zijn.

[HORST]

Jasper Horst is een verzamelaar van waardevolle artefacten en concurrent van Laredo Cronk. Hij maakt het je knap lastig, omdat hij ook achter het gouden zwaard aanzit. Hij is misschien wel de enige trol die nog wat verstand heeft.

[AL KHALI]

Een trouwe dienaar van Jasper Horst. Hij is ook degene die je waarschuwt om van de zaak van Carlotta af te blijven en je volgt door de hele stad. Helaas lopen die achtervolgingen niet goed voor hem af.

[GASPODE]

Er is weinig bekend van deze trouwe viervoeter. Maar hij is wel degene die je helpt om je nieuwe 'vorm' en alles wat daarbij komt onder de knie te krijgen. Verder is Gaspode niet belangrijk in het spel.

[ILSA]

Het schijnt dat Lewton en Ilsa iets met elkaar gehad hebben, maar nu is Ilsa met Two Conkers, de buitenlander. Maar Ilsa is nog steeds belangrijk voor Lewton, en niet alleen op zakelijk gebied.

Hieronder staan alle knoppen van de PlayStation controller. Niet alle knoppen hoeven een functie te hebben in het spel zelf! Dit zijn de standaard instellingen, het is mogelijk dat de besturing naar eigen wens in te stellen is! Check de handleiding of de menu's om er achter te komen hoe.

PIJLTJES:

Boven	- Beweeg cursor naar boven
Beneden	- Beweeg cursor naar beneden
Links	- Beweeg cursor naar links
Rechts	- Beweeg cursor naar rechts

SYMBOLLEN:

Driehoekje	- Annuleren
Kruisje	- Interactie
Vierkantje	- Lopen
Rondje	- Onderzoeken

SCHOUDE:

L1	- Inventaris openen
L2	- NIET IN GEBRUIK
R1	- Notitieboekje openen
R2	- NIET IN GEBRUIK

STICKS:

L3	- NIET IN GEBRUIK
Linker Analoog	- NIET IN GEBRUIK
R3	- NIET IN GEBRUIK
Rechter Analoog	- NIET IN GEBRUIK

FUNCTIE:

Start	- NIET IN GEBRUIK
Select	- Pauzemenü oproepen

=====
= 3 = W A L K T H R O U G H =
=====

Na je lange maar interessante gesprek met Mrs. Carlotta ga je het kantoor uit om daarna naar The Wharf te gaan. Loop via de loopplank het schip op en praat met Mr. Scoplett. Klik op het gezicht als het gesprek begint, zodat er daarna allerlei mogelijkheden in beeld verschijnen. Na het eerste deel van het gesprek kies je voor de optie The Milka's Passengers. Vraag daarna naar Mundy en de Milka. Als je dat gedaan hebt weet je dat je nu naar het Cafe Ankh moet. Ga niet direct het café in, maar ga eerst rechts een straatje in en pak de Crowbar die daar op een wagen ligt. Ga daarna wel het café binnen. Achter de pianist zit Nobby. Ga eerst een normaal gesprek met hem aan door op het gezicht te klikken uit je menu, als je eenmaal met hem aan tafel zit. Dan zal er een lijstje verschijnen met onderwerpen. Kies Vimes. Praat daarna met hem over de Milka. Laat het daarbij en beëindig het gesprek. Helemaal links achterin zit Captain Jenkins. Praat met hem over de Mysterious Passengers en Mundy. Hier schiet je natuurlijk niets mee op, dus kap het maar af. Ga weer terug naar The Wharf. Als het goed is, is de zeeman links in beeld nu weg. Zo niet, ga dan wat heen en weer tussen The Wharf en een andere plaats totdat hij wel weg is. Ga naar de kratten toe en gebruik je Crowbar op een losstaande

krat. Aan boord van het schip pak je het drijvende Label. Neem daarna de onderste uitgang om boven op het schip te komen. Ga daar de kamer links boven in, waar je de Bunk doorzoekt om een stukje karton te vinden met een cijfer er op. Ga de hut uit en na het filmpje ben je weer in je kantoor. Hier ontmoet je Al Khali, waar je automatisch mee praat. Ga weer weg uit je kantoor om naar de Pseudopolis Yard te gaan. Praat met Nobby over de Mysterious Passengers. Ga naar buiten en 'praat' met Malachite de trol. Je zal Therma voor hem moeten vinden. Als je van Nobby nog niet gehoord hebt waar je één van de Mysterious Passengers kan vinden, ga dan weer terug naar de Pseudopolis Yard en praat weer met Nobby over de Mysterious Passengers. Je krijgt te horen dat één van hen in Cafe Ankh zit. Ga daar nog niet naar binnen, maar ga in plaats daarvan naar de Octarine Parrot en wacht tot de trol op het podium klaar is met zingen. Als dat zo is zie je haar naam staan, Sapphire en kan je met haar praten. Praat ten eerste over Malachite en daarna over Therma. Je krijgt er een naam en een plaats bij.

Ga weer terug naar Pseudopolis Yard en praat met Nobby over Madame Lodestone, om er weer een locatie bij te krijgen. Naar die plaats moet je ook toe, het Mausoleum. Ga naar de Tombs en je zult er achter komen dat je hulp nodig hebt om verder te komen. Ga hier weer weg en ga naar Cafe Ankh. Hier ontmoet je Ilsa, praat met haar over de Mysterious Passengers en over dat Label dat je gevonden hebt. Je krijgt er een nieuwe locatie bij: Pier Five. Ga daar naar toe. Je zal zien dat je niet door de deur naar binnen kunt, en ook niet aan de zijkant. Laat dus maar even zitten en ga terug naar je kantoor. Voor je, bij de deur, ligt een briefje van Carlotta. Lees het en ga daarna naar het Von Uberwald Mansion. Laat de Invitation aan de butler zien zodat je naar binnen mag. Als de butler weg is kijk je naar het schilderij boven de deuren, zodat Carlotta komt. Praat met haar over het Selachii Mausoleum. Na het gesprek zal je praten met de schoonvader van Carlotta. Je hebt hem echter nog niets te melden, dus ga hier weg. In het Mausoleum zal je Therma vinden en alleen achterblijven. Nu je weet dat Therma hier ligt kan je weer weg. Ga naar Rhodan's Workshop. Als je binnen bent zie je links boven een deur waar je doorheen kan. Hierachter zit Malachite, dus ga daar naar toe. Praat met Malachite over Therma In The Mausoleum, zodat je daar naar toe gaat. Je krijgt van hem een Grapping Iron, voordat hij weggaat. Onderzoek het lichaam, zodat je weet dat er een gouden tand in ligt. Neem deze Tooth mee en ga daarna weer naar Pier Five. Ga naar de zijkant van het pakhuis en gebruik de Grappling Iron op het Skylight, links boven in beeld, zodat je naar boven gaat. Gebruik boven je Crowbar op het Skylight om het pakhuis in te kunnen. Rechts in beeld zie je een lichtvlek. Bij het uiterste linker puntje van dat vlak ligt een Matchbook. Gebruik het Matchbook op het stukje karton wat je eerder vond op de Milka, dat met het cijfer er op. Onderzoek het daarna om aan een adres te komen. Klim daarna weer naar boven bij het Skylight. Ga dan ook het dak af en weg bij Pier Five. Ga weer naar de Octarine Parrot en praat met Mankin, de vent achter de bar. Praat met hem over het Matchbook en over Mundy. In zijn gespreksveld zal Lies verschijnen, dus praat daar over. Ga naar de uitgang rechts in beeld om bij Mundy en het einde van Act I te komen.

/ 3 \
 \ B / ACT II /

Onderzoek de tekst op de muur (Met rondje dus!), Mundy's Corpse en Mundy's Boots. Boven de tekst, precies boven de A, hangt een touw hoog aan de muur. Onderzoek dat ook om de notitie Frayed Rope in je boekje te krijgen. Check of er wat in de laarzen zit en ga dan naar de bar beneden. Praat met Mankin over Sapphire Lied? in de Sapphire zaak. Links van het podium zit een kleine deur, waarachter je Sapphire kan vinden. Na het gesprek praat je weer met Mankin over Sapphire's Money. Ga daarna naar het casino Saturnalia en ga naar binnen. Na het hele gedoe met Ilsa en Remora praat je met Carlotta over Mundy's Murder en vraag daarna of zij Mundy heeft vermoord om er een locatie bij te krijgen.

Ga weg uit het casino en ga naar de Temple Of Small Gods. Ga naar het gebied rechts boven in de tempel en praat met Malaclypse over dat Frayed Rope. Ga daarna weer terug naar de Octarine Parrot om met Mankin te praten. Bespreek Mundy Hung Upside Down, daarna Mundy Was Cut Down en daarna Mundy's Boots. Nu je de munt hebt ga je terug naar je kantoor. Al Khali zal je meenemen naar een nieuwe locatie om te praten met Jasper Horst. Klik op het gezicht om een normaal gesprek met hem te beginnen. Je hoeft nu verder niets te bespreken dus ga maar weg. Je kan altijd nog terug, want de locatie waar je nu bent staat inmiddels ook op de kaart. Bezoek het casino, Saturnalia, weer en praat met Carlotta over het Golden Sword. Ga daarna naar haar schoonvader, de graaf, zodat je een foto van Regin krijgt. Ga naar The Wharf en laat de foto zien aan Mr. Scoplett. Daarna praat je met Nobby, in de Pseudopolis Yard, over Regin's Carriage. Ga naar de nieuwe locatie, Maudlin Bridge. Als je goed kijkt zie je aan de punt van een hekje een stukje stof hangen. Neem dat mee en laat het aan de graaf in de Von Uberwald Mansion zien. Daarna ga je naar The Wharf, waar de Milka inmiddels weg is. Gebruik je Grappling Iron op de Mooring Line die op de grond ligt, zodat je er weer een touw aan vast hebt. Ga weer terug naar de Maudlin Bridge en gebruik je Grappling Iron op Ankh rivier. Je zal merken dat je het er zelf niet uit kan krijgen. Dus ga je naar Rhodan's Workshop en praat je met Malachite over Something In The River.

Hij zal akkoord gaan, maar geef hem wel de Grappling Iron. Nadat Malachite weg is check je Regin's lichaam. Gebruik daarna de foto van Regin op zijn lichaam. Als je de sleutel hebt ga je naar Saturnalia, waar je praat het Whirl. Praat over je tas (Purse) en daarna over Sapphire's Money. Laat hem daarna de sleutel zien die je bij Regin gevonden hebt. Eindig dit gesprek en ga links in het casino, naar de kluisjes. Gebruik de sleutel er op om een kluisje open te maken en een aantal dingen te vinden. Ga naar de Temple Of Small Gods en praat met Malaclypse over de Charm die je gevonden hebt in Regin's kluisje. Daarna ga je naar de Octarine Parrot, waar je met Sapphire gaat praten. Bespreek Sapphire's Money, Sapphire's Secret Meeting en Losing Streak. Daarna kies je Confront Sapphire uit de gespreksonderwerpen. Ga daarna naar de graaf Von Uberwald in het Von Uberwald Mansion en praat met hem over Regin's Murder. Laat hem de Charm zien. Ga daarna terug naar je kantoor om het briefje van Sapphire te vinden. Ga naar de locatie die Sapphire je vertelde, de Rooftops Above Salis And Phedre. Helaas moet je eerst Malachite gaan halen voordat de ontmoeting met Therma er van komt. Ga dus naar Rhodan's Workshop en haal Malachite, door met hem te praten over Meeting With Therma. Na het lange en verhelderende gesprek kies je wat je zelf wilt uit de gesprekslijst. Ga door tot er uiteindelijk Give Up tussen staat en kies dat. Dat kan echter wel even duren! Als je in de cel bent blijf je stil staan totdat er een rat verdwijnt in de muur rechts van je. Er zit een barst in de muur, dus gebruik de Crack om een Block los te krijgen. Gebruik de Block om in de cel naast die van jou te komen. Na het gesprek met Leonard ga je naar achteren in deze cel en onderzoek je het 'raam', de Gaping Hole. Daarna ga je vanzelf terug naar je eigen cel om vrijgelaten te worden. Om uit te zoeken wat er nou echt gebeurde ga je terug naar Rooftops Above Salis And Phedre. Praat met de Gargoyle genaamd Gable over Malachite's Murder.

Daarna ga je naar Carlotta in het Von Uberwald Mansion en praat je met haar over de Milka's Cargo. Ga met de Order naar Pier Five en laat deze aan de Watchman zien. Nu je iets meer weet ga je naar Cafe Ankh en praat je met Samael, die vent die eerst achter de piano zat. Nu zit een ruimte meer naar links. Praat over de Wine Barrels om een sleutel te krijgen. Ga dus naar buiten en dan rechts het straatje in. Gebruik de sleutel op de Trapdoor en ga naar binnen om te praten met Ilsa over The Varberg Crates. Daarna ga je naar het Patrician's Palace, waar je naar rechts gaat om bij een muur uit te komen. Kies Hiding Place uit je boekje en klik dan op de muur. Gebruik je Grappling Iron op de muur en ga daarna weer naar beneden via het Gaping Hole. Nu je een goede schuilplaats weet ga je terug naar de kelder van Cafe Ankh. Nu je hier

eindelijk binnen bent praat je met Laredo Cronk over Jasper Horst. Daarna ga je naar Jasper Horst in Horst's Quarters om over Laredo te praten. Ga weer terug naar Laredo in de Guild Of Archaeologists en praat met haar weer over Horst en ze zal weggaan. Bekijk de boekenkast en trek dan aan het Hinged Book om daarna de open haard in te gaan. Onderzoek de deur achter het beveiligingssysteem. Rechts van het beveiligingssysteem onderzoek je het Panel en de Security Notice en ga daarna terug naar het casino Saturnalia. Geef de armband, de Charm, aan Warb, de man die bij Whirl aan de tafel staat. Praat dan met hem door gewoon op het gezichtje te klikken. Kies dan Unseen University uit het rijtje en dan Vault 51. Daarna weer terug naar de Guild Of Archaeologists en de open haard in. Selecteer de Back Passage hint uit je boekje en gebruik het op het paneel op de muur. Ga de kluis in en selecteer de Mundy Hung Upside Down hint op de Azile hint. Je krijgt het nummer 3712V, wat je weer gebruik op de Crates And Displays in de ruimte waar je bent. Gebruik in de volgende ruimte de diamanten Tooth op de Cabinet Of Urns om het open te krijgen. Ga dan het gebouw uit om weer een verrassing te krijgen en aan het einde van Act II te komen.

—
/_3__
_ C / ACT III /

Na een lang, boeiend gesprek krijg je eindelijk weer de controle over Lewton. Verander weer in een wolf door de cursor op Lewton te zetten en op vierkantje te drukken. Kies er dan voor om een wolf te worden. Klik op Trail Of Magenta With Glowing Dots om uit te komen bij het casino Saturnalia. Beneden in beeld zie je een krijtfiguur met daarboven Moss. Pak het op en verander weer in een wolf. Volg weer de Magenta With Flashing Dots en je komt uit achter de Temple Of Small Gods. Bekijk het glazen raam zodat je een schaduw ziet, onderzoek ook de schaduw. Ga dan terug naar je kantoor om met Nobby te praten en pak daarna weer de Crowbar die hij achterlaat. Ga naar het Patrician's Palace en dan naar rechts naast de poort. Verander in een wolf. Selecteer de Serial Killer geur uit het lijstje (Kies Scents rechts onder in beeld!) en gebruik dat op de Magenta Traces. Daarna verander je weer in een mens en ga je naar het Cafe Ankh. Ga rechts het straatje in en dan de kelder in. Doorzoek de Box Of Receipts en gebruik daarna de Crowbar op de wijnvaten. Ga de verlichte gang in en loop helemaal door naar links, zodat je bij de dubbele deuren komt (Double Doors). Verander daar in een weerwolf en klik op de dubbele deuren om te horen wat er binnen aan de hand is. Vanuit je kantoor ga je weer naar de Octarine Parrot, om op het Notice Board te kijken dat naast de deur hangt. Ga daarna de kamer van Sapphire in, naast het podium en veranderd weer in een weerwolf. Kijk naar de Bright Cyan Blob, de parfum. Wordt weer mens en pak de fles parfum. Ga naar de graaf in het Von Uberwald Mansion, waar de Dood op je staat te wachten. Na het gesprek met de Dood laat je het Moss aan de graaf zien om in de bibliotheek te komen. Gebruik het Moss op de Index Cards daar. Kies The Sewers hint uit je boekje en gebruik dat ook op de Index Cards. Ga weg uit de bibliotheek en vraag naar Carlotta bij de butler. Hij zal even weggaan, wat jou de kans geeft om in een weerwolf te veranderen. Ga daarna meteen naar het Cafe Ankh om Carlotta te ontmoeten. Na het gesprekje ga je het café uit de Sewers, net naast de Maudlin Bridge. Ga door de eerste gang, links in beeld en verander daarna in een weerwolf. Volg het Magenta spoor, 2 keer. Verander dus eerst weer in een weerwolf voordat je het de tweede keer kan volgen. Kijk in het Debris om de hanger te zien, die op een plank links in beeld ligt. Sluit het gesprek dat je krijgt af en ga naar het Patrician's Palace, nadat je helemaal uit het riool gekomen bent. Het is dezelfde weg als de heenweg. Bij het paleis ga je naar rechts en gebruik je de Grappling Iron op de muur. Praat met Leonard over de hanger die je gevonden hebt. Ga naar de bibliotheek in het Von Uberwald Mansion en gebruik daar de hint Temple Of Anu-Anu op de Index Cards.

Ga weg uit de bibliotheek en het Von Uberwald Mansion en ga dan naar de New

Hall. Praat met Mrs. Fomes over de Bedmaker & Laundryman hint zodat je de baan aanneemt. Eindig dan het gesprek en ga naar de volgende ruimte door de uitgang onder in beeld te kiezen. Verander daar in een wolf en bekijk zo het schoolbord. Links in beeld staat een Sturdy Unlocker. Open die en bekijk welke boeken daar in te vinden zijn. Daarna gebruik je de Temple Of Anu-Anu hint op het schoolbord. Ga dan uit de New Hall naar de kaart van Ankh-Morpork en ga dan weer terug naar binnen bij de New Hall. Kijk weer in de Sturdy Unlocker, waar je Book On Temples in ziet staan. Kies de hanger uit je tas en gebruik die op de Book On Temples optie. Ga daarna door de deur links van de Sturdy Unlocker en ga dan nog een ruimte naar beneden. Praat daar met de Porter over de Wizard's Murder. Ga dan terug naar de kamer van Mrs. Fomes en praat met haar over Mathom Poisoned. Ga dan weg uit de New Hall om met Nobby te praten, in de Pseudopolis Yard. Heb het met hem over de Merchant's Murder, om daarna naar het Merchant's Guild te gaan. Praat met de Gatekeeper over Dead Men's Pointy Boots. De expert of het gebied van moord en dood is natuurlijk de Dood zelf. Ga dus terug naar de graaf in het Von Uberwald Mansion om met de Dood te praten over de Merchant's Murder. 2 keer, want hij zal de eerste keer niets loslaten. Praat met de butler en vraag naar Carlotta. Daarna ga je praten met Carlotta, over Regin's Murder, Malachite's Murder en kies dan Carlotta's Alibi uit het rijtje gespreksonderwerpen. Ga daarna naar de bibliotheek door dat aan de butler te vragen, en zoek dan informatie op door Errata te gebruiken op de Index Cards. Ga hier weg en naar de Temple Of Small Gods. Zoek Mooncalf op, de man die je eerder al door het glas zag. Om bij hem te komen ga je eerst links en dan kies je de uitgang rechts boven in beeld. Praat met hem over het lijstje in je zak en ga daarna terug naar het Cemetery, naast de Temple Of Small Gods. Ga onder het raam staan en verander dan in een weerwolf. Onderzoek het raam om weer wat schaduwen te zien en luister dan naar de mensen er achter.

Daarna ga je weer naar binnen bij de Temple Of Small Gods en praat je met Malaclypse over de True Believers Meeting, daarna Errata en dan kies je The Inner Sanctum uit het lijstje. Bekijk de Lectern en gebruik het daarna om je te verstoppen. Gebruik zo snel mogelijk de parfum die je bij je hebt op de voeten van Mooncalf. Je zal hem volgen naar een andere plek, waarna je weer terecht komt in je eigen kantoor. Je hoeft hier echter niet te zijn, dus ga naar boven en dan naar het Sanctuary. Kijk naar de muur helemaal links, waar Fresco aangegeven wordt en daarna naar het Strange Symbol. Ga dan naar de bibliotheek in het Von Uberwald Mansion en gebruik de notitie van het vreemde symbool op de Index Cards. Daarna gebruik je ook de Nylonathatep hint op de Index Cards. Ga daarna uit het huis naar de kaart bij het Sanctuary en gebruik de Counterweight Killings hint op de kaart van Ankh-Morpork. Ga naar The Dysk Theatre en pak de Flyer die rechts van je op de tribune ligt. Ga met die Flyer naar het Von Uberwald Mansion en gebruik de Flyer op de Index Cards in de bibliotheek. Gebruik daarna de Eight Great Tragedies hint op de Index Cards. Genoeg informatie, dus ga naar Dagon Street. Gebruik je Crowbar op de Boarded Up Shop Front om dat open te krijgen. Ga daarna naar binnen door het raam. Op de grond ligt weer Debris. Gebruik dat en daarna kan je ook Bone kiezen. Doe dat, maar Lewton zal het niet meenemen. Ga weer naar buiten en weg uit Dagon Street. Ga weer naar The Dysk Theatre en ga dicht bij het podium staan. Verander in een weerwolf, waarna je op de rechter kant van het muurtje Marks ziet zitten. Gebruik de Elver Sign notitie op de Marks en gebruik daarna de Eight Great Tragedies notitie op het altaar. Nu je weet waar je naar toe moet ga je naar The Wizard's Pleasaunce, links van de New Hall en rechts van het Von Uberwald Mansion. Verstop je in de bosjes door op Bushes te klikken.

/ 3 \ _____
\ D / ACT IV /

Precies boven Lewton zie je op de muur een inscriptie staan. Bekijk die om er een notitie van te maken. Naast de dode Warb doorzoek je de Rubble om het

zwaard weer terug te krijgen. Ga hier weg en ga dan naar het Sanctuary. Na het lange gesprek doorzoek je het lijk van Kondo, het Corpse. Ga naar de bibliotheek in het Von Uberwald Mansion en zoek Nylonathatep op bij de Index Cards door de hint daarvan te gebruiken op de Index Cards. Bezoek Two Conkers in het Patrician's Palace. Bij het paleis ga je weer rechts en klik je op de muur om naar boven te gaan. Ga dan naar de volgende ruimte om bij Two Conkers te komen. Vraag Two Conkers naar de Radiant Trapezohedron en je krijgt een kaart van hem. Ga naar de Temple Of Small Gods en praat met Mooncalf over het Amulet en dan over Traitors In The Cult uit het lijstje. Ga maar weer eens naar Rhodan's Workshop en ga naar de plek waar Malachite altijd stond. Pak de Plaster Encrusted Bandages van de grond en praat er over met Rhodan en daarna ook over Foid. Ga naar Dagon Street. Tegenover de leegstaande winkel waar je al eerder was is een deur. Ga daar doorheen om Foid te vinden. Praat ook met hem over het Amulet en het gouden zwaard, Falchion. Kies daarna Satrap's Contact uit het rijtje om over Gelid te horen. Eindig het gesprek met Foid en ga naar de New Hall. Nadat je ontslagen bent ga je naar Pseudopolis Yard en praat daar met Nobby over Gelid om iets van hem te krijgen. Ga daarmee naar de New Hall en je zal binnen gelaten worden. Na het gesprekje kom je vanzelf in de kamer met bedden. Ga door de deur links in beeld en verander daar in een weerwolf.

Na een heel lang gesprek sta je in het Observatory met op de grond Mosaics. Gebruik de kaart van Two Conkers daarop en kies dan Small Boring Group Of Faint Stars om de telescoop daar naar toe te draaien. Kijk dan door de telescoop en pak daarna de Atrolabe op die er naast op de grond ligt. Ga hier weg en dan naar het Mausoleum. Boven in beeld zie je de Sky, waar je de Astrolabe dan op gebruikt. Gebruik de Grotesque om de tombe te openen. In de tombe gebruik je de Coin die je van Mundy hebt 'gekregen' op de Identification. Bedreig de zombie met de Falchion om de Trapezohedron te krijgen van hem. Ga hier weg, om onderschept te worden door Jasper Horst. Na je gesprekje bekijk en onderzoek je de Trapezohedron in je kantoor en daarna ga je naar de Maudlin Bridge, waar een verhelderend en langdurige gebeurtenis begint. Als dat afgelopen is ga je naar het Patrician's Palace om daar naar rechts te gaan en de muur te beklimmen. Je zal automatisch met Leonard in gesprek gaan als je bij hem in de kamer staat. Ga terug naar het grote gat in de muur en haal de Rubble weg die op het stenen pad ligt. Ga terug naar Leonard en de Flapping-Wing-Flying-Device zal goedgezet worden. Ga er in zitten door er op te klikken. Na het gesprekje met Ilsa sta je er weer naast, op zoek naar 'bescherming'. Om het spel uit te spelen gebruik je het Elver Sign op de machine en daarna stap je in. Bekijk het eindfilmje om de game af te ronden.

=====
= 4 = A F S L U I T I N G =
=====

/ 4 \
\ A / SLOTWOORD /

Ik wist nooit precies wat ik van Discworld moest verwachten. Het was dan ook een prettige verrassing toen ik de game eindelijk kon spelen. Dit is echt mijn soort game. Het spel vertoont een heleboel overeenkomsten met Broken Sword, wat ook één van m'n favorieten is. Op zich was het lastig om hier een FAQ voor te schrijven, want dat gedoe met notitieboekjes, gespreksonderwerpen en voorwerpen kan heel verwarrend zijn. Maar goed, het was leuk om te doen!

/ 4 \
\ B / CREDITS /

[ATARI]

Ze hebben weer erg hun best gedaan en dat heeft de beste Discworld game tot nu

toe opgeleverd.

[GAMEFAQS]

Voor het plaatsen van dit document.

[NEOSEEKER]

Voor het plaatsen van dit document.

[SUPERCHEATS]

Voor het plaatsen van dit document.

This document is copyright PSC_Patterson and hosted by VGM with permission.