EPILEPSIE-WARNUNG

Bei einem sehr geringen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten und Lichtmustern ausgesetzt werden. Die Betrachtung bestimmter Fernsehbilder oder Computerspiele kann bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen. Auch Personen, die noch nie zuvor einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie oder irgend jemand in Ihrer Familie an Epilepsie leidet, dann suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Computerspielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, falls während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art von unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung oder Krämpfe.

Inhalt

1 - SPIELSTART
- Mindest- und empfohlene Systemanforderungen . . . 6
- Installation . . . 6

2 - OPTIONEN
- Das Startmenü . . . 7
- Das Hauptmenü . . . 8

3 - CUTTERS AUSRÜSTUNG
- Head Up Display . . . 9
- Beraterin . . . 9
- Karte und Scanner . . . 10
- Zielsysteme und Benutzung von Waffen . . . 10
- Volumen-Reduktions-Rucksack . . . 10
- Missionsbuch . . . 11
- Lexikon . . . 11

4 - SPIELSTEUERUNG . . . 12

5 - AKTIONEN . . . 14

6 - HEILUNG, VERNICHTUNG, WIEDERBELEBUNG
- Das Gamsav . . . 15
- Die mächtigen Priester: Die Shamaz . . . 15
- Cutters Tod . . . 15

7 - WAFFEN UND AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE
- Waffen und Munition . . . 16
- Ausrüstungsgegenstände . . . 18

8 - SCHNELLSTART, TIPS UND TRICKS . . . 19

9 - DAS BUCH VON ADELPHA . . . 20

10 - BIOGRAPHIEN . . . 28

11 - CREDITS . . . 34

12 - ANMERKUNG DER ENTWICKLER . . . 38

13 - KUNDENSERVICE . . . 39

“Die Prophezeiung wird sich erfüllen... Der Ulukaï ist vom Himmel herabgestiegen, um FAE RHAN zu vernichten und unser Volk zu befreien!”

Shamaz Zokrace

2007 startet die amerikanische Regierung eine Raumsonde, um die Existenz eines Paralleluniversums zu beweisen. Kurz nach dem Start beschädigt eine intelligente Lebensform die Sonde. Dadurch kommt es zu einem gewaltigen Energierückstoß auf der Erde. Es entsteht ein riesiges Schwarzes Loch, das die Menschheit bedroht. Sie sind Cutter Slade, Commander der US-Navy, und Ihr Auftrag lautet: Begleiten Sie drei Wissenschaftler in das unerforschte und gefährliche Universum Adelpha, um die Sonde zu reparieren und so das Schwarze Loch zu schließen. Das Schicksal der Erde liegt in Ihren Händen.

1 - SPIELSTART

MINDESTSYSTEM-ANFORDERUNGEN

- IBM-kompatibler PC, Pentium 200 MHz MMX oder 100% kompatibel.
- Mindestens 600 MB freier Festplattenspeicher.
- 32 MB RAM.
- DVD-ROM-Laufwerk.
- Windows®-95/98-kompatible Soundkarte.
- Grafikkarte mit 2 MB Speicher.
- Windows® 95.

EMPFOHLENE SYSTEM-ANFORDERUNGEN

- IBM-kompatibler PC, Pentium II 300 MHz oder 100% kompatibel.
- Mindestens 600 MB freier Festplattenspeicher.
- 64 MB RAM.
- DVD-ROM-Laufwerk.
- Windows®-95/98-kompatible Soundkarte.
- Grafikkarte mit 4 MB Speicher.
- 4-Achsen-Joystick.
- Windows® 98.

FOLGENDE HARDWARE WIRD UNTERSTÜTZT

- Pentium III Prozessor.
- AMD K6, 3D NOW!
- 128 MB RAM.
- 3D Soundkarte.
- EAX-kompatible Soundkarte.
- Joystick SideWinder3D Pro / Force Feedback

INSTALLATION DES SPIELS

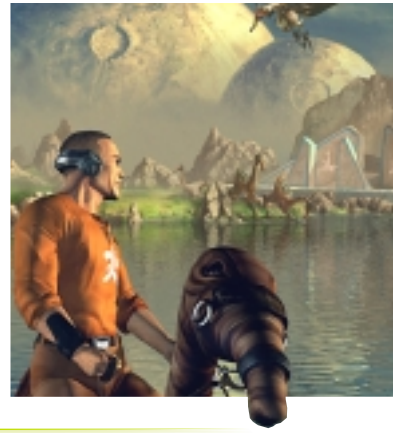
Legen Sie die DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein. Warten Sie, bis das Hauptmenü erscheint. (Wenn Sie auf "SPIEL" klicken, verlassen Sie die DVD-ROM-Oberfläche).

Zur Installation des Spiels klicken Sie zuerst auf "Installieren" und folgen dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.
Sie sollten alle zuvor installierten Versionen von Outcast deinstallieren, bevor Sie das Spiel installieren.

Um die Optionen der Sprachausgabe und die Untertitel zu ändern, klicken Sie auf "SPRACHEINSTELLUNG" und nehmen dann die gewünschten Einstellungen vor. Vergessen Sie nicht, abschließend auf "ÄNDERUNGEN ÜBERNEHMEN" zu klicken, um die Änderungen zu bestätigen. Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Um das Spiel zu spielen, klicken sie auf "SPIELEN" und folgen dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

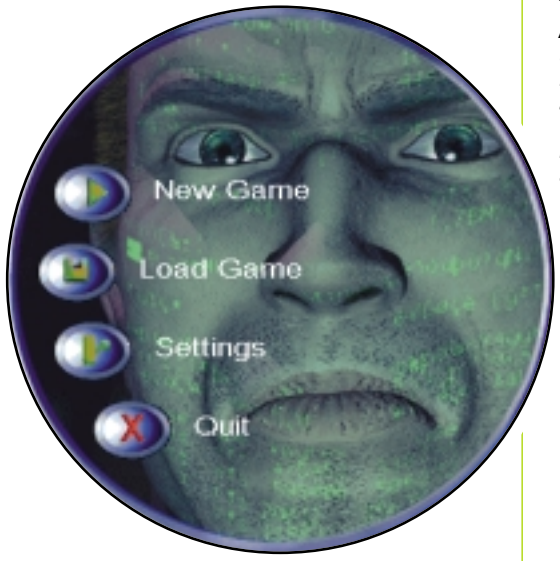
Sie können DirectX7.0®, Acrobat Reader®, Windows Media™ Player installieren. Klicken Sie auf "SPIELEN" / "Extras installieren".



2 - OPTIONEN

DAS STARTMENÜ

Nach dem Spielstart erscheint folgendes Menü auf dem Bildschirm:



NEUES SPIEL Starten Sie ein neues Spiel mit den gewünschten Einstellungen.

SPIEL LADEN Wählen Sie über diesen Menüpunkt den gewünschten Spielstand aus, der geladen werden soll. Klicken Sie auf das rote Kreuz, um die Auswahl abzubrechen und wieder zum Startmenü zurückzukehren.

EINSTELLUNGEN Über diesen Menüpunkt erhalten Sie Zugriff auf die verfügbaren Spieleinstellungen.

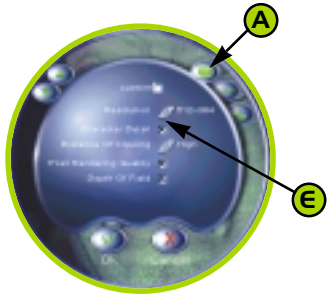
BEENDEN Wählen Sie diesen Menüpunkt, um das Spiel zu beenden und zu Windows® zurückzukehren.

DAS OPTIONSMENÜ

Dieses Menü bietet Ihnen eine Reihe von Einstellungsmöglichkeiten. Die Icons oben rechts ermöglichen Ihnen die Umschaltung zwischen den diversen Einstellungsoptionen. Mit Hilfe der Pfeile oben links können Sie zwischen den Bildschirmen wechseln.

Anmerkung:
Um sich eine kurze Funktionsbeschreibung der einzelnen Icons anzeigen zu lassen, bewegen Sie den Mauszeiger auf die gewünschte Option.

Mit einem Klick auf die Schaltfläche "OK" bestätigen Sie Ihre Auswahl und übernehmen die angezeigten Einstellungen. Wenn Sie Ihre Änderungen verwerfen und statt dessen zum Hauptmenü zurückkehren möchten, klicken Sie auf "ABBRECHEN". Alle Einstellungsänderungen werden nur dann wirksam, wenn sie durch Anklicken von "OK" bestätigt werden.



SPIELGESCHWINDIGKEIT
Klicken Sie oben rechts auf das CPU-Icon (A), um die Grafikeinstellungen im Spiel, wie z. B. Auflösung, Detailanzeige etc. zu ändern.
Je nach Geschwindigkeit Ihres Prozessors können Sie alle vorkonfigurierten Optionen Ihren Wünschen entsprechend ändern.
Die Spieleinstellungen werden standardmäßig automatisch an die Leistung Ihres Rechners angepaßt. Um die geeigneten Einstellungen für die Leistungsfähigkeit Ihres Systems zu wählen, benutzen Sie die Pfeile (E).
Im allgemeinen ist es empfehlenswert, die Standardvorgaben nicht zu ändern, da diese bei der Installation des Spiels automatisch ermittelt werden.

SPIELOPTIONEN

Standardmäßig wird das Spiel mit den Optionen "Sprachausgabe" und "Untertitel" gestartet. Wenn Sie während des Spiels keine Untertitel angezeigt haben wollen, deaktivieren Sie die Option "Untertitel".

Aktivieren Sie die Option "Cinemascope", um das Spiel im Cinemascope-Modus zu starten. Wenn Sie sich für die Steuerung per Maus entscheiden, können Sie über die Option "Maus-Empfindlichkeit" die Reaktionsgeschwindigkeit der Maus einstellen.

Die Option "3D-Sound" ermöglicht Ihnen die Aktivierung der 3D-Soundausgabe. (Achtung: Je nach verwendeter Soundkarte kann das Einschalten dieser Option zu Leistungseinbußen während des Spiels führen.)

Sollten Sie eine SoundBlaster-Karte verwenden, die den Environmental-Audio-Xperience™-Effekt unterstützt, haben Sie die Möglichkeit, die Option "Soundblaster EAX" zu aktivieren, die Ihnen die Einstellung weiterer Soundoptionen erlaubt.

Über die Option "CD/SFX mischen" können Sie die Musik- und Soundlautstärke im Spiel ausbalancieren.

Bewegen Sie den Regler nach links, wird die Musiklautstärke erhöht, während die Soundeffekte in den Hintergrund treten. Bewegen Sie den Regler nach rechts, werden die Soundeffekte in Relation zu der Musik lauter abgespielt.

Die Schaltfläche "Lautstärke" ermöglicht Ihnen die Regulierung der allgemeinen Spiellautstärke (Musik, Sprachausgabe, Sounds).

Über die Option "Force Feedback" können Sie die Kraftübertragung und die Vibrationen des Joysticks einstellen.

Mit der Option "Fenstermodus" reduzieren Sie die Pixelgröße, wobei das Bild mit einem schwarzen Rahmen umlegt wird.

TASTATURSTEUERUNG

Mit Hilfe dieses Menüs können Sie einzelnen Aktionen individuelle Tasten zuordnen.

Um einer Taste eine neue Aktion zuzuweisen (auch Maustaste oder Joystick-Button), wählen Sie zunächst die gewünschte Aktion, und drücken Sie die Eingabetaste. Anschließend drücken Sie die Taste (auch Maustaste oder Joystick-Button), die im Spiel zur Ausführung der jeweiligen Aktion benutzt werden soll. Jeder Aktion können maximal drei verschiedene Tasten zugewiesen werden.

DAS HAUPTMENÜ

Um während des Spiels ein Menü aufzurufen, drücken Sie die "ESC"-Taste. Dann stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- Aktuelles Spiel fortsetzen,
- Aktuelles Spiel beenden und neues Spiel starten,
- Spielstand laden,
- Sound- und Musiklautstärke und -balance oder Mausempfindlichkeit und Bildschirmeigenschaften ändern.

Bewegen Sie den Mauszeiger mit Hilfe der Pfeiltasten (oder per Maus/Joystick) auf die gewünschte Option, und klicken Sie dann auf die Aktionstaste 1, um Ihre Wahl zu bestätigen. Wählen Sie das Kästchen in der Mitte, um das Menü wieder zu verlassen.

3 - CUTTERS AUSRÜSTUNG

Um seine Mission erfüllen zu können, braucht Cutter Slade spezielle Ausrüstungsgegenstände. Ein Großteil dieser Ausrüstungsgegenstände und seiner Waffen wurde bereits vor der Ankunft des Rettungsteams in einem Container nach Adelpha vorausgeschickt. Bei seiner Ankunft besteht Cutters gesamte Ausrüstung zunächst einzig und allein aus seinem neuralgesteuerten Head-Up-Display (HUD).

HEAD UP DISPLAY

Das HUD reagiert auf Impulse des zentralen Nervensystems. Es erlaubt Cutter, seine gesamte Ausrüstung zu benutzen: Beraterin, Volumen-Reduktions-Rucksack, EVD, Karte und Scanner... Jedesmal, wenn Cutter neue Informationen abfragen will (Karte, Notepad...), setzt er automatisch sein Head-Up-Display auf.

BERATERIN

Die Beraterin versorgt Cutter mit Informationen, die permanent auf dem Bildschirm erscheinen, oder beschreibt die Aktionen, die Cutter durchgeführt hat.

DIE LEBENSANZEIGE:

Oben rechts am Bildschirm wird der allgemeine Gesundheitszustand von Cutter Slade angegeben. Jedesmal, wenn der Held während eines Kampfes verwundet wird, aus zu großer Höhe hinabspringt etc. verringert sich diese Anzeige. Sobald die Lebensanzeige auf Null sinkt, hat Cutter sein Leben verwirkt (siehe auch Abschnitt "Heilung, Vernichtung, Wiederbelebung").

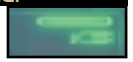
DAS AKTIONS-ICON:

Links oben im Bildschirm wird anhand eines Icons angezeigt, welche Aktion der Held zur Zeit durchführen kann, indem er die Aktionstaste 1 drückt (siehe auch Abschnitt "Aktionen").

DER KOMPASS:

In der Mitte des Bildschirms befindet sich eine Anzeige, die es Cutter ermöglicht, die Orientierung nicht zu verlieren.

DIE SAUERSTOFFANZEIGE:



Wenn Cutter unter Wasser schwimmt, wird die ihm verbleibende Sauerstoffmenge unterhalb der Lebensanzeige in Form einer Sauerstofflasche angezeigt, die sich langsam leert. Sobald der Sauerstoffvorrat zur Neige geht, kann Cutter nicht mehr atmen. Bewegen Sie ihn in diesem Fall so schnell wie möglich an die Wasseroberfläche, damit er Luft holen kann - andernfalls wird auch seine Lebensanzeige langsam sinken, und Cutter wird sterben.

AUFFINDEN UND AUFNEHMEN NEUER GEGENSTÄNDE:

Wenn Cutter zum ersten Mal in die Nähe eines unbekannten Objekts gelangt, wird es vom HUD registriert, und die Beraterin informiert ihn entsprechend. Um einen Gegenstand im Volumen-Reduktions-Rucksack zu verstauen, muß sich Cutter in dessen unmittelbare Nähe begeben. Der Gegenstand wird daraufhin automatisch aufgenommen und durch ein Symbol gekennzeichnet. Darüber hinaus wird Cutter durch die Beraterin im Head-Up-Display entsprechend über die Aufnahme des Objekts benachrichtigt.

Die Beraterin ist ferner auch in der Lage, neue Energiequellen aufzuspüren, insbesondere solche, die zum Betrieb der talanischen Waffen geeignet sind.

KARTE UND SCANNER

Mit Hilfe des HUDs kann ein Gelände gescannt und dessen Beschaffenheit in Form einer Karte im Head-Up-Display gespeichert und später wieder abgerufen werden. Während Cutter den Scanner beim ersten Betreten einer Region selbst in Betrieb setzen muß, um eine Karte der Gegend zu erstellen, werden alle darauffolgenden Veränderungen im Gelände automatisch im HUD gespeichert und nachträglich auf der Karte verzeichnet.
Benutzen Sie die Tasten "+" und "-" des Ziffernblocks, um die Kartenansicht zu vergrößern bzw. zu verkleinern.
Benutzen Sie die Taste "x" des Ziffernblocks, um die Größe des Bildschirmausschnitts zu verändern.

ZIELSYSTEME UND BENUTZUNG VON WAFFEN

Das HUD bietet nicht nur eine Munitionsübersicht, sondern dient auch als Zielsystem für Cutters Waffen. Sofern der Kampfmodus aktiviert ist, können hiermit die verfügbaren Waffen ausgewählt werden, und gleichzeitig wird die Reichweite (in der Form lv0, lv1, lv2) sowie die verfügbare Munition für die jeweilige Waffe eingeblendet. Darüber hinaus erscheint für die beiden Hauptwaffen eine Ladeanzeige. Verfärbt diese sich rot, muß Cutter das Magazin wechseln bzw. nachladen (siehe auch Abschnitt "Menü Waffen und Munition").

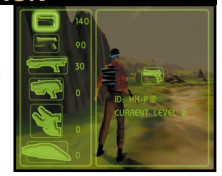
VOLUMEN-REDUK-TIONS-RUCKSACK

Im Volumen-Reduktions-Rucksack, der ebenfalls über das HUD aktiviert wird, kann eine große Anzahl diverser Gegenstände verstaut werden. Jedes Objekt im Inventar wird mit Hilfe von Nanotechnologie beim Einpacken in den Volumen-Reduktions-Rucksack verkleinert.

Um Einblick in den Inhalt des Volumen-Reduktions-Rucksacks zu erhalten, öffnen Sie das INFO-Menü, indem Sie die Taste "I" drücken und anschließend auf die unter Schaltfläche klicken (oder drücken Sie direkt die Taste "B"). Innerhalb des Inventars wählen Sie den gewünschten Gegenstand mit Hilfe der Pfeiltasten aus und drücken dann die Aktionstaste 1 (beim Joystick: Feuerknopf), um ihn zu benutzen: Cutter nimmt das Objekt daraufhin in die Hand. Durch einen erneuten Klick auf die Aktionstaste 1 benutzt Cutter den Gegenstand, den er gerade in der Hand hält. Um das Objekt zu bewegen, drücken Sie die Taste "0".

Anmerkung: *Sie können einem Gegenstand im Inventar auch eine Funktionstaste (von F2 bis F12) zuweisen, indem Sie zunächst das betreffende Objekt innerhalb des Verzeichnisses markieren und dann einfach die gewünschte Taste drücken. Auf diese Weise nimmt Cutter das Objekt sofort in die Hand, sobald die entsprechende Taste gedrückt wird.*
Anmerkung: Bereits zu Beginn des Spiels sind den Objekten feste Funktionstasten zugewiesen (siehe auch Abschnitt "4. Spielsteuerung").

MENÜ "WAFFEN" UND "MUNITION"

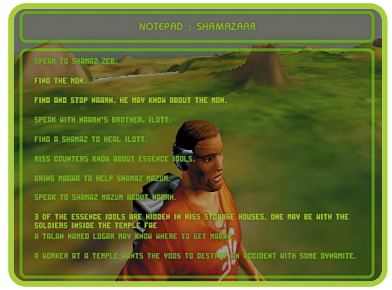


Ein Teil des Volumen-Reduktions-Rucksacks ist speziell für die Unterbringung von Waffen und Munition reserviert. Öffnen Sie durch Drücken der Taste "I" das Inventar, und wählen Sie dann die gewünschte Waffe durch Anklicken des linken Icons (z.B. die Pistole).
Für jede Waffe, die sich in Cutters Besitz befindet, ist jeweils ein eigenes Icon vorhanden. Direkt rechts neben der Waffe wird die Menge der verfügbaren Munition angezeigt. (Sie können Munition auch dann einsammeln, wenn Sie keine zugehörige Waffe besitzen.) Auf der rechten Seite sind die Waffen unter Angabe ihrer Bezeichnungen sowie der jeweiligen Reichweite (standardmäßig 0) abgebildet. Wählen Sie zunächst mit Hilfe der Pfeiltasten die gewünschte Waffe aus, und drücken Sie dann die Aktionstaste 1. Cutter kann die Waffe dann sofort benutzen.

NOTEPAD

Im Notepad werden automatisch alle Missionen eingetragen, die Sie in den einzelnen Regionen erfüllen müssen (oder bereits erfüllt haben). Drücken Sie die Taste "N", um direkten Zugriff auf das Missionsbuch zu erhalten. Alternativ können Sie auch das INFO-Menü ("I") öffnen und hier auf das obere Icon klicken. Wählen Sie dann die gewünschte Region aus, um sich eine Liste der zugehörigen Missionen anzeigen zu lassen. Alle Missionen, die noch nicht erfüllt wurden, sind in Fettschrift angegeben.

Anmerkung: Beim direkten Zugriff auf das Missionsbuch über die Taste "N" werden automatisch die Missionen für die Region angezeigt, in der Sie sich derzeit befinden.



LEXIKON

Jedesmal, wenn Sie einen neuen Begriff aus der Talanersprache kennenlernen, wird er automatisch samt Erklärung in Ihrem Lexikon vermerkt. Auf diese Weise verstehen Sie nach und nach mehr von dem, worüber sich die Talaner untereinander unterhalten, was sehr nützlich sein kann. Um das Talanerlexikon einzusehen, öffnen Sie das INFO-Menü ("I"), und wählen Sie das rechte Icon (oder drücken Sie direkt die Taste "L").

4 - SPIELSTEUERUNG

Die Steuerung in Outcast erfolgt wahlweise per Joystick, Maus, Tastatur oder in kombinierter Form. Dennoch, falls Sie keinen 4-Achsen-Joystick besitzen, empfehlen wir Ihnen die Benutzung der Maus, um die diversen Aktionen auszuführen, und die Benutzung der Tastatur, um Cutter fortzubewegen.

Tastatur / Maus (Standardtasten)

ALLGEMEINE STEUERUNG

Aktionstaste 1	Strg — Linke STRG-Taste oder linke Maustaste
Aktionstaste 2	⇧ — Linke UMSCHALTTASTE oder rechte Maustaste
Tastaturbelegungs-überblick	F1 — F1
Hauptmenü	Esc — ESC
Karte aufrufen	⇤⇥ — TAB
INFO-Menü	I — i
Volumen-Reduktions-Rucksack	B — b
Notepad (Missionsbuch)	N — n
Lexikon	L — l

STEUERUNG DES DIALOGS

Zum nächsten Satz übergehen	Aktionstaste 1
Dialog beenden	Esc — ESC

TASTENBELEGUNG FÜR DIE EINSTELLUNG DER OPTIONEN

Lautstärke erhöhen	R — r
Lautstärke reduzieren	E — e
Musik Balance	D — d
Soundeffekte Balance	F — f
Maus Empfindlichkeit erhöhen	V — v
Maus Empfindlichkeit reduzieren	C — c
Fenstermodus	T — t
Option Cinemascope	Z — z

STEUERUNG VON CUTTER UND DER KAMERA

Schnelle Fortbewegung	↑←↓→ Pfeiltasten
Gehen	Alt + ↑←↓→ Rechte ALT-Taste + Pfeiltasten
Kamera-ausrichtung	Alt + ↑←↓→ Maus oder linke ALT-Taste + Pfeiltasten
Nach oben/ unten sehen	Bild ↑ / Bild ↓ Maus oder Bild auf / Bild ab
Aktion ausführen	Aktionstaste 1
Kampfmodus	Aktionstaste 2
Kriechen, schleichen	Leertaste
Zoom vorne Zoom hinten	Pos 1 / Ende POS 1, ENDE
Subjektiver Kameramodus	Strg rechte STRG-Taste
Waffe wegstecken	0 — 0
Waffenauswahl bis zu 6 Waffen	1 2 3 / 4 5 6 — 1 - 6 *
Abtauchen	Aktionstaste 1
Auftauchen	Aktionstaste 2

** Um die Waffenstufen einer Waffe zu durchlaufen, drücken Sie mehrmals die zugehörige Auswahltaste. Beispiel: Drücken Sie einmal auf die Taste 2, um das Schnellfeuergewehr auf Stufe 0 zu aktivieren. Wenn Sie nun ein weiteres Mal auf die Taste 2 drücken, erhöht sich die Stufe auf 1 usw. ... Beim vierten Drücken der Auswahltaste wird die Stufe wieder auf 0 zurückgesetzt.*

MENÜSTEUERUNG

Optionsauswahl	↑←↓→ Pfeiltasten
Objektauswahl	Aktionstaste 1
Menü verlassen	Esc — ESC oder Aktionstaste 2

KARTE

Vergrößern Verkleinern der Karte	+ / -
Kartengröße ändern	×

STEUERUNG DES EVD (SICHTGERÄT)

Röntgenmodus	X — x
Fokussierung auf Personen	K — k

TASTATURKÜRZEL ZUR AUFNAHME VON GEGENSTÄNDEN

Mit Hilfe der Funktionstasten F2 bis F12 kann Cutter einen Gegenstand, der sich im Volumen-Reduktions-Rucksack befindet, sofort in die Hand nehmen. Um einem Gegenstand eine Kurzwahltaste zuzuweisen, öffnen Sie das Inventar, wählen Sie das gewüschte Objekt, und drücken Sie die Funktionstaste, die zugewiesen werden soll.

Zu Beginn des Spiels ist standardmäßig folgende Funktionstastenbelegung eingestellt

F2 . . . . . Gamsav
F3 . . . . . Medikit
F4 . . . . . PPS (Unsichtbarkeit)
F5 . . . . . C4-PE (Sprengstoff)
F6 . . . . . E.V.D (Sichtgerät)
F7 . . . . . Ubik-0A (Hologramm)
F8 . . . . . O2 (Sauerstoff)
F9 . . . . . Heilpflanze
F10 . . . . Hoti
F11 . . . . _____
F12 . . . . _____

5 - AKTIONEN

Cutter Slade kann, abhängig von der jeweiligen Spielsituation, eine Vielzahl von Aktionen durchführen.

KRIECHEN

Drücken Sie die Leertaste, um Cutter über den Boden kriechen zu lassen. Diese Fortbewegungsart eignet sich insbesondere dann, wenn er sich unbemerkt an Orte heranschleichen muß, die von Kriegern bewacht werden: Sollte er entdeckt werden, wird er sich den Kriegern im Kampf stellen müssen.

Bemerkung: Im Kriechmodus kann Cutter nur das Sichtgerät und das Betäubungsgewehr benutzen.

ZIELEN UND FEUERN

Sofern Cutter eine Waffe in der Hand hält, können Sie in den Kampfmodus wechseln, indem Sie die Aktionstaste 2 gedrückt halten. Um die Waffe abzufeuern, drücken Sie dann die Aktionstaste 1. Aber Vorsicht: Einige Waffen, wie das Schnellfeuergewehr und das Granatgewehr, brauchen ein paar Sekunden, um in Feuerbereitschaft versetzt zu werden. Halten Sie in diesen Fällen zunächst die Aktionstaste 1 gedrückt, und lassen Sie sie dann los, um zu schießen.

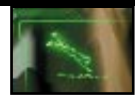
FAUSTKAMPF

Wenn Cutter gerade keine Waffe zur Hand hat, kann er sich mit bloßen Fäusten in den Kampf stürzen. Diese Kampfart kann sich insbesondere dann als nützlich erweisen, wenn er unauffällig vorgehen soll. Um einen Faustkampf durchzuführen, halten Sie die Aktionstaste 2 gedrückt (Cutter macht sich startklar), und drücken Sie anschließend die Aktionstaste 1, um den Gegner zu schlagen.

SPRINGEN - KLETTERN

Sobald dieses Icon auf dem Bildschirm erscheint, können Sie die Aktionstaste 1 drücken, um Cutter Slade eine Mauer oder ein Hindernis, das sich ihm in den Weg stellt, hinaufklettern oder herunterspringen zu lassen.

ABTAUCHEN



Sobald dieses Icon auf dem Bildschirm erscheint, können Sie die Aktionstaste 1 drücken, um Cutter Slade tauchen zu lassen.

FORTBEWEGUNG UNTER WASSER

Sobald dieses Icon auf dem Bildschirm erscheint, können Sie die Aktionstaste 1 gedrückt halten, um Cutter in die Tiefe tauchen zu lassen. Wenn Sie die Taste wieder loslassen, bewegt er sich in der aktuellen Tiefe fort. Soll er wieder an die Oberfläche schwimmen, drücken Sie die Aktionstaste 2.

Bemerkung: Im Wasser kann Cutter keine Waffe oder Gegenstände benutzen.

SPRECHEN

Dieses Icon erscheint auf dem Bildschirm, wenn sich Cutter Slade in der Nähe einer anderen Figur befindet, die er ansprechen kann. Um einen Dialog zu starten bzw. fortzusetzen, drücken Sie die Aktionstaste 1. Wählen Sie das gewünschte Gesprächsthema aus, und drücken Sie dann abermals die Aktionstaste 1. Wenn Sie das Kästchen in der Bildmitte aktivieren, wird das Gespräch beendet.

Anmerkung: Sollte Cutters Gesprächspartner sitzen, muß sich unser Held unmittelbar vor der Figur befinden.

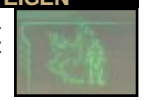
Sie beenden den Dialog, indem Sie auf ESC drücken. Falls Sie zum nächsten Satz übergehen möchten, drücken Sie einfach die Aktionstaste 1.

TWÔN-HÂ BESTEIGEN

Einige zahme Twôn-Hâ werden als Nutztiere eingesetzt und können Cutter Slade als Reittiere dienen. Dieses Icon erscheint, wenn Cutter sich in der Nähe eines zahmen Twôn-Hâ befindet. Drücken Sie die Aktionstaste 1, damit Cutter es sich auf dem Tier bequem macht.

Anmerkung: Cutter muß sich auf der linken Seite des Tieres befinden, um aufsteigen zu können.

VON TWÔN-HÂ ABSTEIGEN



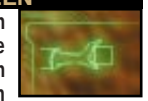
Nachdem Cutter ein Twôn-Hâ bestiegen hat, kann er erst wieder absteigen (durch Drücken der Aktionstaste 1), wenn das Tier stillsteht. Sollten Sie die Aktionstaste 1 drücken, während sich das Twôn-Hâ noch fortbewegt, springt das Tier.

GEGENSTAND MIT DER LINKEN HAND BENUTZEN

Um einen Gegenstand zu benutzen, den Cutter in seiner linken Hand hält, drücken Sie die Aktionstaste 1.

Anmerkung: Wie Cutter herausfinden wird, können einige Gegenstände nicht benutzt werden.

SCHLÜSSEL BENUTZEN



Auf seiner langen Reise durch Adelpha begegnet Cutter Slade vielen verschiedenen Schlössern, die er erst dann öffnen kann, wenn er den oder die passenden Schlüssel gefunden hat. Um einen Schlüssel zu benutzen, wählen Sie ihn aus dem Inventar aus, positionieren Sie Cutter Slade möglichst nah bei dem Schloß, bis das zugehörige Icon auf dem Bildschirm eingeblendet wird, und drücken Sie dann die Aktionstaste 1, um den Schlüssel zu benutzen.

Anmerkung: Während seines langen Abenteuers wird Cutter darüber hinaus auch andere Aktionen ausführen.

6 - HEILUNG, VERNICHTUNG, WIEDERBELEBUNG

Das GAMSAV

Um den aktuellen Spielstand zu sichern, müssen Sie den Gamsav-Kristall, der sich im Volumen-Reduktions-Rucksack befindet, benutzen. Der Speichervorgang dauert einige Sekunden, da sich das Gamsav erst aufladen muß. Vorsicht: Der Einsatz des Gamsav an ungeschützten Orten kann für Cutter sehr gefährlich werden.

DIE MÄCHTIGEN PRIESTER: DIE SHAMAZ

Die Shamaz besitzen die Macht, die Bevölkerung mit ihren geistigen Kräften zu heilen. Sollte Cutter verwundet werden (Lebensanzeige sinkt), wird er einen Shamaz aufsuchen müssen, der ihn heilt und damit seine Lebensenergie wiederherstellt.

Anmerkung: Nachdem ein Shamaz eine Heilung durchgeführt hat, braucht er eine Weile, um seine Kräfte wieder zu regenerieren.

CUTTERS TOD

Sollte Cutters Lebensenergie vollständig aufgebraucht sein (Lebensanzeige auf Null), stürzt er leblos zu Boden oder, falls er sich im Wasser befindet, treibt an die Oberfläche! Nach seinem Ableben erscheint automatisch das Hauptmenü auf dem Bildschirm, das Ihnen die Möglichkeit bietet, einen alten Spielstand zu laden oder ein neues Spiel zu starten. Man lebt schließlich nicht nur einmal!

Anmerkung: Wenn Cutter einen wichtigen Talaner tötet, verläßt das Fandazma dieses Talaners dessen Körper, bewegt sich auf Cutter zu und umhüllt ihn schließlich. Für andere Talaner ist dieses Hazadess nicht schädlich, aber für Cutter ist es tödlich!

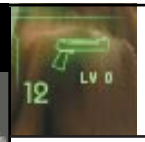
7 - WAFFEN UND AUSRÜSTUNGS-GEGENSTÄNDE

WAFFEN UND MUNITION

Insgesamt stehen Cutter im Verlauf des Spiels sechs verschiedene Waffen zur Verfügung, die im Container untergebracht sind. Jede seiner Waffen ist auf insgesamt drei Stufen erweiterbar. Durch das Hinzufügen zusätzlicher Ausbauelemente läßt sich die Leistung der Waffen erhöhen: höhere Feuerkraft, größeres Magazin etc.

Nachfolgend sind die sechs Waffen kurz beschrieben:

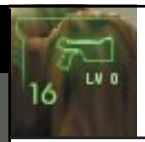
PISTOLE (HK-P12)



Nur eine einfache Pistole mit geringer Wirkung, aber immer noch besser als gar nichts ... Diese Waffe wird automatisch nachgeladen, wenn Cutter damit auf ein Objekt zielt oder wenn das Magazin einfach nur leer ist.

Stufe 0:	Das Magazin enthält nur 6 Patronen.
Stufe 1:	Doppelte Munitionskapazität: Das Magazin enthält 12 Patronen.
Stufe 2:	Die maximale Kapazität des Magazins beträgt 24 Patronen.

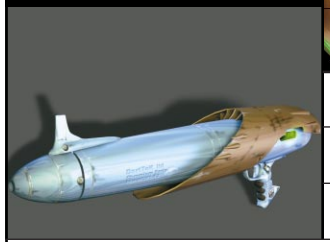
LEUCHTKUGELGEWEHR (UZA-SH)



Diese Waffe ist schlagkräftiger und fortschrittlicher als die HK-P12, allerdings ist ihr Einsatz im Nahkampf oder in engen Räumen gefährlich. Hierbei handelt es sich um eine automatische Waffe, die Leuchtkugeln verschießt.

Stufe 0:	Niedriges Schußintervall.
Stufe 1:	Das Schußintervall ist durchschnittlich, aber die Geschosse prallen an Hindernissen ab und ermöglichen so Querschläger.
Stufe 2 :	Sehr schnelles Schußintervall, wobei die Waffe jedoch schnell überhitzt und das Schußintervall wieder verlangsamt. Die Waffe braucht unbedingt Zeit zum Abkühlen.

PFEILGEWEHR (SLNT-B)



Eine strategisch wertvolle Waffe, deren Geschosse aus Giftkapseln bestehen, die dem den anvisierten Gegner einschläfern. Aufgrund seines Zielfernrohrs eignet es sich ideal für Fernschüsse.

Stufe 0 :	Niedrig dosiertes Gift. Gegner schläft für kurze Zeit.
Stufe 1 :	Höher dosiertes Gift. Gegner schläft längere Zeit.
Stufe 2 :	Hochdosiertes Gift. Gegner schläft sehr lange.

Das Zielfernrohr läßt sich mit den Tasten POS1 und ENDE justieren.

SCHNELLFEUERGEWEHR (HAWK-MK8)

Eine brutale Waffe? Nicht unbedingt! Wer auf Nummer Sicher gehen will, läßt keine Chance aus, um einem Gegner entgegenzutreten und ein Geschoß aus dieser Waffe abzufeuern, das sein Ziel förmlich durchlöchert.

Bevor diese Waffe benutzt werden kann, muß sie zunächst feuerbereit gemacht werden, indem die Aktionstaste 2 gedrückt gehalten wird. Sobald die Waffe aufgeladen ist, kann Cutter von ihrem geringen Rückstoß profitieren und gleich mehrmals schnell hintereinander schießen.

Stufe 0:	Lange Ladezeit, niedrige Schußgeschwindigkeit, ein Schuß.
Stufe 1:	Durchschnittliche Ladezeit, durchschnittliche Schußgeschwindigkeit, zwei Schüsse.
Stufe 2:	Kurze Ladezeit, hohe Schußgeschwindigkeit, drei Schüsse.

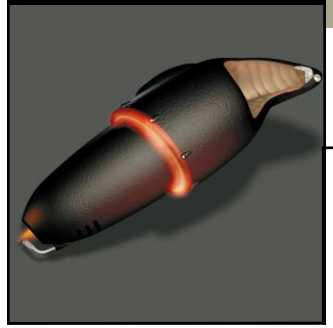
GRANATWERFER (LN-DUO 500)

Wo die Geschosse dieser Waffe einschlagen, wächst kein Gras mehr. Aber Vorsicht vor dem Rückstoß und anderen Druckwellen! Der Granatwerfer ist sehr zielsicher und kann über Hindernisse hinweg ausgerichtet werden.

Falls Cutter den Granatwerfer einsetzt, um auf Ziele im Wasser zu schießen, werden alle in der Nähe befindlichen Lebewesen durch die Druckwelle getötet.

Stufe 0:	Feuert Tretminen ab, die automatisch explodieren, sobald sich ihnen jemand nähert. Diese Minen entschärfen sich nach einiger Zeit von selbst.
Stufe 1:	Feuert eine Granate ab, die einige Sekunden nach Zielkontakt explodiert.
Stufe 2:	Feuert eine Granate ab, die bei Zielkontakt auf dem Boden oder bei Berührung eines Hindernisses explodiert.

FLAMMENWERFER (FT-74)



Eine extrem effektive Waffe, die jedoch mit äußerster Präzision bedient werden muß, damit der Benutzer nicht selbst Schaden nimmt: Vorsicht Verbrennungen!

Anmerkung : Wenn Cutter diese Waffe findet, ist sie zunächst beschädigt und muß mit Hilfe zweier Ersatzteile erst repariert werden: Mit dem ersten Ersatzteil kann die Verzögerung zwischen der Inbetriebnahme und dem tatsächlichen Abschuß reguliert werden, und das zweite Ersatzteil ermöglicht die Regulierung der Brennstoffzufuhr sowie die Erhöhung der Flammenlänge.

Bemerkung: Sowohl die Munition als auch die für die Erweiterung der Waffen erforderlichen Bauteile sind überall auf Adelpha verstreut. Cutter wird dieses Zubehör an unterschiedlichen Stellen finden oder es kaufen müssen, sofern er eine vertrauenswürdige Person findet, die sich von ihren "Heiligtümern" trennt oder derartige Bauteile anfertigen kann. Voraussetzung dafür ist jedoch, daß er einen geeigneten "Geschäftspartner" findet und ihm erstklassige Materialien liefert.

AUSRÜSTUNGS-GEGENSTÄNDE

Zusätzlich zu seinen Waffen und der zugehörigen Munition verfügt Cutter auch über eine Reihe von technischen "Geräten", die für den effektiven Einsatz in besonders schwierigen Kampfsituationen bestimmt sind.

Sofern Cutter einen Gegenstand in der Hand hält, drücken Sie die Aktionstaste 1, um das Objekt zu benutzen.

UNSICHTBARKEIT

(PPS : Proton Phase Shifter)

Cutter wird innerhalb von Bruchteilen einer Sekunde unsichtbar. Achtung: In diesem Zustand kann er zwar die meisten der ebenfalls unsichtbar gewordenen Gegenstände benutzen und einsammeln, allerdings sind der Einsatz einer Waffe oder ein Faustkampf nicht möglich.

HOLOGRAMMGENERATOR

(Ubik-0A)

Wenn sich Cutter dem Gegner nähert, erscheint eine holografische Projektion von ihm, die deaktiviert wird, sobald er wieder weit genug von den Kriegern entfernt ist.

SICHTGERÄT

(E.V.D. : Enhanced Vision Device)

Bietet nicht nur eine bis zu 12fache Sichtvergrößerung, sondern auch einen "Röntgenmodus" (Taste "X"), der es Cutter ermöglicht, sogar durch Mauern hindurchzugehen. Achtung: Nicht im "Röntgenmodus" in die Sonne schauen, weil dadurch das Sichtgerät untauglich wird. Darüber hinaus führt die Aktivierung des "Verfolgungsmodus" (Taste "K") dazu, daß die Sicht auf Personen fokussiert wird und deren Bewegungen automatisch verfolgt werden.

SPRENGSTOFF

(C4-PE)

Da sie ohne verzögertes Zündungssystem arbeiten, sind diese explosiven Päckchen in der Regel sehr nützlich. Sie können sofort ausgelöst werden, indem der Zünder nach oben gezogen wird, oder auch ferngezündet werden.

FERNZÜNDER

(CLAPR-T)

Mit diesem Gerät können Sprengstoffpäckchen (C4-PE), die innerhalb der Zünderreichweite angebracht sind, ferngezündet werden: Die erste Betätigung des Zünders macht das aktivierte C4-PE sichtbar, die zweite Betätigung löst sofort die Explosion aus.

BEWEGUNGSMELDER

(THNDR-STP33)

Diese Zündeinrichtung wird wie ein Stolperdraht auf dem Boden verlegt und löst einen deponierten Sprengsatz (C4-PE) aus, sobald sich jemand nähert.

TELEPORTER

(F-LINK)

Dieses Gerät ermöglicht es Cutter, schnell von einem Ort zum anderen zu gelangen. Stellen Sie zunächst den Zielort ein, und aktivieren Sie dann die "Abreise". Cutter wird daraufhin zum angegebenen Zielort gebeamt, und der Teleporter wird anschließend wieder in seinem Volumen-Reduktions-Rucksack verstaut. Achtung: Die Reichweite des Teleporters reicht nicht aus, um von einer Region in eine andere zu reisen! Dennoch sollten Sie sich vergewissern, daß sich der Teleporter in Cutters Inventar befindet, bevor er eine Region verläßt.

RADARGERÄT

(PROXI-130 HF)

Nachdem es eingeschaltet wurde, zeigt das Radargerät Cutter an, in welcher Richtung sich der nächste Gegner befindet.

O2

(O2K-MINI)

Dank dieses Geräts kann Cutter relativ große Strecken unter Wasser zurücklegen.

MEDIKIT

Dieser Erste-Hilfe-Koffer ermöglicht Cutter, einen Teil seiner durch Verwundung verlorenen Lebensenergie zurückzugewinnen.

8 - SCHNELLSTART, TIPS UND TRICKS

- Nach Ihrer Ankunft auf Adelpha (und vor allem Shamazaar, der Welt der Tempel), sollten Sie sich zunächst diskret verhalten und sich die Zeit nehmen, Ihre derzeitigen Kräfte abzuschätzen, bevor Sie sich einem harten Kampf stellen.

- Halten Sie niemals eine Waffe auf drohende Weise in der Hand! Sie könnten die Bevölkerung erschrecken, die es daraufhin ablehnen wird, mit Ihnen zu sprechen.

- Alle "Geräte" stehen zu Ihrer Verfügung, also nutzen Sie sie auch! Auf diese Weise können Sie selbst gefährliche Situationen durchstehen, ohne zu großen Schaden zu nehmen.

- Merken Sie sich alles, was Sie allgemein über die Talaner und die Welt Adelpha lernen. Achten Sie auf jedes kleine Detail.

- Es ist außerordentlich hilfreich, die Bevölkerung auf Ihrer Seite zu wissen. Sie sollten sich daher nicht nur auf Ihre Mission konzentrieren, sondern auch jenen, die Sie darum bitten, Ihre Hilfe anbieten.

- Der Teleporter ist sehr nützlich. Wenn Sie glauben, einen wichtigen Ort ausfindig gemacht zu haben oder an einen bereits besuchten Ort zurückkehren wollen, denken Sie daran, einen Zielort einzugeben.

- Sie sollten den Talanern nach Möglichkeit nicht unnötig drohen, da Sie auf diese Weise Ihren Ruf schädigen und Ihr Bekanntheitsgrad sinkt, was dazu führt, daß Sie nur unter größten Mühen weitere Informationen erhalten.

- Die Bevölkerung kann Ihnen möglicherweise sehr präzise Hinweise dazu geben, wie Sie Ihren Kampf gegen die Krieger am effektivsten gestalten können.

- Wichtige Persönlichkeiten wie die Shamaz, die beispielsweise die Verantwortung für die Ernte tragen, sind über alles informiert, was man Ihnen erzählt und was in der Region passiert, einschließlich gegnerischer Truppenbewegungen...

9 - DAS BUCH VON ADELPHA

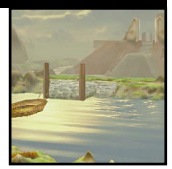
DIE 6 WELTEN

Adelpha besteht aus sechs Regionen: Obwohl sie individuell sehr unterschiedlich sind, haben sie doch eine Gemeinsamkeit: Man nennt sie alle "Welten".

Ranzaar,
DIE WEISSE REGION oder DIE SCHNEEWELT

Bei der weißen Region handelt es sich um ein kleines Gebiet, in dem ewiger Winter herrscht. Diese Region wird von Rebellen bewohnt , die sich gegen die Herrschaft Faé Rhâns auflehnen. Sie befolgen die Lehren des Propheten Kazar und warten seit langer Zeit auf die Erfüllung seiner Prophezeiung des Auserwählten, der kommen wird, um sie zu retten.
Zu Beginn des Spiels wird Cutter im Haus des Rebellenführers aufgenommen, der ihm die derzeitige Situation schildert, ihn über Kazars Prophezeiung aufklärt und Cutter schließlich davon überzeugt, die heiligen Relikte zu suchen. Die lediglich dünn besiedelte Schneewelt besitzt kaum Infrastruktur. Sie dient Cutter in erster Linie als Übungs- und Rückzugszone.

Shamazaar,
DIE TEMPELWELT

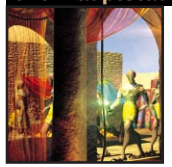


In dieser Region befinden sich die Tempel der Talaner (die Einwohner Adelphas), und darüber hinaus gibt es hier viel Landwirtschaft. Dieses Gebiet ist ein Ort des Friedens, der Meditation und der Harmonie mit der Natur. Zumindest war dies so, bevor Faé Rhân seine Karriere als Tyrann begann und eine erhebliche Militärpräsenz in diese Region brachte. Die Priester der Talaner, die Shamaz, wurden unterdrückt und unter strenger Bewachung dazu angehalten, die Bevölkerung nicht gegen die neue Gewaltherrschaft aufzuwiegeln. Denn trotz der scheinbar friedfertigen Atmosphäre handelt es sich bei der Tempelwelt um eine "heiße" Zone, die von den patrouillierenden Kriegern scharf bewacht wird. Besonderes Augenmerk richtet sich hierbei auf den großen zentralen Tempel. Jenseits der vielen Tempel wird in Shamazaar auch intensiv Ackerbau betrieben (die Rizi-Felder erstrecken sich über 80% der bewohnbaren Fläche). Die landwirtschaftliche Bebauung und die hier gewonnenen Grundnahrungsmittel sichern die Versorgung von nahezu ganz Adelpha.

Okasankaar,
DIE SUMPFWELT

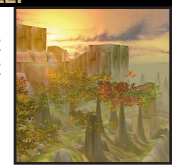
Diese Region besteht überwiegend aus Wasser, doch der Boden tritt langsam aus dem Wasser hervor und wird zur Ebene hin immer trockener. Die Fischerdörfer in dieser Gegend beliefern die Stadt mit Fisch. Ohne Zuhilfenahme eines flachen Bootes, das man bei den Fischern leihen kann, ist eine vernünftige Fortbewegung über das sumpfige Gelände kaum möglich. Insbesondere, um die Inseln im Nordosten (Monsterinsel) und im Westen zu erreichen, ist man auf ein Boot angewiesen.

Talanzaar (Okriana),
STADTWELT und Hauptstadt von Adelpha



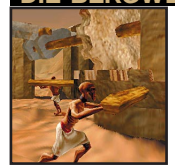
Okriana ist die einzige große Stadt auf Adelpha. Sie stellt die wirtschaftliche und kulturelle Drehscheibe der Welt dar und beherbergt als kulturelles, handwerkliches und künstlerisches Herz dieser Welt den Großteil der talanischen Bevölkerung von Adelpha. Darüber hinaus dient die Stadt Faé Rhân (seitdem er die Macht gnädig an die Faékynn, die Faé-Talaner, abgegeben hat) auch als Regierungssitz, so daß es in dieser Region eine bedeutende militärische Präsenz gibt. Okriana ist alt, viel älter als die Talaner selbst wissen. Die Gebäude, die sich hier befinden, wurden auf den Fundamenten einer ruhmreichen Stadt errichtet, die der antiken Kultur der Talaner entstammt. Die Festung, die nunmehr an dieser Stelle das Zentrum von Okriana bildet, ist noch verhältnismäßig neu: Sie wurde vor vielen tausend Monden im Auftrag von Faé Rhân errichtet, als der Sand begann, die Region zu bedecken.

Okaar,
DIE ALTE WALDWELT



Diese Region ist das am stärksten bewaldete Gebiet auf Adelpha. Es handelt sich im wahrsten Sinne des Wortes um einen wundervollen, riesigen Wald mit vielfältiger Fauna und üppiger Flora, wo viele wilde Kreaturen und Pflanzen beheimatet sind. Zugleich ist Okaar aber auch die wildeste Region von Adelpha, eine vergessene, verlassene Welt, in der nur eine geringe Anzahl von Talanern lebt. So ist es nicht verwunderlich, daß die Waldwelt als geheimnisvoller Ort gilt, um den sich zahlreiche Legenden ranken.
Heute gibt es in Okaar viele primitive Stämme der Oogoobar, die in der Regel aus nicht mehr als 15 Individuen bestehen, welche Jagd auf Twôn-Hâ und manchmal auch Gamor, die riesigen Raubtiere des Waldes, machen.

Motazaar,
DIE BERGWELT



Im wesentlichen kann man diese Region als Einöde bezeichnen. Hier und da findet man etwas Vegetation, aber insgesamt ist dieses Gebiet eher trostlos. Und eben wegen dieses unwirtlichen Charakters und des unwirtlichen Geländes in dieser Bergregion hält Faé Rhân hier seine Gefangenen. Da diese Landschaft mit ihren engen und gefährlichen Pfaden nur schwer zugänglich ist, erfolgt die Versorgung hauptsächlich mit Hilfe von Ventilopen. Andererseits ist Motazaar die einzige Region auf Adelpha, die Helidium-Minen besitzt, welche heute intensiv durch Faé Rhân ausgebeutet werden.

DIE HEILIGEN TORE

Bei diesen Toren (Daokas) handelt es sich um eine Art Schleusenkammern, die einen direkten Transport von einer Region in eine andere ermöglichen.

Sie wurden in der alten Zeit errichtet und gelten als Heiligtümer.

Die meisten von ihnen sind frei zugänglich, aber vor kurzem hat Faé Rhân einige seiner Leute damit beauftragt, sie zu bewachen, um die Aktivitäten der Bevölkerung besser kontrollieren zu können.

LEGENDEN

Auf Adelpha kursiert eine Vielzahl von mehr oder weniger glaubhaften Legenden, die sich die Talaner erzählen. Insbesondere zwei dieser Mythen werden immer wieder von den Ältesten beschworen...

- Faé Rhân kennt die Vergangenheit und Zukunft, man sagt, er sei ein Kamôn. Aber schon seit langer Zeit wurde er nicht mehr gesehen; manche glauben gar, daß es ihn überhaupt nicht gibt. Auf jeden Fall sind es die Getreuen des Faé Rhân, die für ihn sprechen und am herbeigesehnten großen Tag seinen Wünschen entsprechend handeln werden.

- Ein heiliges Tor, verborgen und vergessen, führt direkt hinauf in den Himmel... Für den Fall, daß der Expeditionstrupp von Kamôn auf Adelpha eintrifft, werden sie ihm auf zuverlässige Art und Weise Dienst erweisen...

RELIGION

Die Religion wie auch die talanischen Kasten gründen auf den verschiedenen Fandazmen. Das Universum genießt größte Harmonie, solange sich die Fandazmen im Gleichgewicht befinden:

Feuer (FAE),
Wasser (ELUEE),
Erde (GANDHA) und
Luft (KA).

Sollte das harmonische Gleichgewicht jedoch durch das Überwiegen eines der Fandazmen zerbrechen, werden die Götter oder ihre Mittelsmänner, die Geister, die Talaner warnen und ihnen hilfreich zur Seite stehen.

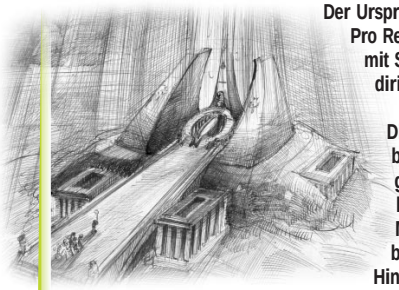
Zu dem Zeitpunkt, wenn Cutter auf Adelpha ankommt, dominiert allerorten das Fandazma des Feuers, und Adelpha ist dem daraus resultierenden Ungleichgewicht, dem Verlust und dem Tod ausgesetzt...

Die Priester, Shamaz genannt, besitzen das Fandazma der Luft (KA), welches sehr selten ist. Diese Kaste wird daher von den Talanern in höchstem Maße verehrt und geachtet.

Die Bauern und Fischer sowie alle Arbeiter und Händler besitzen das Fandazma der Erde (Gandha). Die Kaste der Gandhâ-Talaner ist sehr groß und bildet das Fundament der Gesellschaft Adelphas.

Die relativ zahlreichen Krieger und Rebellen besitzen das Fandazma des Feuers (Faé), welches ihnen ein abenteuerliches und manchmal sogar gewalttätiges Temperament verleiht.

Die wenigen Handwerker besitzen das Fandazma des Wassers (Eluee), das ihnen ein hohes Maß an Geschicklichkeit und Sensibilität verleiht. Zu den Elueé-Talanern gehören unter anderem Musiker und Künstler, die ihr ganzes Talent in ihre Arbeit investieren.



Der Ursprung der insgesamt sieben Shamaz ist in Shamazaar, der Tempelwelt. Pro Region gibt es je einen Shamaz, dem man nachsagt, daß er die Talaner mit Spiritualität und Loyalität erfüllt. Der siebte Shamaz, der KamShamaz, dirigiert als Hohepriester die Arbeit seiner Ordensbrüder.

Die Priester werden von allen Kasten geachtet und respektiert, und sie bilden die Gegenmacht zu den Anhängern des Faé Rhân, denen es nicht gelingt, die Talaner gegen den religiösen Orden aufzuhetzen. Der Grund hierfür liegt nicht zuletzt darin, daß die Shamaz sich vor hunderten von Monden, als Faé Rhân seine Schreckensherrschaft auszubauen begann, für die Rebellen einsetzten. Auf diese Weise konnten sie die Hingabe an talanische Traditionen wie die Lehren des Kazar sowie den Glauben an dessen Prophezeiung stärken. Und auch die Shamaz waren es, die den Zusammenhang zwischen der Prophezeiung und dem Widerstand gegen Faé Rhâns Gewaltherrschaft erkannten...

Die Shamaz messen der Ankunft von Faé Rhân und Kazar eine große Bedeutung bei, denn "die, die vom Himmel hinabstiegen", die, "welche eine höheres Fandazma besitzen", stören die Harmonie auf Adelpha auf das empfindlichste.

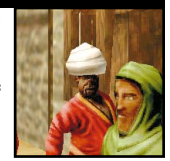
DIE BEVÖLKERUNG

Die Bewohner von Adelpha lassen sich in Kasten unterteilen, die sich im übrigen, wie nachfolgend beschrieben, wie eine Art "Familienverbund" zusammenfügen.

BAUERN UND FISCHER

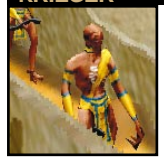
Die Bauern von Adelpha sind in der Regel in einfache Tuniken gekleidet, die schlicht über einem farbigen Hemd getragen werden. Darüber hinaus tragen sie kegelförmige Hüte, die traditionellen Bauernhauben.
Neben den Bauern gibt es auf Adelpha auch Fischer, die stets grüne Kleidung tragen.

HÄNDLER



Die Händler sichern die Wirtschaft und den Warenhandel zwischen den verschiedenen Regionen auf Adelpha. Man erkennt sie an ihren dickbäuchigen Silhouetten, ihrer farbenfrohen Kleidung und insbesondere an ihren Turbanen, die, ähnlich wie die kegelförmigen Hüte der Bauern, das Wahrzeichen der Händlerkaste darstellen.

KRIEGER



Bei den Kriegern unterscheidet man drei verschiedene Ränge:
Zum einen sind da die Infanteristen, die sogenannte "Basis", zu nennen. Hierbei handelt es sich um talanische Wachen, die meist Gebäude sichern.
Als nächstes gibt es die Kapitäne, hartgesottene Krieger, deren Haupterkennungsmerkmal ihr metallener Brustharnisch ist.
Schließlich gibt es auch Krieger, die einem Eliteorden angehören, der Garde der Prätorianer, die direkt dem eisernen Regiment des Kroax' (Faé Rhâns rechter Hand) unterstehen.

SHAMAZ

Die Shamaz sind immer in dunkelbraune Kapuzenkutten gekleidet und leben überwiegend in der Tempelregion. Da sie die Fähigkeit besitzen, Wunden durch bloßes Handauflegen heilen zu können, verbringen sie ihr ganzes Leben als Heiler.

JÄGER

Die letzten Jäger und Abenteurer von Adelpha sind heute alt. Am Ende ihrer Tage fristen sie ihr Dasein hauptsächlich als Geschichtenerzähler, die von den großen Jagden vergangener Tage berichten.

SKLAVEN

Zu harter Arbeit verdammt, fristen die Sklaven abseits der talanischen Gesellschaft ihr anspruchsloses Dasein. Ihre magere Statur ist durch die hervorstehenden Knochen unübersehbar. Sie sind lediglich mit einem kurzen, einfachen Lendenschurz bekleidet und tragen einen Metallring um den Hals.

BETTLER

Bei den Bettlern handelt es sich in der Regel um frühere Sklaven, die mittlerweile zu alt sind, um arbeiten zu können.
Man trifft sie in Okriana an, wo sie die Passanten um Essen anbetteln, für ein paar Zorkins Geschichten erzählen oder an Nahrungsausgabestellen anstehen.

OOGOOBAR (eingeborene Talaner)

Die Oogoobar gehören keiner Kaste an. Fernab der talanischen Zivilisation leben diese Eingeborenen in Stammesverbänden. Man erkennt sie deutlich an ihrer großen Fettleibigkeit und an ihren massiven Wurfspießen.

HANDWERKER UND KUNSTHANDWERKER

Die Kunsthandwerker gehören zu der Kaste der Elueé-Talaner, die in ihren Werkstätten in der Stadt anzutreffen sind. Sie sind stets gut gekleidet und fertigen "heilige Gegenstände" sowie die Ausrüstungsgegenstände und spezielle Waffen für die Krieger von Kroax und Faé Rhân. Ihr angeborener Sinn für künstlerische Arbeiten verleiht ihnen überdies auch die Fähigkeit, Gegenstände zu reparieren und sogar bis ins Detail nachzubauen, sofern ihnen das dafür erforderliche erstklassige Material zur Verfügung steht.

DIE FAUNA (TIERWELT)

Achtung! Auf Adelpha gibt es sehr viele mehr oder weniger angriffslustige Tiere.
Im folgenden sind einige von ihnen beschrieben.

Manche Tiere können sehr nützlich sein, so z. B.:

TWÔN-HA

Morphologisch gesehen vereinigen sie Kraft und Schnelligkeit, in etwa vergleichbar mit einer Antilope oder einem Strauß. Sie können gezähmt und als Reittiere genutzt werden.

VENTILOPEN

Hierbei handelt es sich um zweibeinige, geflügelte Tiere, die eine Spannweite von acht Metern erreichen können. Sie dienen den Kriegern zu Überwachungszwecken und sogar für Angriffe.

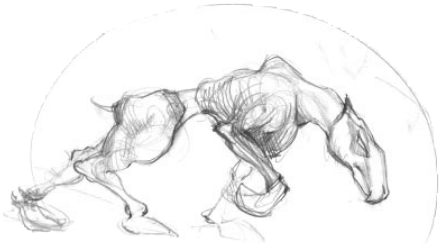
Andere Tiere greifen erbarmungslos an, so daß man sich vor ihnen besonders in Acht nehmen muß:

GAMOR

Die Gamor sind die gefährlichsten Raubtiere Adelphas. Sie sind kräftig, besitzen lange Gliedmaßen und muskulöse Körper mit knotigen Muskeln.

SANNEGTA

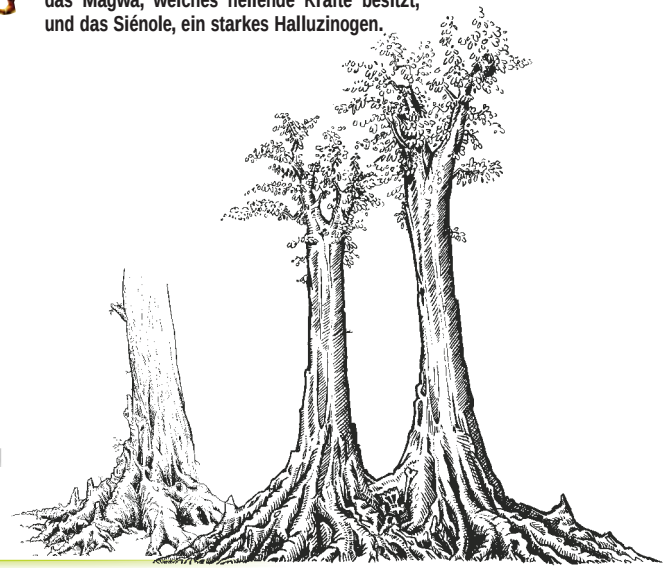
Sannegta sind äußerst gefährliche Raubfische, die nicht davor zurückschrecken, alle kleinen Boote und Schwimmer anzugreifen, die sich in den turbulenten Gewässern aufhalten.



DIE FLORA (PFLANZENWELT)

Der gehaltvolle Boden Adelphas bringt eine äußerst mannigfaltige Vegetation hervor. Sie sollten sich die Zeit nehmen, diese faszinierende Pflanzenwelt zu erkunden!
Unter anderem werden Sie auf majestätische Bäume wie die Sanar treffen, die Faé-Bäume entdecken, deren Früchte beim Aufprall auf dem Boden explodieren.

Sie werden Pflanzen wie das Rizi kennenlernen, das Hauptnahrungsmittel der Talaner, sowie das Magwa, welches heilende Kräfte besitzt, und das Siénole, ein starkes Halluzinogen.



DIE SPRACHE DER TALANER

Begriff	Übersetzung
A	
Achondar	Drachenartiges Tier
Adelpha	Die Talanerwelt
Ador	Berg
Afar	Nach (bis bald, bis morgen)
Agakamôn	Die Sprache des Himmels
Agazork	Die Sprache der Talaner
Am	Beharrlichkeit
Até	Wieviel
B	
Barr	Schlecht (böse)
Bok	Händlerviertel
Boogot	Explodierende und giftige Pilzart
Booyat	Pilzart, die in wärmeren Gegenden wächst
Botar	Vor (gestern)
C	
Cyana	Stadt in den Sümpfen
D	
Dagué	Gefahr, Problem
Daguérach	Giftige Pflanze
Dammenaï	Kleines Nagetier
Dano	Geben (zurückgeben)
(Nédano)	Stehlen
Daoka	Heiliges Tor
Darosham	Geburtsort der Seelen
Dissem	Anders
Dolotaï	Lange Zeit
Doo	Auch (noch mal)
E	
Eïssa !	Banzaï! (Schlachtruf)
Eluee	Wasser-Fandazma
Elueen	Die aus dem Wasser geboren wurden
Eoth	Osten (rechts)

Begriff	Übersetzung
F	
Faé	Feuer-Fandazma
Faé Rhân	Herrscher von Adelpha
Faékynn	Die aus dem Feuer
Faénéa	Extrakt des Gwarat mit heilenden Eigenschaften
Fehane	Moos
G	
Gaéat	Lieben
Gamor	Raubtierart, Mischung aus Wolf und Tiger.
Gamsav	Stein (Speicherkristall)
Gandha	Erd-Fandazma
Gandahar	Die aus der Erde geboren wurden
Ganele	Muschel, Schalentier
Gemehar	Baumart der Sanar
Gizhaïe	Fandazma-Bringer
Gorgor	Riesiges Raubtier
Guita	Riechen
Gwar	Wunde
Gwarat	Kaktus
Gwarta	Streiten (kämpfen)
H	
Hâ	Ja (sein, es gibt, es existiert ...)
Hao (Haomé)	Hallo (Guten Tag)
Maya (Mayamé)	Auf Wiedersehen
Hazifar	Ventilopen-Dressierer
Héko	Hier
Hélidium	Besonderes Mineral auf Adelpha
Hokaza	Danke
Horr	Murmeln (räuspern, grummeln)
Hoti	Leckerbissen für Twôn-Hâ
I	
Iki	Einfach
Né iki	Schwierig

J

Begriff	Übersetzung
Jinat	Wissen

K

Begriff	Übersetzung
Ka	Luft-Fandazma
Kaar	Leben, lebendig
Kaïjin	Das Wort des Himmels
Kamenaï	Vogelartiges Wesen
Kamôn	Die aus der Luft geboren wurden
Kanoon	Gut (schön)
Kata	Segnen
Kaza	Bitte
Kazar	Verschwundener
Kiakii(iii)	Amüsant
Ko	Wer
Koï	Was
Kez	Wo
(Tar)	Wann
Krakit	Spinnenartiges Tier
Kroax	Anführer der Faé-Talaner

L

Begriff	Übersetzung
Labta	Gehen (sich fortbewegen, bewegen)
Lako	Dort
Lepta	Helfen

M

Begriff	Übersetzung
Madé	Haus
Maé	Mir, mein
Mag	Hunger
Magta	Essen
Magué	Nahrung
Magwa	Pflanze mit regenerierenden Eigenschaften
Maorr	Meister
Maré	(sehr) Wichtig
Meenaï	Viele (mehr, alle)
Miléa	Harmonie
Môn	Steckkarte
Mool	Absonderung von Kraken
Motaz	Berg
Motazaar	Bergwelt
Moté	Jemand

N

Begriff	Übersetzung
Nani	Teuer
Né	Nein
Négta	Töten
Nékaar	Tod
Néogaé	Unglück, Mißgeschick
Noroth	Norden (oben)

O

Begriff	Übersetzung
Ogaé	Freude, Glück
Okaar	Alte Waldwelt
Okasankaar	Sumpfwelt
Okk	Alt
Okriana	Hauptstadt
Ôn	1 (eins)
Oogoobar	Eingeborene
Oroth	Westen (links)

P

Begriff	Übersetzung
Pigweet	Nagetiere
Pilam	Bier - alkoholisches
Pok	Zeug (Sachen)

R

Begriff	Übersetzung
Rammu	Giftige Pflanze
Rân	Weiß
Ranzaar	Weiße Welt (Schneewelt)
Rembat	Sich erinnern
Riss	Reis

S

Begriff	Übersetzung
San	Wasser
Sanar	Fandazma, das den Bäumen zueigen ist
Sangta	Trinken
Sankaar	Fische
Sankaari	Fischer, Fischfänger
Sankra	Chaos
Sannégta	Schrecken der Meere (Haifisch)
Sayat	Sagen, sprechen
Sem	Gleich
Séyat	Sehen
Shamaz	Talaner-Priester
Shamazaar	Tempelwelt
Siénole	Seltene Pflanze, die Halluzinationen auslösen kann
Sodoth	Süden (unten)
Solam	Achtung (Respekt, Freundlichkeit)
Sota	Kaufen

T

Begriff	Übersetzung
Takta	Nehmen (sich bedienen)
Talan	Bezeichnung der Bewohner von Adelpha
Talanzaar	Stadtwelt
Todar	Heute
Trad	Händler
Tradta	Verkaufen
Twôn	2 (zwei)
Twôn-Ha	Nutztiere der Talaner
Twôn-Ha Gui	Lockmittel für Twôn-Hâ

U

Begriff	Übersetzung
Ulukaï	Die Seele des Fandazmas (bedeutet: der Retter)

V

Begriff	Übersetzung
Ventilope	Großes Tier, das gezähmt und domestiziert werden kann

W

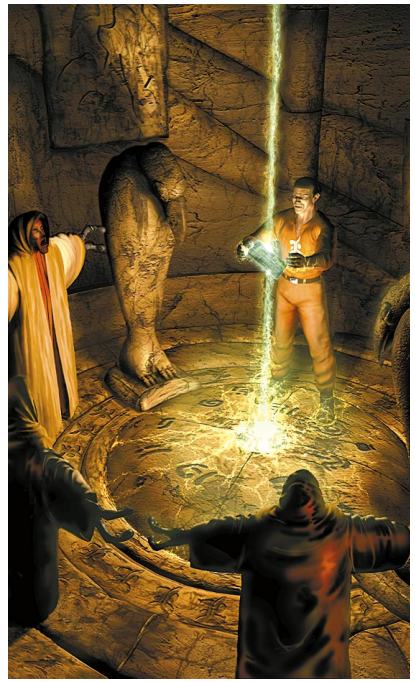
Begriff	Übersetzung
Wa	Arbeit/Beruf/Rang
Wabta	Warten
Wanat	Wollen
Wata	Arbeiten

Y

Begriff	Übersetzung
Yo	Du
Yod	Geist des Fandazmas (Gott)
Yod Eluee	Geist des Wasser-Fandazmas (Wassergott)
Yod Faé	Geist des Feuer-Fandazmas (Feuergott)
Yod Gandha	Geist des Erd-Fandazmas (Erdgott)
Yod Ka	Geist des Luft-Fandazmas (Luftgott)

Z

Begriff	Übersetzung
Zae	Sicher
Zaza	Idiot, Trottel
Zeedog	Prähistorisches Tier, das in Sumpfgebieten beheimatet ist
Zonn	Freund
Zark	Feind
Zorkin	Zahlungsmittel auf Adelpha
Zorr	Soldat, Krieger
Zort	Exkrement, Kot



10 - BIOGRAPHIEN

Cutter Slade

Geboren in den liberalen 60er Jahren in San Francisco, erhält Cutter Slade eine alles andere als durchschnittliche Erziehung. Seine Eltern sind linke Demokraten mit intellektuellem Hintergrund: Sein Vater ist Englischprofessor an der University of California in Berkeley, seine aus Norwegen stammende Mutter Übersetzerin.
Während des Sommers 1968 nehmen sie auf dem Campus von Berkeley aktiv an verschiedenen Demonstrationen gegen den Vietnamkrieg teil.

Mit solchen fortschrittlichen Eltern verlebte Cutter eine sehr entspannte Kindheit. Seine Eltern übten kaum Druck auf ihn aus zu studieren, aber sie brachten ihm die hohe Bedeutung einer Reihe von Werten bei: Offenheit, Rücksicht Schwächeren gegenüber, Toleranz und Gerechtigkeit. Sie lehren ihn auch, sehr unabhängig zu sein und ein unkonventionelles Leben zu führen. Cutter erbt von seinen zweisprachigen Eltern die Liebe zu Fremdsprachen und das Talent, diese einfach erlernen zu können (tatsächlich ist das der einzige Bereich, in dem er sich jemals akademisch auszeichnen wird).

Abgesehen von diesem Fremdsprachentalent (und der Liebe zur Geschichte), entdeckt Cutter während seiner Universitätszeit die Begabung für Sport. Er ist in allen Bereichen der Leichtathletik gut, zeichnet sich aber besonders im American Football aus. Als Quarterback wird er schnell für sein Football-Team unentbehrlich, so daß die Universitätsoberen seine schlechten akademischen Leistungen geflissentlich übersehen.

1987 tritt Cutter heimlich in die Navy ein. Obgleich er von der militärischen Disziplin nicht viel hält, bietet ihm nur die Navy die Chance, die Action und die Abenteuer zu erleben, die er sich ersehnt. Seine Familie, besonders sein Vater, findet dies absolut unbegreiflich.

Cutter zeichnet sich beim Training aus und wird folgerichtig auserwählt, am Trainigscamp der Navy SEALs teilzunehmen. Er beweist auch dort außergewöhnliches Talent und weckt die Aufmerksamkeit von Major Doug Dawson.

Während der nächsten Jahre unter den aufmerksamen, aber distanzierten Augen von Major Dawson wird Cutter zu einem der bekanntesten Mitglieder der SEALs.

Seine Karriere spiegelt die dunkleren Kapitel der US-amerikanischen Außenpolitik wider; Panama, Südamerika und der Mittlerer Osten sind oft Schauplatz seiner Aktivitäten.

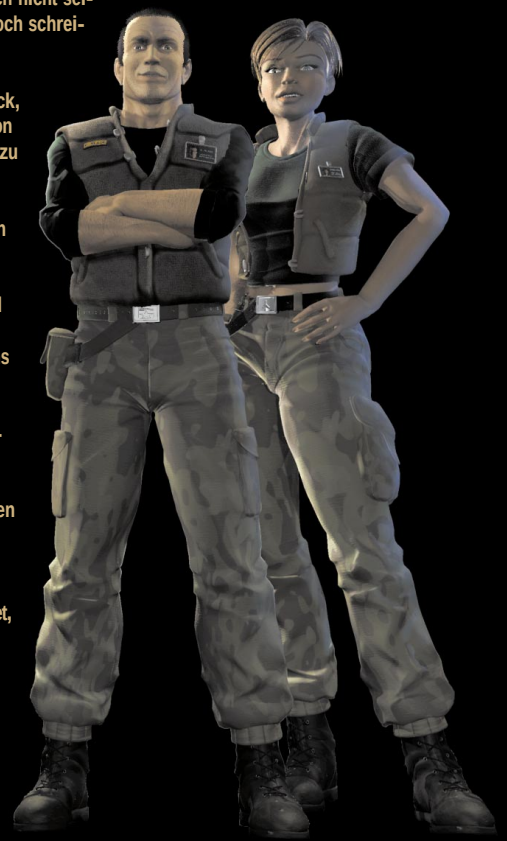
Cutter ist in der Lage, bei den SEALs seiner Liebe nach Abenteuer und Action nachzugehen, aber seine verschiedenen Operationen führten ihn zu der Frage, ob die Gewalt bei den Missionen und die Art, wie sie begründet werden, gerechtfertigt sind. In den Monaten vor seiner letzten Mission distanziert sich Cutter zunehmend von der Navy und pflegt außerhalb der Missionen keinen Kontakt zu anderen SEALs. In seiner Freizeit beginnt er stark zu trinken. Dies bleibt seinen Vorgesetzten nicht verborgen, auch nicht seinem Mentor, Doug Dawson. Dennoch schreitet niemand ein.

Cutter kehrt ins SEAL-Camp zurück, nachdem er während einer Mission verletzt wird. Während er wieder zu Kräften kommt, wird Cutter die Aufgabe zugewiesen, eine PR-Mission mit der Reporterin Marion Wolfe, der Tochter von Senatorin Clare Fitzgerald, und ihrem Kameramann, zu führen. Während dieser Mission kommt der Kameramann bei einem Unfall ums Leben.

Sehr zu Cutters Überraschung beschuldigt Senatorin Fitzgerald Cutter, am Tod des Kameramanns schuld zu sein, und nennt ihn einen unverantwortlichen Abenteurer. Zwei Jahre lang führt sie eine Untersuchung über Cutters Aktivitäten. Das Bild, das sie zeichnet, ist das Bild eines grausamen Soldaten, der sich unerlaubt von der Truppe entfernt und schwer trinkt. Mit Hilfe ihrer Anwälte bewirkt sie, daß Cutter im September 2002 bei nur halbem Sold seinen Abschied nehmen muß.

Cutters Fähigkeiten als "Kampfmaschine" verringern sich nach und nach, als er die SEALs verläßt. Das einzige, was ihn daran hindert, hemmungslos seiner Liebe zu Wodka zu frönen, ist sein Freund Doug Dawson (der mittlerweile Admiral ist).

Der Präsident der Vereinigten Staaten bittet Admiral Dawson, die PROWLERS zu bilden, ein inoffizielles Team fähiger, anonymer und trainierter Männer, die eine große Reihe geheimer und gefährlicher Missionen erfüllen sollen. Selbstverständlich rekrutiert der Admiral Cutter als verantwortlichen Kommandanten für die Operationen.



Marion Wolfe

Marion Wolfe kommt 1974 in Philadelphia als Einzelkind zur Welt. Ihre Mutter, Clare Fitzgerald, ist die Erbin der Fitzgerald Bank. Ihr Vater, Sir Randolph Wolfe, ist Engländer, der ihre Mutter 1972 in Monaco kennenlernt und 1973 in London heiratet. Da er wesentlich mehr an der Großwildjagd interessiert ist als am Familienleben, erweist sich Marions Vater nicht als idealer Ehemann. Marions Eltern lassen sich 1975 scheiden. 1983 stirbt Marions Vater bei einem Flugzeugabsturz in Kenia.

Clare Wolfe ist selbstsicher und verfügt über eine starke Persönlichkeit. Sie tritt in den Siebzigern in die Politik ein. Von Beruf Anwältin wird sie 1988 erst Staatsanwältin und dann Senatorin des Staates Pennsylvania (unter dem Namen Clare Fitzgerald).

Vaterlos aufgewachsen ist Marion ihrer Mutter sehr ergeben. Sie ist (intellektuell ermutigt von ihrer Mutter) eine brillante Studentin und zeigt früh großes Interesse am Studium fremder Zivilisationen und eine große Begabung für Wissenschaften. Nach Abschluß der High-School studiert Marion in Yale Biologie und dann Ethnologie in Chicago, wo sie im Jahr 2000 ihren Doktor der Philosophie erhält.

Obwohl Marion Interesse daran zeigt, in die Forschung zu gehen, schlägt sie gegen den Willen ihrer Mutter eine Medien-Laufbahn ein und wird Journalistin. Sie schreibt mehrere Reportagen über bedrohte Kulturen der Welt.

Auf Empfehlung ihrer Mutter wird Marion vom National Geographic beauftragt, eine bedeutende Dokumentation über die letzten indianischen Kulturen Südamerikas zu schreiben. Clare Wolfe benutzt ihre Beziehungen, um ihrer Tochter während der gefährlichen Expedition militärischen Schutz zu verschaffen.

Marion und ihr Team nehmen an einem einmonatigen Training im SEAL-Camp teil. Eine Übung umfaßt eine volle Woche Fallschirmtraining unter der Leitung von Cutter Slade. Ein Sprung, bei dem es darum geht, von einem Flugzeug auf eine Ölplattform zu springen, endet in einem völligen Desaster. Ein plötzlich aufkommender Sturm versetzt das Team in einen unerwarteten Streß. Ein Windstoß bringt den Kameramann vom richtigen Kurs ab. Sein Fallschirm verfängt sich in einem nahegelegenen Kran. Entgegen Cutters Anweisungen löst der in Panik geratene Anfänger die Gurte des Fallschirms und findet trügerischen Schutz in der Schaufel des Krans, 40 Meter über den tosenden Wellen.

Cutter stabilisiert die Schaufeln, indem er zwei wild hin- und herschwingende Stahlketten festhält. Er schickt die Person, die ihm am nächsten ist - Marion - los. Sie soll einen Hebel am Kontrollpult umlegen, der die Schaufel des Krans zurück zur Plattform dreht, bevor er abgesenkt wird. Dieser Versuch endet in einem Desaster. In ihrer Panik erwischt Marion den falschen Hebel. Für den Bruchteil einer Sekunde sieht Cutter hoffnungslos auf die sich langsam öffnenden Schaufeln und den panischen Blick des Verunglückten, als dieser in die tosende See stürzt. Mark Tilforts lebloser Körper wird am nächsten Morgen gefunden und die ganze Operation auf der Stelle abgebrochen.

Als Marion in die Vereinigten Staaten zurückkehrt, klagt Clare das Pentagon an, das Leben der Trainingsteilnehmer leichtfertig aufs Spiel gesetzt zu haben. Sie erfährt von Cutters Vergangenheit, reagiert ihren Ärger an ihm ab und beginnt einen langen Rechtsstreit.

Zum ersten Mal haben Marion und ihre Mutter eine ernste Meinungsverschiedenheit. Marion legt ihrer Mutter Cutters wahre Rolle dar und erklärt ihr, wie tief sie selbst in seiner Schuld steht, aber ihre Mutter weigert sich zuzuhören. Clare untersagt Marion,

Cutter wiederzusehen, obwohl sie ihm nur erklären will, daß die Meinung ihrer Mutter nicht die ihre ist.

Marion verläßt ihre Mutter und gibt den Journalismus auf. Sie wird eine Bio-Ethnologie-Forscherin. Sie beginnt, weit zu reisen und veröffentlicht 2003 eine Enzyklopädie über irdische Nahrung (Erdnahrung. Enzyklopädie der irdischen Nahrung. Cutler & Merchand. 2003).

2007 wird Marion zur Direktorin des exobiologischen Labors der Universität von Chicago und ist anerkanntermaßen eine der führenden Kapazitäten auf ihrem Gebiet.

William Kauffman

Kauffman stammt aus einer angesehenen Familie aus Neuengland. Seine Großmutter, eine geborene Van Den Straaten, behauptet, ihr eigener Großvater sei mit der Mayflower herübergekommen. Sein Vater ist ein Wissenschaftler in Harvard. Seine Mutter stirbt während Williams Geburt, der drei Monate zu früh zur Welt kommt. William wächst als kränkliches Kind auf.

Noch während seiner Teenagerzeit diente Kauffman im Vietnamkrieg als Sanitäter. Dort wird er verwundet und nach Hause geschickt. Er erhält das Verwundetenabzeichen. Nach der Aufnahme in Harvard beginnt Kauffman mit der Forschung auf dem Gebiet der Quantenphysik, welche zu dieser Zeit noch nahezu unerforscht ist.

Kauffman war zweimal verheiratet und hat zwei Söhne, je einen aus seinen beiden Ehen. Er ist ein guter Vater, wenn er die Zeit findet, seine Söhne zu sehen, aber das Engagement für seine Arbeit drängt das Familienleben auf den zweiten Platz. Nach der Fertigstellung von Einsteins "Superstring"-Theorie erhält er den Nobelpreis für Physik. Er sitzt in vielen Komitees und im Vorstand einiger der mächtigsten amerikanischen Firmen (im einzelnen bei einer Handelsbank und einer biowissenschaftlichen Gruppe). Nach der Veröffentlichung einer wissenschaftlichen Arbeit über die Existenz einer unendlichen Anzahl von Parallelwelten wird er allerdings nicht mehr ernst genommen.

Das Militär tritt an Kauffman heran, stellt ihm in Aussicht, seine Ideen zu finanzieren, und macht ihn mit Anthony Xue bekannt. Xue und Kauffman kommen nicht miteinander aus, aber sie brauchen sich gegenseitig, um ihre Forschungen abschließen zu können. Der erste erfolgreiche Test des Projektes "Sidestep" geht schief und erzeugt ein schwarzes Loch. Kauffman ist sich nicht sicher, welches Element genau die Fehlfunktion verursacht hat, und will nur den Fehler beheben, damit er seine Theorien weiter entwickeln kann.

Anthony Xue

Xue wird 1970 als Sohn einer armen Familie im Süden geboren. Seine Eltern betreiben eine Imbißstube für Trucker am Highway nach Tampa, Florida.

Von jungen Jahren an zeigt Xue eine außergewöhnliche Begabung für alles Wissenschaftliche. Obwohl er begabt genug wäre, ein Stipendium zu erhalten, wollen ihn seine Eltern (für die er nichts anderes ist als eine billige Arbeitskraft, die die Trucks der Kunden wäscht und in Stoßzeiten in der Imbißstube bedient) nicht nach Tampa gehen lassen, um zu studieren. Er schließt die High-School mit 16 ab und wechselt auf das städtische College. Xue erwirbt einen B.A. in Physik (mit der bestmöglichen Note) an der nicht sehr angesehenen Universität seines Heimatstaats. Xue führt sein Studium nie weiter.

Der einzige Weg, von den Eltern wegzukommen, ist, so schnell wie möglich einen Job zu finden. 1993 stößt Xue einer Forschungsgruppe, die vom Nachfolger von Professor Amato (Nobelpreis für Physik, 1969), Dr. Albert Ross, geleitet wird. Obwohl nur in der sehr geringen Position als Forschungsassistent (eine Art Informationsbeamter), betritt Xue das erste Mal die renommierte Umgebung des MIT mit seinen zahlreichen wissenschaftlichen Möglichkeiten.

Während der ersten paar Monate der Zusammenarbeit mit Ross stellt Xue trotz seiner Unerfahrenheit und dem Mangel an Qualifikation den Rest der Forscher klar in den Schatten. Er wird daher schnell ein Objekt des Neides. Weniger wohlmeinende Kollegen sind gezwungen, seine überlegene Intelligenz anzuerkennen, und machen sich heimlich (oder offener, sollten gerade einflußreiche Mitglieder der Wissenschaftsgemeinde zugegen sein) über seine einfache Herkunft und seine Bemühungen lustig, diese zu verbergen.

Trotz allen Tratsches sind Xues Forschungsarbeiten weiterhin herausragend, und bald ist er für die Leitung des ganzen Labors verantwortlich. Er beginnt mit Experimenten über die Reaktionen zwischen Materie und Antimaterie. Die Ergebnisse dieser Forschung, die er 1999 erhält, sind extrem vielversprechend und für Xue scheint damit endlich die Aussicht auf Wahrnehmung durch die gesamte wissenschaftliche Gemeinde in Reichweite zu liegen.

Während des Jahres 1999 nötigte der Durst nach Anerkennung Xue, immer mehr Experimente durchzuführen und dabei die Vorsichtsmaßnahmen weitestgehend außer acht zu lassen. Er ist besessen vom Verlangen nach immer weiteren Resultaten. Am 24. Oktober 1999 kommt es zur Katastrophe. Die Forscher verlieren die Kontrolle über die Materie/Antimaterie-Reaktion. In der daraus resultierenden Explosion kommen elf Menschen im Labor ums Leben.

Obwohl Xue von der Verantwortung für die Tragödie freigesprochen wird, rächt sich die wissenschaftliche Gemeinde für den vorausgehenden Erfolg des Forschers, indem sie ihn anklagt, unverantwortlich gehandelt zu haben. Das Leben an der Universität wird für Xue bald unmöglich, und er verläßt im April 2000 das MIT, ausgestoßen von der wissenschaftlichen Gemeinde.

Jedoch bleibt die Fortsetzung seiner Forschungsarbeiten Xue nicht lange vorenthalten. Die amerikanische Armee zeigt schon seit Jahren Interesse an seinen Arbeiten und bietet ihm bald ein neues Labor und ein Budget an... als Gegenleistung für absolute Geheimhaltung. Obwohl Xue jetzt seine Arbeiten fortführen kann, ist er weiterhin dazu verurteilt, unbekannt zu bleiben.

Nach drei Jahren der Arbeit und weiteren Experimenten bittet die Armee Xue im Jahr 2003, sich mit Professor Kauffman in Verbindung zu setzen, der versucht hat, die Existenz von Parallelwelten zu beweisen.

Nach der Einschätzung des wissenschaftlichen Komitees der Armee, das dafür verantwortlich ist, Xues Arbeit (und auch Xue selbst) zu überwachen, könnte die Energie, die durch die Reaktion von Materie und Antimaterie entsteht, den Zugang zu den von Kauffman beschriebenen Parallelwelten ermöglichen.

Xue überwindet seine Zurückhaltung und das Mißtrauen gegenüber Kauffman, der Xue als Inkarnation des wissenschaftlichen Establishment erscheint, das ihn immer abgelehnt hat, trifft sich mit ihm und schlägt ihm vor zusammenzuarbeiten.

Kauffman zögert zuerst (er kennt natürlich Xues Vergangenheit und macht sich über dessen mögliche Sorglosigkeit auf einem neuen wissenschaftlichen Gebiet wie der Erforschung der Parallelwelten Gedanken), stimmt aber dann einer Zusammenarbeit doch zu.

Während der nächsten vier Jahre arbeiten die beiden Männer eng zusammen. Das Zusammenspiel ihrer Fähigkeiten führt zu Resultaten, die sogar die optimistischsten Vorhersagen bei weitem übertreffen (die amerikanische Army sieht keine Experimente mit lebensgroßen Objekten vor dem Jahr 2015 vor).

Aber zwischen den beiden Männern bildet sich über die Jahre nur eine streng wissenschaftliche und professionelle Beziehung.

Kauffman findet sogar jeden Tag einen neuen Grund, die übertriebene Eile seines Kollegen zu mißbilligen, während es für Xue immer schwieriger zu tolerieren ist, daß seine Arbeitgeber ihn als Kauffmans Assistent ansehen, als reinen "Zulieferer" der nur die Energieprobleme zu lösen braucht.

11 - CREDITS

Bruno Bonnell presents,
an Infogrames production, an Appeal creation.
Designed & developped by Appeal:

OUTCAST

Directed by
Franck Sauer
Yann Robert
Yves Grolet

Project Management
Olivier Masclef

Executive Producer
Olivier Goulay

Producer
Jean-Yves Patay

Production Assistant Trainee
Sebastien Brison

Operation Manager
Eric Labelle

Quest Design
Douglas Freese
Hassan Ezzahir

Dialogs
Douglas Freese

Engine Programming

Tools & System
Christof Jans

Landscape Engine
Christophe Chaudy
Yves Grolet

Polygon Engine
Yann Robert
Gil Damoiseaux
Stephane Champailler
Pierre Deltour

Water & Shadows Engine
Yann Robert

AI Engine
Lionel Badiou
Yves Grolet

Path finding Engine
Christof Jans

Animation Engine
Yann Robert

Sound Engine
Gil Damoiseaux

Special effects Engine
Gil Damoiseaux

Quest Engine
Yves Grolet
Hassan Ezzahir

In-Game Movie Engine
Douglas Freese

Game Programming

Characters behaviour
Christophe Bauvir

Soldiers behaviour
Yves Grolet

Animals behaviour
Lionel Badiou
Christophe Bauvir

Traps and weapons
Gil Damoiseaux

Game interface
Hassan Ezzahir

Quests Implementation
Hassan Ezzahir
Douglas Freese

Settings interface
Christof Jans

Install
Pierre Deltour

Additional programming
Vincent Penquerc'h
Benjamin Legangneux
Michael Dereuyter
Vincent Cantin
Vianey Lecroat
Philipe Decouchon
Keith Friedly

Graphic Departement

Characters Design
Adam

Creatures Design
Franck Sauer

Interfaces Design
Renaud Dauchel
Catherine Marechal

Characters Modeling & Painting
Michael Defroyennes
Franck Sauer

Characters Animation
Michael Defroyennes
Franck Sauer
Iwan Scheer

Additional Animation
Renaud Dauchel

Motion Capture
Renaud Dauchel
Franck Sauer
Iwan Scheer
Filip camermans

Landscapes Modeling and Editing
Veronique Lerminiaux

Landscapes Textures and Painting
Catherine Marechal

Objects Modeling
Renaud Dauchel

Additional Textures
Adam

Additional Modeling
Filip camermans
Veronique Lerminiaux

Music

Composed and Orchestrated by
Lennie Moore

Performed by
The Moscow Symphony Orchestra & Chorus

Orchestra Conducted by
William Stromberg

Additional Music Preparation
Mark Frisbie
Sean Hickey

Guest performers
Chris Bleth - Armenian Doudouk
Chris Garcia - Tabla, Indian Percussion
Marcel Adjibi - African Percussion

Sound Producer
Edward Shachnazarian

Sound Engineer
Vitaly Ivanov

Production
Lennie Moore
Ellen Levine
Marina Levine
Franck Sauer

Recorded at
Mosfilm studios, Moscow

Latin Lyrics
Dorothy Stewart, translation
Joseph Farrell, project director
University of Pennsylvania
From The Aeneid,
the Vergil Project

Special Thanks to
William Stromberg
John morgan
James McVay

Sound

Sound Effects Design
Franck Sauer

Voices

Casting & Actor Direction
Dimitri Bodiansky
Douglas Rand

Sound Engineer
Bruno Gueracague

Post Production Engineer
Jean-Sebastien Dupuis
Pascal Ayerbe

Production Assistant
Cecile Irlinger

Cutter
David Gasman

Marion
Juliet Dunn

Xue
Mikael Morris

Kaufmann
Christian Erickson

Major Vernon
Allan Wenger

Talans
Patrick Albenque
Dana Westberg
Nicholas Mead
Ian Marshall
Jerry Di Giacomo
James Shuman
Leslie Clack
Peter Hudson
Doug Rand
Karen Strassman
Joe Sheridan

Recorded at
Knockin' Boots Productions
Paris

Services

Marketing
Monique Crusot
Francois Lourdin
Anne Chevalier
Guillaume Rosier

Marketing artwork
Franck Drevon
Patrick Chouzenoux

Publishing
Emmanuelle Tahamazian
Michel Megoz
Beatrice Vrdoljak
Olivier Lachard
Sylvie Combet
Sophie Meliet

FMV Intro Storyboard
Douglas Freese
Adam

FMV Intro Sequence by
Animare

Additional Quests
Fabrice Diez
Samuel Jacques

Quality Control & Tests
Olivier Robin
Philippe Louvet
Dominique Morel
Emeric Polin
Stephane Assadourian
Simon Crawford
Steve Aspi Nwall
Emmanuel Desmaris
Emmanuel Cholley
Olivier Jamin
Emmanuel Thevenet
Sebastien Beraud
Sylvain L'Huillier
Bastien Maiziere
Christophe Lamour
David Ojardias
Britta Rolf
Monica Balda
Jenny Clark
Paula Kaczinski
Engel Hertha Siemens
Laura Alvarez Sanchez
Merche Sanchez Garcia
Cosima Cusson

Public relations
Catherine Louvier
Agnes Rosique
Sophie Duret
Nick Clarkson
Nathan Wilson
Stefan Weil
Corine Theuns

Legal Advise
Marie-Pierre Orfila
Nelly Jacquin

Localisation
Sylviane Pivot
Valerie Maillot

Translation
Monika Steinhauer
Beatrice Rodriguez
Beate Reiter

Administration Assistant
Michele Lanoe

Special thanks to
Eric Mottet
Frederic Savoir
Emmanuelle Perigault-Vigier
Caroline Fauchille
Michel Caubo
Kurtz, Vapor and Sharky
Blastradius
Intel Corporation
AMD
Patrice Ponce
Thierry Faymonville
Philippe Zondac
Marco Hinic
Andy Abrahams
KBP Team
The PLIF'Sisters
Mnemos
Universite Libre de Bruxelles

Outcast
© 1999 Infogrames Entertainment.
All Rights Reserved

Visit our web sites:

www.outcast-game.com

www.infogrames.com

www.appeal.be

Besuchen Sie unsere Website
http:\\www.outcast-game.com,
um Ihre Bestellungaufzugeben.

Eine Komplettlösung
finden Sie im offiziellen
OUTCAST-Lösungsbuch - jetzt
bei Ihrem Computerspielhändler

DVD TEAM

Production
Stéphane Bonazza
Raphaelle Jonnery

Localization
Chrystèle Dozoul
Sylviane Pivot

Marketing
Anne Chevalier

DVD-ROM Authoring
Emmanuel Nedelec

DVD-VIDEO Authoring
ABIBAC

Music
re-mastered By Gamesound Ltd.
www.gamesound.co.uk

Special thanks to
Hassan Ezzahir
Game One
KBP

© 1999/2000 INFOGRAMES EUROPE

Dolby and the " Double D " are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporation

Adobe Acrobat Reader is a registred mark of Adobe

Microsoft, Windows, DirectX and the Windows logos are registred trademarks of Microsoftcorp.

Made with Macromedia is a registred trademark of Macromedia

KUNDENSERVICE

Systemkonfigurationen lassen sich Probleme bei der Installation und dem Betrieb von Software-Produkten leider niemals ganz ausschließen.
Wir möchten Ihnen bei eventuellen Schwierigkeiten mit unserer Software gerne weiterhelfen.
- Benötigen Sie Tips, Tricks oder Lösungshilfen zu OUTCAST oder zu einem anderen unserer Spiele?
- Haben Sie Schwierigkeiten bei der Installation oder dem Betrieb unserer Software?
- Möchten Sie sich über die neuesten Infogrames-Produkte informieren?

Dann können Sie sich gerne schriftlich oder telefonisch, per Email oder Fax an uns wenden.

HOTLINE

Die Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen unserer Hotline sind werktags von 11.00 bis 19.00 Uhr unter der Telefonnummer 0190/510 550 (1,21 DM pro Minute) für Sie da und helfen Ihnen gerne bei allen Schwierigkeiten mit unseren Produkten weiter.
Um Ihnen bei technischen Problemen optimale Hilfe bieten zu können, bitten wir Sie, sich vor Ihrem Anruf möglichst über folgende Punkte zu informieren:
- Den Titel sowie - falls bekannt - die Versionsnummer Ihres Produktes
- Das von Ihnen verwendete System (Prozessortyp, RAM Speicher, Betriebssystem)
- Die von Ihnen verwendete Zusatzsoftware (z.B. Virenschutzprogramme)
- Die in Ihrem Rechner eingebaute Hardware (Marke und Modell Ihrer Soundkarte, Grafikkarte, CD-ROM Laufwerk usw.)
- Legen Sie sich nach Möglichkeit auch einen Ausdruck Ihrer Startdateien (autoexec.bat, config.sys, win.ini . . .) bereit.

Die wichtigsten Angaben erhalten Sie mit Hilfsprogrammen wie z.B. dem MS-DOS Programm "MSD".

CUSTOMER SUPPORT

Natürlich können Sie uns auch schriftlich, per Fax oder per Email erreichen:

INFOGRAMES Deutschland GmbH
Robert-Bosch-Str. 18
(technische Hilfe)
63303 Dreieich

Fax: 06103/334-600
Email: hotline@infogrames.de
support@infogrames.de
(Umtausch und Lösungshilfen)
info@infogrames.de
(Produktinformationen/ neueste Updates)

Um Ihnen schnell und kompetent weiterhelfen zu können, bitten wir Sie auch in diesem Fall um möglichst genaue Problem- und Fehlerbeschreibungen sowie detaillierte Angaben über das von Ihnen verwendete System.
Falls das von Ihnen erworbene Produkt einen Defekt aufweisen sollte, bitten wir Sie, es bei Ihrem Softwarehändler umzutauschen. Falls dieser Software-Produkte vom Umtausch ausschließt, senden Sie uns bitte das komplette Produkt (einschließlich Handbuch, Verpackung und Kaufbeleg) gut verpackt zu. Bitte senden Sie zum Umtausch unbedingt die beiliegende Service-Karte mit.

MAILBOX UND INTERNET

Unsere Mailbox ist 24 Stunden am Tag für Sie erreichbar. Unter der Nummer 06103/334-222 erhalten Sie aktuelle Lösungshilfen, Tips und Tricks zu unseren Spielen. Sie können sich die neuesten Demo-Versionen unserer Produkte, die aktuellsten Patches, Updates und vieles mehr kostenlos direkt auf Ihren Rechner laden oder sich mit anderen Anwendern über Erfahrungen mit Infogrames-Software austauschen.
Aktuelle Informationen rund um die Uhr bietet Ihnen auch unsere Infogrames-Homepage. Unter www.infogrames.com finden Sie außer Produktinformationen jede Menge zusätzlicher Infos rund um Infogrames sowie Lösungen, Treiber, Patches und vieles mehr.
Außerdem können Sie dort auch in unserem Diskussionsforum Tips und Ratschläge finden und eigene Fragen beantwortet bekommen. Die Homepage ist mit jedem gängigen Browser zu erreichen. Wenn Sie möchten, können Sie auch einmal bei unserem FTP-Server (ftp.infogrames.de) vorbeischauen. Auch dort finden Sie eine große Anzahl von Patches, Lösungen, Demos etc. zum Herunterladen.
Selbstverständlich freuen wir uns auch über Kritik und Anregungen zu unseren Produkten!

12 - ANMERKUNG DER ENTWICKLER

Vier Jahre haben wir in die Entwicklung von Outcast investiert, und wir haben ein Spiel geschaffen, das für Abwechslung sorgt und sich von den üblichen Genre abhebt. Unser Ziel ist es selbstverständlich, für Unterhaltung zu sorgen, aber darüber hinaus möchten wir den Gamern die Möglichkeit geben, sich auf verschiedenen Spielachsen gleichzeitig zu bewegen: Action, Abenteuer, Strategie, Entdecken...

Aber das Spiel will mehr. Outcast lädt zum Träumen ein, es versetzt Sie in eine ferne Welt mit seinen exotischen Bewohnern.

Adelpha wartet auf Sie, Ulukaï!

Wir danken Ihnen für Ihr Vertrauen und hoffen, daß Outcast Ihnen genauso viel Spaß macht, wie wir bei seiner Entwicklung hatten!

Appeal