Indice

1 - INICIO
Configuración mínima y recomendada 6
Instalación del juego 6

2 - OPCIONES
Menú de inicio 7
Menú general 8

3 - EQUIPAMIENTO DE CUTTER
Head Up Display (HUD) 9
“Advisor” 9
Mapa y escáner 10
Control y gestión del armamento 10
Mochila reductora 10
Cuaderno de apuntes 11
Léxico 11

4 - COMANDOS 12

5 - ACCIONES 14

6 - GUARDAR Y GESTIONAR LA VIDA
El Gaamsavv 15
El poder curativo de los Shamaz 15
Muerte de Cutter 15

7 - ARMAS Y OBJETOS
Armas y munición 16
Artilugios 18

8 - INICIO RÁPIDO, TRUCOS Y ASTUCIAS 19

9 - EL LIBRO DE ADELPHA 20

10 - BIOGRAFÍAS 28

11 - CRÉDITOS 34

12 - NOTA DE LOS AUTORES 38

"La profecía
se va a cumplir...
El Ulukaï ha bajado
del cielo para masacrar
FAE RHAN
y liberar
a nuestro pueblo"

Shamaz Zokrace

Estamos en el año 2007.
El gobierno norteamericano acaba de lanzar una sonda cuya misión consiste en demostrar la existencia de un universo paralelo al nuestro.
Pero ha ocurrido algo extraño e inesperado....
Unos minutos después del lanzamiento, una forma de vida inteligente ha golpeado la sonda.
El contrapeso energético provoca un enorme agujero negro en la Tierra. Y lo peor es que este agujero no para de crecer y crecer, poniendo en peligro a todos los terrícolas.
Ahora te toca desempeñar el papel de Cutter Slade, comandante de los servicios especiales de la US Navy (armada norteamericana) y velar por la seguridad de tres científicos en Adelpha, el mundo paralelo. Tienes que encontrar la sonda y arreglarla.
Para ello, vas a tener que explorar un mundo inmenso, misterioso, hostil y afrontar muchos peligros.

El destino de la Tierra está en tus manos.

1 - INICIO

CONFIGURACIÓN MÍNIMA NECESARIA

- Ordenador PC IBM Pentium 200 MHz MMX o 100% compatible.
- Al menos 600 MB de espacio libre en el disco duro.
- 32 MB de RAM.
- Lector de DVD-ROM.
- Tarjeta de sonido compatible con Windows® 95 o Windows® 98.
- Tarjeta de vídeo con 2 MB de memoria.
- Windows® 95

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

- Ordenador PC IBM Pentium II 300 MHz o 100% compatible.
- Al menos 600 MB de espacio libre en el disco duro.
- 64 MB de RAM.
- Lector de DVD-ROM.
- Tarjeta de sonido compatible con Windows® 95/98.
- Tarjeta de vídeo con 4 MB de memoria.
- Joystick de 4 ejes.
- Windows® 98.

OTROS COMPONENTES COMPATIBLES

- Procesador Pentium III.
- Procesador AMD K6 3D Now!
- 128 MB de RAM.
- Tarjeta de sonido 3D.
- Tarjeta de sonido compatible EAX.
- Joystick "Force Feedback" de Microsoft.

INSTALACIÓN DEL JUEGO

Inserta el DVD en tu unidad DVD-ROM. Espera hasta que aparezca el menú principal.
(Cuando pulsas "JUGAR", sales de la interfaz del DVD).

Para instalar el Juego, pulsa "Instalar" y sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla.
Se recomienda que desinstales todas las demos de Outcast que tengas instaladas, antes de instalar el juego.

Para cambiar las opciones de la voz y los subtítulos, pulsa "CONFIGURACIÓN DE IDIOMA" y selecciona el que quieras. No te olvides de pulsar "APLICAR CAMBIOS" para confirmar las nuevas opciones, por último sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla.

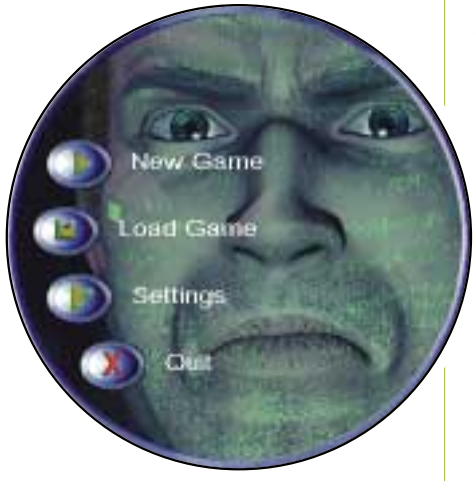
Para jugar una partida: pulsa "JUGAR" y sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla.

Puedes reinstalar DirectX7.0®, Acrobat Reader®, Windows Media™ Player. Pulsa "JUGAR" / "Instalación accesorios".

2 - OPCIONES

MENÚ DE INICIO

Al iniciar el juego, se presentará el menú siguiente:



JUEGO NUEVO Empieza un nueva partida con los parámetros seleccionados.

CARGAR JUEGO Reinicia una partida guardada. Elige la partida que desees reiniciar. Haz clic en la cruz roja para anular y volver al menú principal.

PARÁMETROS Da acceso a todas las opciones de ajuste del juego.

SALIR Sale del juego y vuelve a Windows®.

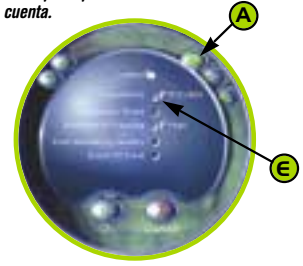
PANTALLA DE OPCIONES

Este menú tiene acceso a varios ajustes. Los iconos de la parte superior derecha permiten pasar de un tipo de ajuste a otro. Las flechas de la parte superior izquierda permiten pasar de una pantalla a otra:

Nota :

Para obtener la descripción de los ajustes disponibles, coloca el cursor del ratón sobre las casillas que desees modificar.

Haz clic en el botón "OK" para confirmar las opciones o en "ANNULER" para volver a la pantalla principal: los cambios no se tendrán en cuenta.



PARÁMETROS DE ACTUACIÓN

Haz clic en el icono "A" de la parte superior derecha para cambiar la resolución, el nivel de detalle de la presentación... Puedes configurar tú mismo todas las opciones o elegir una entre las diferentes configuraciones propuestas (en función de la velocidad del procesador). El ajuste de las opciones se adaptará automáticamente a las características del equipo. Para ello, utiliza las flechas (E) para elegir una configuración que corresponda con la capacidad del microprocesador.

No obstante, es aconsejable no modificar la configuración ya que ésta se define automáticamente durante la instalación del juego.

PARÁMETROS DEL JUEGO

La partida comienza por defecto con las opciones "Voz" y Subtítulos". Si no quieres que aparezcan subtítulos en la pantalla mientras estás jugando, elimina la marca de la casilla "Subtítulos".

Si quieres jugar con el ratón, utiliza el ajuste "Sensibilidad del Ratón".
La opción "Sonido 3D" permite activar el sonido tridimensional (atención: si activas el sonido tridimensional pero la tarjeta de sonido no es compatible con esta opción, el juego se verá afectado).

Si dispones de una tarjeta de sonido SoundBlaster compatible con los efectos Environmental Audio Xperience™, activa la opción "Soundblaster EAX" para poder disfrutar de las opciones de sonido más avanzadas.
También puedes ajustar la mezcla de volumen entre la música y los efectos sonoros con la opción "Mezclar cd<->sfx": lleva el cursor hacia la izquierda para que se oiga más la música o hacia la derecha para dar más volumen a los efectos sonoros.
Esta opción es muy útil ya que permite, entre otras cosas, corregir la diferencia de nivel sonoro de los lectores de CD-ROM.
El botón "Volumen" permite ajustar el volumen general del juego (música, voz, efectos sonoros).

Si seleccionas la opción "Force Feedback", esto te permitirá disfrutar de la tecnología Force Feedback de tu joystick.

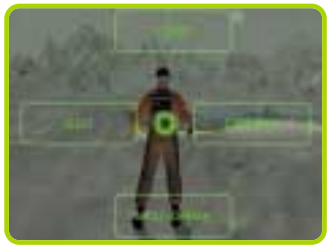
La opción "Marco" permite reducir el tamaño de los píxeles añadiendo un marco negro alrededor de la imagen.

CONTROLES DE CONFIGURACIÓN

Este menú permite asignar las teclas que quieras para cada una de las acciones.

Para asignar una nueva tecla (o un botón del ratón o del joystick), haz clic en la acción que desees configurar y luego pulsa una tecla del teclado (o uno de los botones del ratón o del joystick). Se pueden asignar tres teclas diferentes para una misma acción.

MENÚ GENERAL



Una vez en el juego, puedes acceder a este menú pulsando la tecla "Esc". De esta forma podrás:

- volver al juego,
- empezar una partida nueva desde el principio,
- cargar una partida,
- modificar el volumen general del juego, el contraste entre la música y los efectos sonoros, la sensibilidad del ratón y la visualización de la imagen.

Para moverte por este menú, utiliza las flechas del teclado (o el joystick) para resaltar la opción que desees y haz clic con el botón de acción 1 para confirmar la selección. Pulsa en el cuadrado central para salir de este menú.

3 - EQUIPAMIENTO DE CUTTER SLADE

Para esta misión, Cutter Slade dispone de un equipamiento de vanguardia. La mayoría de su equipamiento y armamento se ha transferido al interior de un carguero técnico teletransportado a Adelpha antes del equipo de rescate. Al principio, Cutter sólo dispone de su HUD, centro neurálgico de todo su equipamiento.

HEAD UP DISPLAY

El HUD reacciona con los impulsos neurológicos y permite a Cutter utilizar todo su equipamiento: "advisor", mochila reductora, asistente de disparo, mapa y escáner. Una holovisera se coloca delante de los ojos de Cutter cada vez que desea consultar una serie de informaciones (mapa, cuaderno...).

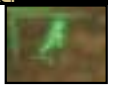
ADVISOR

El "advisor" informa a Cutter por una serie de informaciones que aparecen permanentemente en pantalla o representadas en función de las acciones realizadas por Cutter:

LA BARRA DE VIDA:

Se encuentra en la parte superior derecha de la pantalla y representa el estado de salud general de Cutter Slade. Esta barra disminuir* cada vez que nuestro héroe sea alcanzado durante los combates, caer* desde muy alto... Cuando la barra de vida llegue a cero, Cutter morirá (cf. § guardar y gestionar la vida).

EL ICONO CONTEXTUAL:



Se muestra permanentemente en la parte superior izquierda de la pantalla y es un icono que representa la acción que puede realizar nuestro protagonista en ese momento pulsando el botón de acción 1 (cf. § acciones).

LA BRÚJULA:

Se muestra permanentemente en la parte superior central de la pantalla y permite que Cutter nunca pierda el norte

LA BARRA DE OXÍGENO:

Cuando Cutter bucea, su nivel de oxígeno se muestra en la barra de la vida bajo la forma de botella de oxígeno que se vacía lentamente. Cuando la reserva de oxígeno llegue a agotarse, Cutter morirá.

DETECCIÓN E INTEGRACIÓN DE NUEVOS OBJETOS:

La primera vez que Cutter pase cerca de un objeto desconocido, el HUD lo detectará y el "advisor" emitirá un mensaje (escrito, hablado o ambos). Para meter un objeto en la mochila reductora, Cutter debe simplemente pasar por encima y el objeto se integrará inmediatamente.

En ese momento, el "advisor" mostrará una imagen identificativa del objeto sobre la holovisera. Del mismo modo, el Adviser es capaz de detectar nuevas fuentes de energía, principalmente las que desprenden las armas de los soldados Talan.

MAPA Y ESCÁNER

El HUD permite escanear y memorizar el terreno y restituirlo seguidamente en un mapa en la holovisera. Como el HUD memoriza los datos automáticamente, el escáner sólo funciona la primera vez que Cutter solicita el mapa en cada uno de los mundos. Posteriormente, el mapa se mostrará directamente en sobreimpresión.

Activar o desactivar el mapa: TAB

Utilizar las teclas + y - del teclado numérico para acercarse / alejarse, en el mapa.
Utilizar la tecla * del teclado numérico para cambiar el tamaño en que se muestra el mapa en pantalla.

CONTROL Y GESTIÓN DEL ARMAMENTO

El sistema para apuntar cada una de las armas, al igual que la gestión de la munición está directamente relacionado con el HUD, que puede proporcionar asistencia para el disparo y un visor. Una vez que te encuentres en modo de combate, la imagen del arma seleccionada, la cantidad de munición disponible y el nivel de evolución (que se muestra como lv0, lv1, lv2) aparecen en el lugar del icono contextual. Un cargador también aparece para las dos primeras armas. Cuando se pone rojo, Cutter deberá recargarlo en poco tiempo (para más información, cf. § Armas y munición).

MOCHILA REDUCTORA

Controlada por el HUD, la mochila reductora permite integrar y almacenar un gran número de objetos diversos reduciéndolos por medio de nanotecnología para su integración.

La gestión de la mochila se obtiene por el menú INVENTARIO accesible con la tecla "i" y a continuación haciendo clic en el icono de debajo (o directamente con la tecla "b").
Utiliza las flechas para desplazarte al interior del inventario y luego utiliza el botón de acción 1 para seleccionar el objeto: de esta forma, Cutter lo sacará y lo pondrá en su mano.
Haz clic de nuevo en el botón de acción 1 para utilizar el objeto que Cutter tiene en la mano. Para guardar el objeto, pulsa la tecla "0".

Observación: *es posible asignar una tecla de función (de F2 a F12) a un objeto pulsando la tecla de función deseada cuando el objeto está seleccionado en el inventaire. Seguidamente, bastará con pulsar la tecla de función seleccionada para que Cutter coja el objeto con la mano inmediatamente. Observación: de forma predeterminada, se asignan objetos a teclas de función desde el inicio del juego (Cf. § Comandos)*

MENÚ DE ARMAS Y MUNICIONES

Una parte de la mochila está reservada especialmente para el almacenamiento de armas y munición. Para acceder a esta parte, pulsa la tecla "i" y luego selecciona el icono de la izquierda (la pistola). Está previsto un emplazamiento para cada una de las armas, aunque sólo aparecen las armas que se encuentran en tu poder. La cantidad de munición disponible viene dada por el número situado a la derecha del arma (puedes recoger munición incluso si no tienes aún el arma correspondiente). En el cuadro de la derecha, tienes la imagen del arma, su nombre y el nivel de evolución (0 de forma predeterminada). Utiliza las flechas y luego el botón de acción 1 sobre el arma que desees que utilice Cutter.

CARNET DE APUNTES

El cuaderno de apuntes actualiza automáticamente las misiones que debes superar (o las que ya has superado) en cada uno de los mundos. Se puede acceder directamente con la tecla "n" (Cuaderno de apuntes) o pasando por el menú INVENTARIO ("i") y luego haciendo clic en el icono de la parte superior. A continuación, haz clic en el mundo que desees para tener la lista de las misiones correspondientes. Las misiones que aún no hayas superado aparecerán en negrita.

Nota: el acceso directo con la tecla "n" ofrece directamente las misiones del mundo en el que te encuentras actualmente.

LEXICO

Cada vez que aparece una palabra en el idioma Talan, se anotará automáticamente, junto con su explicación en tu léxico. De esta forma podrás comprender poco a poco lo que los Talans hablan entre ellos, lo que podrá serte muy útil. Para acceder vete al menú INVENTARIO ("i") y luego selecciona el icono de la derecha (o pulsa directamente la tecla "l").

4 - COMMANDOS

Puedes jugar a Outcast con un joystick, un ratón, un teclado o una combinación de estos tres periféricos.
No obstante, si no tienes un joystick de 4 ejes, te recomendamos que juegues con el ratón para dirigir las acciones y con el teclado para desplazar a Cutter.

Teclado / Ratón (teclas predeterminadas)

COMANDOS PRINCIPALES

Botón de acción 1	Ctrl CTRL izquierda o botón izquierdo del ratón
Botón de acción 2	⇧ MAYÚSC izquierda o botón derecho del ratón
Resumen de los comandos	F1 F1
Volver al menú principal	Esc ESC
Mostrar el mapa	⇤⇥ TAB
Inventario	I i
Mochila reductora	B b
Cuaderno de apuntes	N n
Léxico	L l

CONTROLES PARA MODIFICAR LOS PARÁMETROS

Subir el volumen	R r
Bajar el volumen	E e
Preferir música	D d
Preferir efectos de sonido	F f
Subir Ratón	V v
Bajar Ratón	C c

CONTROLES PARA LOS DIÁLOGOS

Pasar a la siguiente frase	Botón acción 1
Detener/Apagar los diálogos	Esc ESC

CONTROL DE CUTTER Y DE LA CÁMARA

Dirigir al personaje	↑←↓→ Flechas de dirección
Caminar	Alt ALT derecha + ↑←↓→
Orientar la cámara	Alt Ratón o ALT izquierda + ↑←↓→ Flechas de dirección
Mirar hacia arriba / abajo	Page↑ Page↓ Ratón o Av Pág / Rev Pág
Acción contextual	Botón de acción 1
Modo de combate	Puedes pulsar el botón de acción 2
Arrastrarse	Barra espaciadora
Acercar alejar	↖ Fin INICIO, FIN
Modo cámara subjetiva	Ctrl CTRL derecho
Manos libres	0 0
Seleccionar una de las 6 armas	1 2 3 4 5 6 1 a 6 *
Bucear hacia el fondo	Botón de acción 1
Bucear hacia la superficie	Botón de acción 2

** Pulsar varias veces la tecla para cargar más o menos el arma. Ej.: pulsa una vez sobre el 2 y tendrás el tracer gun en evolución 0, pulsa una segunda vez y estará en evolución 1, etc. La cuarta vez, el arma vuelve a la evolución 0.*

CONTROL EN LOS MENÚS

Desplazamientos por el menú	↑←↓→ Flechas de dirección
Selección de un objeto	Botón de acción 1
Salir del menú	esc ESC o botón de acción 2

CONTROL DEL MAPA

Zoom del mapa (cerca/lejos):	+ -
Tamaño del mapa	*

CONTROL EN MODO DE PRISMÁTICOS

Activar el modo de "rayos X"	X x
Fijar el enfoque de los prismáticos sobre una persona	K k

ACCESOS DIRECTOS PARA LLEVAR OBJETOS A LA MANO

Las teclas de función F2 a F12 permiten llevar instantáneamente a la mano un objeto si éste se encuentra en la mochila.
Se puede asignar una tecla a un objeto a partir del inventario, colocándose sobre un objeto y pulsando la tecla de función que se quiera asignar.
Al principio del juego, las teclas de función están asignadas de forma predeterminada sobre los objetos siguientes:

F2 . . . . . Gaamsavv
F3 . . . . . Médikit
F4 . . . . . PPS (Invisibilidad)
F5 . . . . . C4-PE (Explosivo)
F6 . . . . . E.V.D. (Prismáticos)
F7 . . . . . Ubik-0A (Holograma)
F8 . . . . . O2 (Oxígeno)
F9 . . . . . Planta energética
F10 . . . . Hoti
F11 . . . . _____
F12 . . . . _____

5 - ACCIONES

Cutter Slade puede realizar diversas acciones en función del contexto.

ARRASTRARSE

Si pulsas la barra espaciadora, Cutter se tirará al suelo para arrastrarse. Utiliza esta función para acercarte a sitios vigilados por soldados: de esta forma evitarás entrar en combates con un final incierto.

OBSERVACIÓN: cuando Cutter está en el suelo, sólo puede utilizar los prismáticos y la Dart Gun.

APUNTAR - DISPARAR

Cuando Cutter tiene un arma en la mano, mantén pulsado el botón de acción 2 para pasar al modo de combate. Pulsa el botón de acción 1 para abrir fuego. Atención, algunas armas, como la pistola perforante y el lanzagranadas necesitan algunos segundos para cargarse: en estos casos, mantén el botón pulsado y luego suéltalo para disparar.

COMBATE CUERPO A CUERPO

Cuando Cutter no dispone de ningún arma, puede luchar cuerpo a cuerpo. Esta modalidad de combate puede ser útil para no ser oido. Para ello, mantén pulsado el botón de acción 2 (Cutter se pone en guardia) y luego pulsa el botón de acción 1 para golpear.

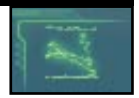
SALTAR - ESCALAR

Cuando veas este icono en pantalla, pulsa el botón de acción 1 para que Cutter Slade salte o para escalar un muro o un obstáculo a su alcance.

ZAMBULLIRSE

Cuando aparezca este icono en la pantalla, pulsa sobre el botón de acción 1 para que Cutter Slade se zambulla.

BUCEAR



Cuando aparezca este icono en pantalla, mantén pulsado el botón de acción 1 para que Cutter bucee hacia las profundidades. Cuando sueltes el botón, Cutter nadará a la misma profundidad. Utiliza el botón de acción 2 para subir.

OBSERVACIÓN: Cutter no puede utilizar ningún arma u objeto cuando está bajo el agua.

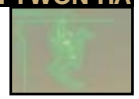
HABLAR

Este icono aparece en pantalla cuando Cutter Slade se encuentra cerca de un personaje que le puede hablar. Pulsa el botón de acción 1 y el juego pasará a la modalidad de diálogo. Selecciona la persona con la que quieres hablar y luego pulsa el botón de acción 1. Selecciona el cuadrado del centro de la pantalla para salir del modo de diálogo.

OBSERVACIÓN: si el interlocutor de Cutter está sentado, nuestro protagonista deberá situarse justo frente a él.

Para salir de los diálogos, pulsa la tecla "esc". Para pasar a la siguiente frase (en los diálogos), pulsa el botón de acción 1.

MONTAR SOBRE UN TWÔN-HA



Algunos Twôn-Ha domesticados y utilizados por los buceadores pueden servir de montura a Cutter Slade. Este icono aparece cuando Cutter se encuentra cerca de un Twôn-Ha domesticado o enseñado: basta con pulsar el botón de acción 1 para sentarse cómodamente a lomos del animal.

OBSERVACIÓN: Cutter debe estar a la izquierda del animal para poder subir.

BAJARSE DEL TWÔN-HA

Una vez instalado sobre un Twôn-Ha, Cutter sólo se puede bajar cuando esté parado, pulsando el botón de acción 1 (si Cutter pulsa este botón cuando el Twôn-Ha está andando, el animal saltará).

UTILIZAR EL OBJETO DE LA MANO IZQUIERDA

Cuando Cutter tiene un objeto en la mano izquierda, puedes pulsar el botón de acción 1 para utilizarlo.

OBSERVACIÓN: algunos objetos sólo se pueden utilizar en ciertas condiciones que Cutter deberá descubrir.

UTILIZAR UNA LLAVE

A lo largo de su aventura en Adelpha, Cutter Slade se va a encontrar con varias cerraduras para las que deberá encontrar las llaves correspondientes. Para utilizar una llave, selecciónala en el inventario y luego coloca a Cutter Slade cerca del receptáculo hasta que aparezca el icono. Luego pulsa el botón de acción 1 para utilizar la llave.

OBSERVACIÓN: Cutter tendrá la posibilidad de realizar otras acciones a lo largo de su aventura.

6 - GUARDAR Y GESTIONAR LA VIDA

EL GAAMSAVV

El juego se puede guardar en cualquier momento utilizando el Cristal del GAAMSAVV que se encuentra en la mochila. No obstante, se necesitan algunos segundos para que el GAAMSAVV sea efectivo; por tanto, ten cuidado y realiza esta acción en lugares tranquilos ya que Cutter es muy vulnerable durante esta acción.

EL PODER CURATIVO DE LOS SHAMAZ

Los Shamaz tienen la virtud de curar a la gente gracias a sus poderes psíquicos regeneradores. Cuando Cutter esté físicamente débil (barra de vida incompleta), podrá solicitar a cualquier Shamaz que le cure para completar, de esta forma, su barra de la vida.

OBSERVACIÓN: los Shamaz necesitan tiempo para recuperar su energía después de cada intervención.

MUERTE DE CUTTER

Cuando Cutter muere (barra de la vida completamente vacía), se cae al suelo o flota en la superficie del agua. El menú general aparecerá en pantalla y podrás reiniciar una partida guardada o empezar una nueva. Sólo se vive una vez.

OBSERVACIÓN: cuando Cutter mata a un Talan importante, la esencia del Talan se escapa de su cuerpo para ir a flotar junto a Cutter y luego rodearlo. Para los otros Talans esta esencia no es perjudicial pero para Cutter, es mortal.

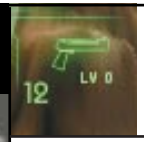
7 - ARMAS Y OBJETOS

ARMAS Y MUNICIÓN

Cutter podrá utilizar 6 armas inicialmente colocadas en el cargador. Cada una de estas armas puede evolucionar sobre tres configuraciones sumando elementos que hagan a estas armas cada vez más poderosas: mayor potencia, cargadores más grandes...

Las seis armas son:

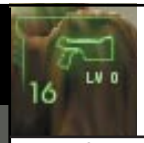
"EL SIMPLE GUN": arma básica (HK-P12)



Pistola básica poco eficaz, siempre es mejor que nada...
La recarga se realiza automáticamente cuando se deja de apuntar o cuando el cargador está vacío.

Evolución en nivel 0:	el cargador utilizado sólo contiene 6 balas.
Evolución en nivel 1:	la capacidad del cargador se duplica para pasar a 12 balas.
Evolución en nivel 2:	cargador máximo con una capacidad de 24 balas.

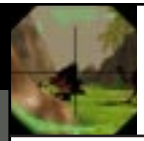
"EL TRACER GUN": pistola trazadora (UZA-SH)



más potente y evolucionada que la HK-P12, este arma es temible en combates a poca distancia y en espacios restringidos. Se trata de un arma automática con balas capaces de perseguir a su objetivo.

Evolución en nivel 0:	el número de balas por minuto no es muy elevado.
Evolución en nivel 1:	la cadencia de disparo es más rápida, aunque el arma se calienta rápidamente y ralentiza la cadencia de disparo. En ese caso es necesario dejar que el arma se enfríe.
Evolución en nivel 2:	la cadencia de tiro es mediana pero las balas rebotan contra los obstáculos.

"EL DART GUN": cerbatana (SLNT-B)



Más estratégica, esta cerbatana utiliza cápsulas de veneno que duermen al adversario. Un visor con efecto de zoom es ideal para el tiro desde lejos.

Evolución en nivel 0:	el arma duerme al enemigo durante un corto período de tiempo.
Evolución en nivel 1:	el arma duerme al enemigo durante un período de tiempo mediano.
Evolución en nivel 2:	el arma duerme al enemigo durante un largo período de tiempo.

El visor dispone de un zomm que podrás ajustar con las teclas "inicio" y "fin".

"LA PERFORATOR GUN": Pistola perforante (HAWK-MK8)

¿Arma brutal? No necesariamente. Lo que sí es cierto es que el que reciba uno de sus impactos no tendrá ninguna oportunidad ya que su potencia permite traspasar a los adversarios.

Es necesario cargar esta arma con el botón de acción 2 antes de poder disparar.
Una vez que se ha cargado el arma, es posible aprovechar la inercia del cañón y disparar varias veces rápidamente.

Evolución en nivel 0:	largo tiempo de carga, bala con velocidad lenta, utiliza una carga.
Evolución en nivel 1:	tiempo de carga medio, bala con velocidad media, utiliza dos cargas.
Evolución en nivel 2:	tiempo de carga corto, bala con velocidad rápida, utiliza tres cargas.

"EL BOOMER GUN": Lanzagranadas (LN-DUO 500)

Este arma no dejará bicho viviente en el punto del impacto. ¡Cuidado con las deflagraciones y otras ondas de choque! El Boomer Gun (Lanzagranadas) dispara en forma de campana y permite disparar por encima de obstáculos.
Si Cutter utiliza el Boomer Gun (Lanzagranadas) para disparar bajo el agua, la onda de choque matará todo lo que se encuentre en su perímetro.

Evolución en nivel 0:	el arma dispara minas antipersonales que se activan automáticament cuando alguien pasa cerca del lugar donde se encuentran. Estas minas pierden su eficacia pasado cierto tiempo.
Evolución en nivel 1:	el arma dispara una granada que explota al cabo de algunos segundos.
Evolución en nivel 2:	: el arma dispara un obus que explota en cuanto toca el suelo u otro obstáculo.

"EL FIRE GUN": lanzallamas (LN-DUO 500)

Enormemente eficaz. No obstante habrá que manejar esta arma con precisión para no caer en su juego: cuidado con las quemaduras.

OBSERVACIÓN: cuando Cutter encuentra esta arma, está estropeada. Sin embargo, la puedes reparar con dos piezas: la primera permite ajustar el tiempo entre la puesta en marcha y el disparo; la segunda permite regular el flujo del arma y alargar, de esta forma la llama.

NOTA: La munición, al igual que las evoluciones, se encuentra esparcida por todo el planeta Adelpha. Cutter podrá encontrar la en diferentes lugares o comprarla si encuentra a alguien dispuesto a abandonar sus "reliquias" o a fabricárselas, pero para ello Cutter tendrá que encontrar a la persona adecuada y conseguirle la materia prima.

ARTILUGIOS

Además de armas y munición, Cutter dispone de una serie de "artilugios" tecnológicos para ayudarle en sus enfrentamientos más difíciles.

Cuando Cutter tenga uno de estos objetos en la mano, podrás apretar el botón de acción 1 para utilizarlo.

INVISIBILIDAD
(PPS : Proton Phase Shifter)
Cutter se vuelve invisible durante unas decenas de segundos. Cuidado porque en este estado puede recoger y utilizar objetos pero no puede utilizar más arma que sus propios puños: es lo más interesante de ser invisible.

HOLOGRAMA
(Ubik-0A)
Un holograma de Cutter aparece para despistar al enemigo y alejar a los soldados de Cutter.

PRISMÁTICOS
(E.V.D : Enhanced Vision Device)
Con una capacidad de hasta doce aumentos, los prismáticos también pueden funcionar en la modalidad de "rayos X" (tecla "x" predeterminada) dando la posibilidad de ver a través de los muros. Cuidado, procura no utilizar los "rayos x" mirando hacia el sol. Una función de "bloqueo" (tecla "k" predeterminada) permite fijar a un personaje y seguir automáticamente sus movimientos.

EXPLOSIVO
(C4-PE)
Provisto de un sistema de detonación retardada, estos paquetes de dinamita son muy útiles. Puedes detonarlos disparando sobre ellos o utilizando los detonadores a distancia.

EL DETONADOR
(CLAPR-T)
Muy práctico para quedarse lejos de la acción y detonar la dinamita (C4-pE) que está dentro de su radio de acción: la primera vez que lo pulses podrás ver las cargas de dinamita C4-PE activadas; si vuelves a apretarlo inmediatamente después, las harás explotar.

TRIPWIRE
(THNDR-STP33)
Colocado en el suelo, este detonador especial con detección de presencia, activa los explosivos (C4-PE) que se encuentran en su perímetro de acción cuando alguien pasa cerca de él.

EL TELETRANSPORTADOR
(F-LINK)
Está constituido de un elemento de "salida" y de una base de llegada. Utiliza este objeto una primera vez para colocar la base de llegada en el suelo. Luego, cuando actives el elemento de salida, Cutter se teletransportará hasta la base de llegada y el teletransportador se unirá y reintegrará automáticamente en la mochila. Cuidado, el radio de acción de un teletransportador no le permite funcionar entre dos mundos diferentes.

EL TRAZADOR
(PROXI-130 HF)
Una vez que se ponga en marcha, este trazador indicará a Cutter la dirección del enemigo más cercano.

OXÍGENO
(02K-MINI)
Este aparato permite que Cutter tenga una mayor autonomía bajo el agua.

EL BOTIQUÍN
Este botiquín de primeros auxilios fortalecerá a Cutter cuando se debilite.

8 - INICIO RÁPIDO, TRUCOS Y ASTUCIAS

- Cuando llegues a Adelpha (y especialmente al mundo de los Templos), no te hagas notar y tómate el tiempo que necesites para evaluar las fuerzas presentes antes de empezar la batalla.
- No te pasees inútilmente con un arma en la mano. Asustarás a la población y se negarán a hablar contigo.
- Existen "artilugios" a tu disposición, utilízalos. Te permitirán escabullirte de situaciones peligrosas sin que salgas muy tocado.
- No te olvides que tienes mucho que aprender de los Talans y del planeta Adelpha en general. Fíjate hasta en los más mínimos detalles.
- Serás el más fuerte si tienes a la población contigo. Para conseguirlo, no te centres únicamente en la misión y ayuda a los que te lo pidan.
- Los teletransportadores son tremendamente útiles... Cuando creas que has identificado un lugar importante donde tengas que volver, acuérdate de dejar una base de llegada.
- No amenaces inútilmente a los Talans o tu reputación y tu popularidad bajarán, por lo que te será difícil obtener información.
- Cuando entres en combate contra los soldados, es posible que la población te aporte una ayuda muy valiosa.
- Los personajes más importantes (Shamaz, responsable de las cosechas...) están al corriente de todo lo que se dice de ti y de todo lo que pasa en la región, incluidos los movimientos de tropas...

SERVICIO Y CONTACTO TÉCNICO

Para cuestiones técnicas y otras, por favor, ponte en contacto con INFOGRAMES ESPAÑA.

Puedes acceder a esta línea de lunes a viernes de 9,00 a 14,00 h. y de 15,30 a 18,30 h.
Teléfono: 00 34 91 747 03 15 Fax: 00 34 91 329 21 00

La dirección de correo es:
INFOGRAMES ESPAÑA:
Calle Arrastaria S/N, Nave 12,
Polígono Las Mercedes
28022 Madrid
ESPAÑA

Dirección de correo electrónico de INFOGRAMES ESPAÑA:
stecnico@infogrames.com

Puedes contactar con INFOGRAMES ESPAÑA para información del producto a través de la dirección de INFOGRAMES ESPAÑA en la red:
http://www.infogrames.com

9 - EL LIBRO DE ADELPHA

LOS 6 MUNDOS

Adelpha consta de 6 regiones. Son tan diferentes unas de otras que a cada región se le llama un "mundo".

Ranzaar,
LA TIERRA BLANCA o EL MUNDO DE LA NIEVE

La Tierra blanca es un pequeño territorio donde el invierno es permanente. Este mundo está habitado rebeldes, los oponentes al régimen de Fae Rhan. Siguen los preceptos del profeta Kazar y perpetúan su memoria en espera del "mesías".
Al principio del juego, el jefe de los rebeldes acaba de recoger a Cutter. Le explica la situación y le cuenta la profecía de Kazar. Convence a Cutter para que busque las reliquias sagradas.
Como el mundo de la nieve está despoblado en su mayor parte, no hay infraestructuras. Por tanto es una zona de entrenamiento y de repliegue.

Shamazaar,
EL MUNDO DE LOS TEMPLOS

Esta región está llena de templos Talans (los habitantes de Adelpha) y de cultivadores. Es un lugar de serenidad, de meditación y de armonía con la naturaleza. Al menos, antes de que Fae Rhan empezara su tiranía e instalara en este territorio una importante presencia militar. Desde entonces, los sacerdotes Talan, los Shamaz, están oprimidos y vigilados para que no levanten a la población contra el nuevo poder. Por tanto, a pesar de la aparente tranquilidad, es una zona "caliente": las patrullas de soldados vigilan estrechamente este mundo.

Ocupan principalmente el gran templo central. Además de la implantación de numerosos templos, Shamazaar es una región de cultivo intensivo (el cultivo de arroz cubre el 80% de la superficie habitable). Estos cultivos simples y básicos alimentan prácticamente a toda Adelpha.

Okasankaar,
EL MUNDO DE LOS PANTANOS

Esta región está formada principalmente por agua. El suelo emerge lentamente del agua y se va secando progresivamente hasta la llanura. Los pueblos de pescadores proveen de pescado a la ciudad. Sólo se puede circular razonablemente por los pantanos con barcas de fondo plano que se pueden alquilar a los pescadores del lugar. Es necesario tomar una de estas barcas para ir hasta la isla del Noreste (la isla del monstruo) y la isla del Oeste.

Talanzaar (Okriana),
EL MUNDO DE LA CIUDAD y placa giratoria de Adelpha

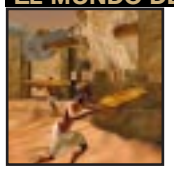
Okriana es la única gran ciudad de Adelpha. En este mundo vive la mayor parte de la población Talan de Adelpha y constituye el corazón cultural y artesanal del planeta. La ciudad es también el centro de mando de Fae Rhan (desde que tomó el poder gracias a Faékynn). Por consiguiente, es en esta región donde la presencia militar es más importante. Okriana es antigua, más antigua que la misma historia de los Talans. Los edificios actuales se edificaron sobre los cimientos de una ciudad gloriosa que pertenecía a la antigua civilización Talan. Sea como sea, la fortaleza que ahora ocupa el centro de Okriana, es muy reciente: fue construida por orden de Fae Rhan hace unas mil lunas cuando la arena comenzó a invadir la región.

Okaar,
el antiguo MUNDO DEL BOSQUE

Es la región con más verde y salvaje del planeta. Se resume a un magnífico bosque donde las criaturas y la vegetación abundan. Es un mundo de olvido y abandono donde viven un reducido número de habitantes Talan. Este mundo ha guardado una gran parte del misterio y son muchas las leyendas sobre este mundo.

Hoy, en Okaar sólo viven clanes primitivos de Oogoobar que no superan la decena de individuos y viven de la caza del Twôn-Ha y más raramente de los Gamors, los depredadores más grandes del bosque.

Motazaar,
EL MUNDO DE LAS MONTAÑAS



Esta región es prácticamente desierto. Es muy raro encontrar vegetales en ninguna parte y tiene un paisaje desolador. Por sus características hostiles y su difícil acceso, en la región de las montañas se encuentran las prisiones de Fae Rhan. Es muy difícil sobrevivir en esta tierra, los senderos son estrechos y peligrosos, y algunos víveres llegan a lomos de los Ventilopes.Por otra parte, es la única región de Adelpha que posee minas de Hélidium, explotadas en la actualidad de forma intensiva por Fae Rhan.

LAS PUERTAS SAGRADAS

Estas puertas (Daokas) son cámaras de energía que permiten pasar directamente de un mundo a otro.

Fueron creadas en la antigüedad y son sagradas. La mayoría tienen acceso completamente libre.

No hace mucho, Fae Rhan ha conseguido colocar algunas bajo una buena vigilancia para controlar mejor los desplazamientos de la población.

LEYENDAS

Existen numerosas leyendas más o menos verificadas que circulan sobre Adelpha y se cuentan entre los Talans. Dos de ellas se oyen a menudo en boca de los ancianos...

- Fae Rhan vería el pasado y el futuro, sería un Kamôn, pero desde hace tiempo no se le ha vuelto a ver. Algunos creen incluso que no existe. De hecho, son los fieles de Fae Rhan los que hablan en su lugar y se comportan siguiendo sus preceptos.

- Una puerta sagrada, olvidada y escondida, llevaría directamente al cielo... El hecho de que la expedición haya llegado a Adelpha lo ha demostrado de cierta forma...

RELIGIÓN

La religión, al igual que las castas, está fundadas sobre el principio de las esencias. El universo está en armonía profunda cuando las esencias se equilibran:

el fuego (FAE),
el agua (ELUEE),
la tierra (GANDHA) y
el aire (KA).

Si la armonía se rompe por un predominio de una de las esencias, los dioses o sus intermediarios, los espíritus, avisan y ayudan a los Talans.

Cuando llega Cutter, el fuego lo domina todo y Adelpha est* abocada al desequilibrio, a su pérdida, a su muerte...

Los sacerdotes, llamados Shamaz,

realizan la esencia del aire (KA). Es una de las castas menos representadas pero la más respetada en el seno de los Talans.

Los agricultores y pescadores, así como los trabajadores obligados y los comerciantes, pertenecen a la esencia de la tierra (Gandha). Son extremadamente numerosos y constituyen la base de la sociedad de Adelpha.

Los soldados, relativamente numerosos, y ciertos rebeldes son portadores de la esencia del fuego (Fae). Esta esencia les confiere un temperamento aventurero y a veces incluso violento.

Los artistas llevan la esencia del agua (Eluee) y son los menos numerosos. Su sensibilidad es extremadamente fuerte. Pueden ser músicos o estar dedicados a la artesanía, a la que dedican todo su talento.

Los Shamaz son siete y viven en Shamazaar, el mundo de los templos. Existe un Shamaz por mundo, encargado de guiar la espiritualidad y la fidelidad de los Talans. El séptimo Shamaz, llamado el KamShamaz, dirige los trabajos de la congregación en su conjunto.

Estos sacerdotes son temidos y respetados por todos los clanes y constituyen un poder diferente al de Fae Rhan que no ha conseguido poner a los Talans contra esta orden religiosa. En efecto, unas cien lunas después de que Fae Rhan impusiera su régimen de opresión, los Shamaz empezaron a ponerse de parte de los rebeldes. Reforzaron sus lazos con la tradición fundada por Kazar y su creencia en la profecía del mismo.
Comprendieron que ciertamente había un punto en común entre la profecía y la rebelión contra Fae Rhan...

Los Shamaz dan mucha importancia a la llegada de Fae Rhan y Kazar, ya que "los venidos del cielo", los "sin esencia", perturban el equilibrio de Adelpha.

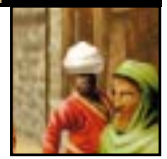
LA POBLACIÓN

Se distingue entre los habitantes de Adelpha castas bien diferenciadas que representan las "familias" que se describen a continuación.

EL AGRICULTOR Y EL PESCADOR

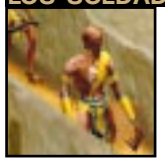
El agricultor de Adelpha viste generalmente una túnica simple sobre una camisa de color y un sombrero cónico tradicional.
Junto al agricultor tenemos al pescador. A menudo lleva un hábito de color verde.

EL COMERCIANTE



Asegura la economía y los intercambios entre los diferentes mundos de Adelpha. El comerciante se distingue por su silueta, a menudo panzurrona, un hábito estampado y, sobre todo, el turbante que, al igual que el sombrero cónico de los agricultores, es el símbolo de su casta.

LOS SOLDADOS



Entre los soldados, se distinguen tres rangos específicos.

Primero, el soldado de infantería "raso", un Talan bautizado guardián que, a menudo, vigila un edificio.
Seguidamente tenemos a los capitanes, soldados experimentados cuyo principal signo distintivo es un tabardo de metal.
Luego están los guerreros, que constituyen una orden de élite, una guardia personal que Kroax (brazo derecho de Fae Rhan) dirige con mano de hierro.

EL SHAMAZ

Vive principalmente en la región de los templos. Viste con una toga de colores grisáceos y un capuchón. En la vida cotidiana, el sacerdote también es curandero. Tiene poderes, imponiendo las manos, que le permiten curar las heridas.

EL CAZADOR

Actualmente, los últimos cazadores de Adelpha son personas mayores. Acaban por convertirse en contadores de historias y cuentan sus aventuras y grandes cacerías del pasado.

EL ESCLAVO

Vive al margen de la sociedad Talan, y es un personaje sin aspiraciones, dedicado al trabajo. Está esquelético, se le notan los huesos y visten un hábito simple y, sobre todo, un collar metálico en el cuello.

EL MENDIGO

Son, en general, antiguos esclavos que ya han purgado su pena.
Se encuentran en Okriana donde solicitan comida a los paseantes, cuentan historias contra algunos Zorkins o se ofrecen para cualquier trabajo.

EL OOGOOBAR (Talan primitivo)

Este último no pertenece a ninguna casta. Descolgado de la civilización Talan, el primitivo vive en el seno de una tribu y se distingue por su gran corpulencia y sus rasgos macizos.

LOS RECREADORES

Estos artesanos pertenecen a la esencia Eluee y son los más habilidosos para realizar objetos en el "Arte sagrado". Son los fabricantes, por cuenta de Kroax y de Fae Rhan de las armas de los oficiales superiores y la particular munición que utilizan. Se les puede encontrar cerca de sus talleres en la ciudad. Su sentido innato del funcionamiento del arte sagrado también se aplica a las reliquias, que pueden reparar e incluso recrear trazo a trazo prácticamente hasta el infinito, si poseen las materias primas adecuadas, de ahí el nombre de recreadores.

LA FAUNA

¡Cuidado! Los mundos de Adelpha están llenos de animales más o menos peligrosos. Aquí os presentamos algunos de ellos.

Algunos pueden ser útiles, como:

LOS TWÔN-HA

Su potencia y su velocidad son parecidas a las del antílope y el avestruz, y se pueden domar y servir de montura.

LOS VENTILOPES

Son animales alados bípedos que pueden alcanzar los ocho metros de altura. A veces los soldados los utilizan para misiones de vigilancia e incluso de bombardeo.

Otros atacarán sin piedad. Deberás desconfiar especialmente de:

LOS GAMORS

Son los depredadores de Adelpha. Fieras fortísimas y longuilíneas, con un cuerpo fibroso y lleno de músculos.
Son cazadores temibles.

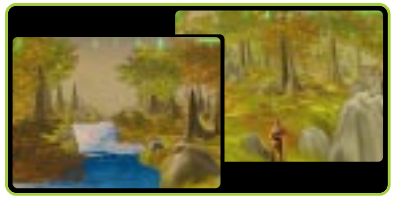
LOS SANNEGTAS

Estos peces son asesinos particularmente feroces que no dudan en atacar cualquier embarcación o bañista que se aventura en las aguas turbulentas...

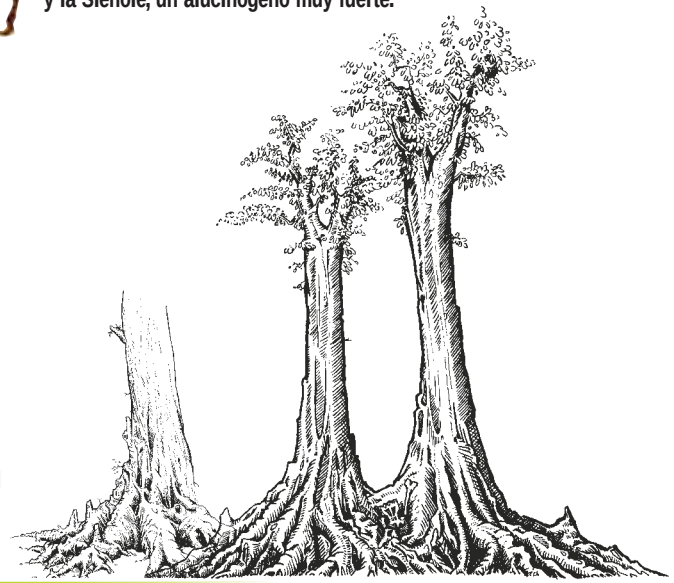
LA FLORA

La vegetación brota por toda esta tierra rica de Adelpha, ¡vale la pena descubrirla!

Encontrarás, entre otras cosas, árboles majestuosos como los Sanars, los árboles Fae, cuyos granos explotan al tocar el suelo...



te cruzarás igualmente con plantas como el Riss, fuente de alimentación principal de los Talans, el Magwa con poderes curativos y la Siénole, un alucinógeno muy fuerte.



EL IDIOMA

Terminología	Traducción	A
Achondar	Serpiente-dragón	
Adelpha	El mundo de los Talans	
Ador	Roca	
Afar	Después (Pronto, mañana)	
Agakamôn	El idioma del cielo	
Agazork	El idioma Talan	
Am	Insistencia	
Até	Cuánto	

Terminología	Traducción	B
Barr	Mal (malo)	
Bok	Cuartel	
Boogot	Seta explosiva y tóxica	
Booyat	Seta que crece en las zonas cálidas	
Botar	Antes (Ayer)	

Terminología	Traducción	C
Cyana	Ciudad de los pantanos	

Terminología	Traducción	D
Dagué	Peligro, problema	
Daguérach	Planta venenosa	
Dammenaï	Pequeño roedor común	
Dano (Nédano)	Dar (Devolver) (robar)	
Daoka	Puerta sagrada	
Darosham	Puerta donde nacen los espíritus	
Dissem	Diferente	
Dolotaï	Hace mucho tiempo	
Doo	También (aún)	

Terminología	Traducción	E
Eïssa !	¡Al ataque! (grito de guerra)	
Eluee	Esencia agua	
Elueen	Los nacidos del agua	
Eoth	Este (derecha)	

Terminología	Traducción	F
Faé	Esencia fuego	
Fae Rhan	El maestro de Adelpha	
Faékynn	Los nacidos del fuego	
Faénéa	Fibra extraída de los Gwarats que posee propiedades curativas	
Fehane	Espuma	

Terminología	Traducción	G
Gaéat	Amar	
Gamor	Depredador carnívoro mezcla de lobo y tigre.	
Gaamsavv	Piedra (amuleto de cristal)	
Gandha	Esencia tierra	
Gandahar	Los nacidos de la esencia tierra	
Ganele	Concha	
Gemehar	Tipo de árbol Sanar	
Gizhaïe	Portador de esencia	
Gorgor	Gran animal carnívoro	
Guita	Oler	
Gwar	Herida	
Gwarat	Cactus	
Gwarta	Cuidar (curar)	

Terminología	Traducción	H
Hâ	Sí (ser, hay, existe...)	
Hao (Haomé)	Hola (Buenos días)	
(Maya (Mayamé))	(Adiós)	
Hazadess	Fantasma	
Hazifar	Conductor de Ventílope	
Héko	Aquí	
Hélidium	Mineral autóctono de Adelpha	
Hokaza	Gracias	
Horr	Hum, eh, oh	
Hoti	Frutas de Twôn-ha (golosinas)	

Terminología	Traducción	I
Iki	Fácil	
(né iki)	(difícil)	

J

Terminología	Traducción
Jinat	Saber

K

Terminología	Traducción
Ka	Esencia aire
Kaar	Vida, Vivo
Kaïjin	Dictado por el cielo
Kamenaï	Designa a los pájaros
Kamôn	Los nacidos del aire
Kanoon	Bien (Bueno)
Kata	Bendecir
Kaza	Por favor
Kazar	Profeta desaparecido
Kiakii(iii)	Gracioso
Ko	Quién (y COD, COI)
Koï	Qué (y COD, COI)
Kez	Dónde, (y CC Lugar)
(Tar)	Cuándo (y CC Tiempo)
Krakit	Animal aracnoide
Kroax	Jefe de los Talans Fae

L

Terminología	Traducción
Labta	Ir (desplazarse, moverse)
Lako	Allí
Lampé	Cerveza - alcohol
Lepta	Ayudar

M

Terminología	Traducción
Madé	Casa
Maé	Yo
Mag	Hambre
Magta	Comer
Magué	Comida
Magwa	Vegetal que posee virtudes regeneradoras
Maorr	Maestro
Maré	Importante (muy)
Meenaï	Muchos (mucho, todo)
Miléa	Armonía
Môn	Reliquias
Mool	Glándula salivar de Krakit
Motaz	Montaña
Motazaar	Mundo de las montañas
Moté	Alguien

N

Terminología	Traducción
Nani	Querido
Né	No
Négta	Matar
Nékaar	Muerte
Néogaé	Desgracia
Noroth	Norte(alto)

O

Terminología	Traducción
Ogaé	Suerte
Okaar	Mundo del bosque
Okasankaar	Mundo de los pantanos
Okk	Viejo
Okriana	Ciudad principal
Ôn	Uno (número)
Oogoobar	Seres vivos (primitivos)
Oroth	Oeste (izquierda)

P

Terminología	Traducción
Pigweet	Roedores
Pok	Asunto (cosa)

R

Terminología	Traducción
Rammu	Planta tóxica
Rân	Blanco
Ranzaar	Tierra blanca (Mundo de la nieve)
Rembat	Acordarse (recordar)
Riss	Arroz

S

Terminología	Traducción
San	Agua
Sanar	Esencia común de árbol
Sangta	Beber
Sankaar	Veneno
Sankaari	Pescador
Sankra	Caos
Sannégta	Asesinos del mar (tiburones)
Sayat	Decir
Sem	Igual
Séyat	Ver
Shamaz	Designa a los sacerdotes Talans
Shamazaar	Mundo de los templos
Siénole	Planta extraña con propiedades alucinógenas
Sodoth	Sur (abajo)
Solam	Cortesía (Educación)
Sota	Comprar

T

Terminología	Traducción
Takta	Tomar (servirse)
Talan	Designa a los habitantes de Adelpha
Talanzaar	Mundo de la ciudad
Todar	Hoy
Trad	Comerciante
Tradta	Vender
Twôn	Dos (número)
Twôn-Ha	Designa a los animales bípedos domésticos o salvajes
Twôn-Ha Gui	Cazador de bípedos

U

Terminología	Traducción
Ulukaï	Alma de la esencia

V

Terminología	Traducción
Ventilope	Gran animal volador que se puede domesticar

W

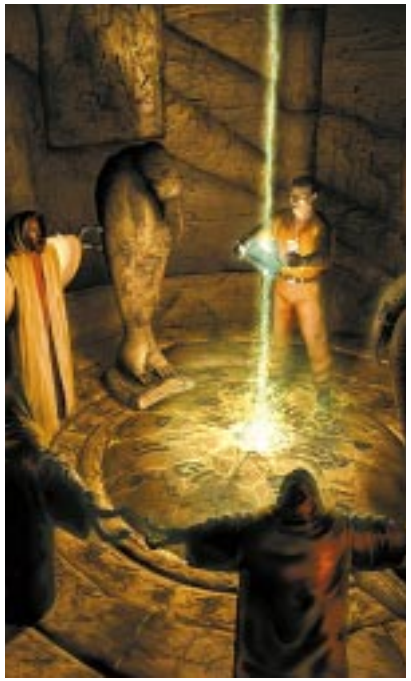
Terminología	Traducción
Wa	Trabajo / ocupación / rango
Wabta	Esperar
Wanat	Querer
Wata	Trabajar

Y

Terminología	Traducción
Yo	Tú
Yod	Espíritu de la esencia
Yod Eluee	Espíritu de la esencia Agua
Yod Faé	Espíritu de la esencia Fuego
Yod Gandha	Espíritu de la esencia Tierra
Yod Ka	Espíritu de la esencia Aire

Z

Terminología	Traducción
Zae	Seguro
Zaza	Palurdo
Zeedog	Animal depredador sedentario que vive en los pantanos
Zonn	Amigo
Zark	Enemigo
Zorkin	Unidad monetaria utilizada en Adelpha
Zorr	Soldado
Zort	Excremento



10 - BIOGRAFÍAS

Cutter Slade

Hijo único nacido en San Francisco en los liberales años sesenta, Cutter Slade tuvo una educación muy poco convencional. Sus padres fueron unos intelectuales simpatizantes del ala izquierda del Partido Demócrata: su padre era profesor de lengua inglesa en la Universidad de California en Berkeley, mientras su madre, noruega de nacimiento, era traductora.

A lo largo del verano de 1968 tomaron parte activa en las numerosas manifestaciones que se sucedieron en el recinto / la Universidad de Berkeley en contra de la Guerra de Vietnam. Con unos padres tan progresistas, Cutter tuvo una niñez de lo más tranquila. No le presionaron para que estudiase, pero le inculcaron la importancia de valores tan importantes como la sinceridad, el respeto por los débiles, la tolerancia y la justicia. También le enseñaron a ser absolutamente independiente y a vivir la vida a su aire. Del bilingüismo de sus padres Cutter heredó su pasión por los idiomas y un don especial para aprenderlos (de hecho, y desde un punto de vista académico, ésta es la única asignatura en la que destaca).

Además de su facilidad para los idiomas y de su pasión por la historia, Cutter descubre durante su época universitaria sus grandes aptitudes para los deportes. Es muy buen atleta en general, pero sobre todo destaca en el fútbol americano. Pronto se hace indispensable como quarterback del equipo de fútbol de su facultad, motivo por el cual las autoridades universitarias hacen la vista gorda ante su pobre expediente académico.

En 1987, Cutter se enrola en secreto en la Marina. Aunque tanta disciplina le produjera una sensación de rechazo, sólo la Marina podría saciar su sed de acción y aventura. Su familia y en particular su padre, no lograban entender su decisión.

Cutter destacó durante su período de formación y fue inmediatamente seleccionado para entrar en el campo de entrenamiento del SEAL. Allí también se le considera como excepcionalmente dotado y consigue llamar la atención del Comandante Doug Dawson.

En los años que siguen, Cutter se convierte en uno de los miembros más conocidos del SEAL, todo ello bajo la atenta, aunque distante, mirada del Comandante Dawson.

Su carrera evoluciona paralelamente a los conflictos más oscuros de la política exterior de los EE.UU.; Panamá, América del Sur y Oriente Medio son escenarios frecuentes de sus actividades.

Cutter consigue satisfacer su apetito de acción y aventura en el SEAL, pero sus diversas operaciones le crean dudas sobre si la violencia de las acciones y las razones que se esconden detrás de ellas están justificadas.

En los meses anteriores a su última misión, Cutter se va distanciando de la Marina, cortando todo contacto con los demás integrantes del SEAL fuera de sus misiones. Empieza a darse a la bebida en sus horas de asueto. Sus superiores, incluyendo a su mentor, Doug Dawson, acaban por enterarse. No obstante, nadie interviene.

Herido en el transcurso de una misión,. Cutter regresa al campamento del SEAL.

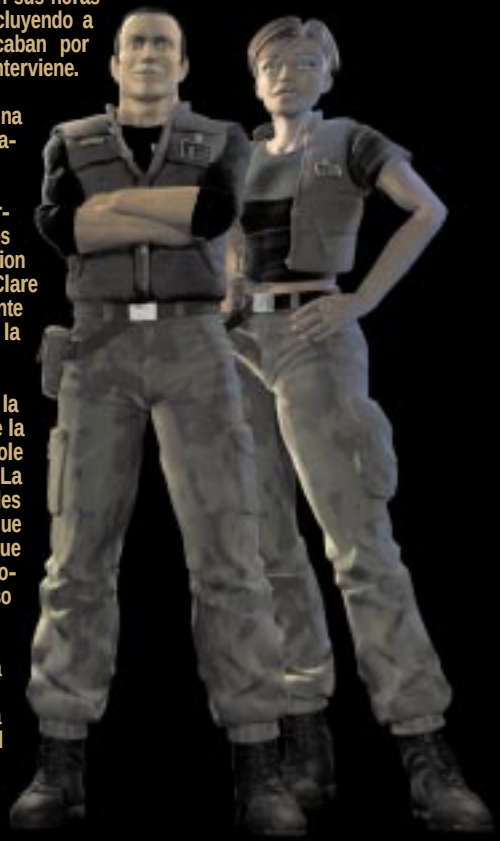
Cuando se recupera, se le encarga de una misión de relaciones públicas con la reportera Marion Wolfe, hija de la senadora Clare Fitzgerald, y su fotógrafo. Durante esta misión, el fotógrafo pierde la vida en un accidente.

Para gran sorpresa de Cutter, la senadora Fitzgerald le culpa de la muerte del fotógrafo calificándole de aventurero irresponsable. La senadora somete las actividades de Cutter a una investigación que dura dos años. La imagen que presenta es la de un soldado violento que se ausenta sin permiso y que bebe en exceso.

En septiembre del 2002 la senadora, con la ayuda de sus abogados, fuerza a Cutter a dimitir y quedarse con la mitad del sueldo nada más.

Las capacidades de Cutter como "máquina de guerra" van disminuyendo lentamente conforme se va distanciando del SEAL. El único que consigue despegarlo del vodka es su amigo Dawg Dawson (ahora Almirante).

El presidente de los EE.UU. encarga al Almirante Dawson la creación de los PROWLERS, un equipo no oficial de hombres capaces, anónimos y entrenados, para que lleven a cabo ciertas misiones secretas y peligrosas. El almirante no duda en reclutar a Cutter como comandante en jefe de las operaciones.



Marion Wolfe

Marion Wolfe nacida en 1974 en Filadelfia, es hija única. Su madre, Clare Fitzgerald, fue la heredera de una de las fortunas locales de Filadelfia, el Fitzgerald Bank. Su madre conoció a su padre, un caballero inglés llamado Sir Randolph Wolfe, en Mónaco en 1972. Se casaron en Londres en 1973. Mucho más interesado en la caza mayor que en la vida familiar, Sir Randolph Wolfe no resultó ser un marido ideal. Se divorciaron en 1975. En 1983, el padre de Marion perece en un accidente aéreo en Kenya.

Clare Wolfe es independiente y posee una fuerte personalidad. Entró en política en los años setenta. Abogada de profesión, en 1988 se convierte en fiscal y después en senadora por el estado de Pennsylvania (con el nombre de Clare Fitzgerald).
Criada sin un padre al lado, Marion se mantiene muy unida a su madre.
Es una estudiante brillante (alentada por su madre), y muy pronto empieza a mostrar un gran interés por el estudio de las civilizaciones extranjeras y un gran don para la ciencia. Tras abandonar la escuela secundaria, Marion estudia biología en Yale, y después etnología en Chicago, donde se gradúa en el año 2000.

Aunque pretendía dedicarse a la investigación, su madre la convence para que se haga una profesional de los medios de comunicación, y se convierte en periodista. Escribe varios informes sobre las civilizaciones amenazadas del mundo.

Por una nueva recomendación de su madre recibe un encargo de National Geographic para realizar un importante documental sobre las últimas civilizaciones indias en América del Sur. Clare utiliza sus influencias para proporcionar a su hija protección militar, dados los peligros inherentes a una expedición de este tipo.

Marion y su equipo reciben un entrenamiento intensivo de un mes en el campamento del SEAL. Una de las actividades consiste en una semana completa de lanzamientos en paracaídas con Cutter Slade como principal instructor.
Un salto desde el avión para alcanzar una plataforma petrolífera resulta ser un completo desastre.
Una tormenta repentina pone a prueba los nervios de los componentes del equipo. Un golpe de viento desvía al fotógrafo de la trayectoria prevista. Su paracaídas queda enganchado en una grúa cercana.
Contra las órdenes de Cutter, el aterrado novato suelta las correas y encuentra un precario refugio en las palas de carga a 40 metros por encima del embravecido oleaje.

Cutter estabiliza las palas sosteniendo dos cadenas de acero colgantes. Decide enviar a la persona más cercana (Marion) a mover una palanca en el cuadro de mandos para devolver las palas de la grúa a la plataforma antes de bajarlas al suelo.

Esta decisión resulta catastrófica. En medio de un ataque de nervios, Marion se equivoca de palanca.

Por una fracción de segundo, Cutter se ve mirando con impotencia como las palas se abren lentamente y el alumno resbala al mar con una expresión de perplejidad en los ojos.

El cuerpo sin vida de Mark Tilfont fue encontrado a la mañana siguiente, lo que produjo la cancelación inmediata de toda la operación.

Cuando Marion regresa a EE.UU., Clare acusa al pentágono de poner en peligro la vida de los alumnos de forma deliberada. Se entera de la labor desempeñada por Cutter Slade y descarga sobre él su cólera por medio de una larga batalla legal.

Por primera vez, Marion y su madre tienen una discrepancia seria. Marion explica a su madre el auténtico papel desempeñado por Cutter y todo lo que le debe a éste, pero su madre se niega a escucharla. Además le prohibe volver a ver a Cutter, aunque Marion sólo pretendía explicarle que no estaba de acuerdo con su madre.

Marion se aparta de su madre y abandona el periodismo. Se convierte en una investigadora en el campo de la bioetnología. Vuelve a viajar mucho y en el 2003 publica una enciclopedia sobre los nutrientes terrestres ("La Tierra da de comer. Enciclopedia de los nutrientes terrestres". Cutler & Merchand. 2003).

En el 2007, Marion es nombrada directora del Laboratorio de Exobiología de la Universidad de Chicago y es reconocida como una de las máximas especialistas en su campo.

William Kauffman

Kauffman pertenece a una buena familia de Nueva Inglaterra. Su abuela, descendiente directa de los Van Den Straaten, asegura que sus propios abuelos llegaron a América en el Mayflower. Su padre era profesor de ciencias en Harvard. Su madre murió en el parto en el que él vio la luz - prematuramente, con tres meses de antelación. Creció siendo un niño enfermizo.

Con menos de 20 años, se marchó como médico voluntario a Vietnam. Allí resultó herido y lo enviaron a casa después de ser condecorado con un Corazón Púrpura. Tras licenciarse en Harvard, Kauffman comenzó a investigar en el campo de la física cuántica, que constituía un nuevo campo de desarrollo del conocimiento en aquellos momentos.
Kauffman se casó dos veces y tiene hoy dos hijos, uno de cada esposa. Es un buen padre cuando tiene tiempo para ver a sus hijos, pero su dedicación al trabajo relega su vida familiar a un remoto segundo plano. Tras completar la teoría de Einstein sobre la "Supercuerda", recibe el Premio Nobel de ciencias. Se sienta en muchos comités y en los consejos de algunas de las empresas americanas más poderosas (en especial en un banco de negocios y un grupo dedicado a las ciencias biológicas). Publica un artículo sobre la existencia de un número infinito de mundos paralelos, pero nadie le toma en serio.

El ejército se pone en contacto con Kauffman, le propone financiar sus ideas y le presenta a Anthony Xue. Xue y Kauffman no hacen buenas migas, pero se necesitan el uno al otro para completar sus investigaciones.

La primera prueba del proyecto "SideStep" sale mal y genera un agujero negro. Kauffman no está seguro de qué elemento en concreto fue el que falló y sólo quiere solucionar el problema para poder continuar desarrollando sus teorías.

Anthony Xue

Xue nace en 1970 en el seno de una familia pobre del sur. Sus padres tienen una cafetería-restaurante en la autopista de Tampa, en Florida.

Desde muy temprana edad, Xue muestra una excepcional capacitación para todo lo relacionado con lo científico. Aunque le sobra inteligencia para conseguir becas, sus padres nunca le permitirán dejar Tampa para ir a estudiar fuera (para ellos Xue no representa más que mano de obra barata, que lava los camiones de los clientes y sirve en la cafetería en los momentos de apuro).

Aprueba en bachiller con 16 años y entra en una escuela especializada y consigue el título en ciencias físicas con las notas más altas que se pueden alcanzar en la poco prestigiosa universidad de su estado.

Ya no va a estudiar más.

La única forma de escapar de sus padres pasa por la obtención de un trabajo lo antes posible.

En 1993 entra en un grupo de investigación encabezado por el sucesor del Profesor Amato (premio Nobel de física en 1969), un tal Dr Albert Ross.

A pesar de su sencillo puesto de ayudante de investigación (una especie de agente de información), Xue entra por primera vez en el prestigioso entorno del MIT, con las numerosas oportunidades científicas que ofrece.

A lo largo de los primeros meses de su colaboración con Ross, y a pesar de su inexperiencia y falta de cualificación, Xue eclipsa claramente al resto de los investigadores.

Pronto se convierte en blanco de envidias. Colegas carentes de sentido se ven obligados a reconocer su inteligencia superior y, en privado (o más abiertamente delante de miembros influyentes de la comunidad científica) menosprecian su origen humilde y sus esfuerzos por ocultarlo.

A pesar de todos los chismes, Xue sigue brillando en su trabajo de investigación y pronto se hace con la responsabilidad de dirigir un laboratorio entero. Inicia experimentos sobre las reacciones de la materia y la antimateria. Los resultados alcanzados durante 1999 son muy prometedores y le pone al alcance de la mano el reconocimiento de toda la comunidad científica.

A lo largo de 1999, la sed de reconocimiento que Xue padece le lleva a realizar más y más experimentos tomando cada vez menos precauciones. Le obsesiona el deseo de obtener más y más resultados. El 24 de octubre de 1999 estalla la catástrofe. Los investigadores pierden el control de la reacción de la materia y la antimateria y 11 personas mueren a causa de una explosión en el laboratorio.

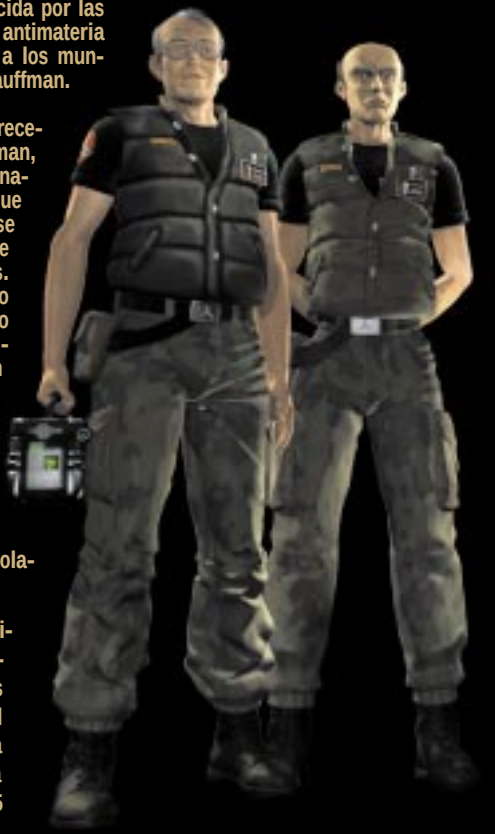
Aunque la justicia no considera a Xue responsable de esta tragedia, la comunidad científica toma cumplida venganza por el éxito previo de este investigador iconoclasta, acusándole de comportamiento irresponsable en su trabajo. Pronto comprende que la comunidad investigadora le está haciendo la vida imposible, y en abril del año 2000 abandona el MIT.

No obstante, Xue no se ve privado por mucho tiempo de continuar con sus investigaciones. El ejército de los EE.UU. lleva años interesado en su trabajo y pronto le proporciona un nuevo laboratorio y la financiación necesaria... a cambio del más absoluto de los secretos. Aunque Xue puede ahora continuar con su trabajo, sigue condenado a permanecer en el anonimato.
En el 2003, después de tres años de trabajo y nuevos experimentos, el ejército pide a Xue que se ponga en contacto con el Profesor Kauffman, quien ha estado intentando demostrar la existencia de mundos paralelos. Según el comité científico del ejército responsable del seguimiento del trabajo de Xue (y según el propio Xue), la energía producida por las reacciones de la materia y la antimateria podrían proporcionar acceso a los mundos paralelos descritos por Kauffman.

Venciendo sus reticencias y recelos hacia la figura de Kauffman, que a Xue le parece la encarnación del sistema científico que siempre ha rechazado, Xue se entrevista con Kauffman y le sugiere que trabajen juntos. Kauffman duda en un principio (conoce, desde luego, el pasado de Xue y le preocupa la posibilidad de que se produzcan negligencias en un campo científico nuevo como el de la exploración de los mundos paralelos) pero al final acepta trabajar con Xue.

Durante los cuatro años siguientes, los dos hombres colaboran estrechamente.

La combinación de sus capacidades produce unos resultados que sobrepasan las previsiones más optimistas (el ejército americano no tenía previstos experimentos a tamaño natural antes del 2015 como muy pronto). Pero a lo largo de los años no surge entre los dos hombres ninguna relación que no sea la estrictamente personal. Muy al contrario, cada día que pasa Kauffman encuentra una nueva razón para deplorar la exagerada prisa de su colega, mientras que a Xue cada vez le cuesta más trabajo tolerar ser considerado por sus financiadores como el ayudante de Kauffman, un mero "subcontratista" responsable de los problemas de energía.



11 - CRÉDITOS

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

Visita nuestro sitio web
http:\\www.outcast-game.com
y descubre todos los artículos de
Outcast disponibles a la venta.

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

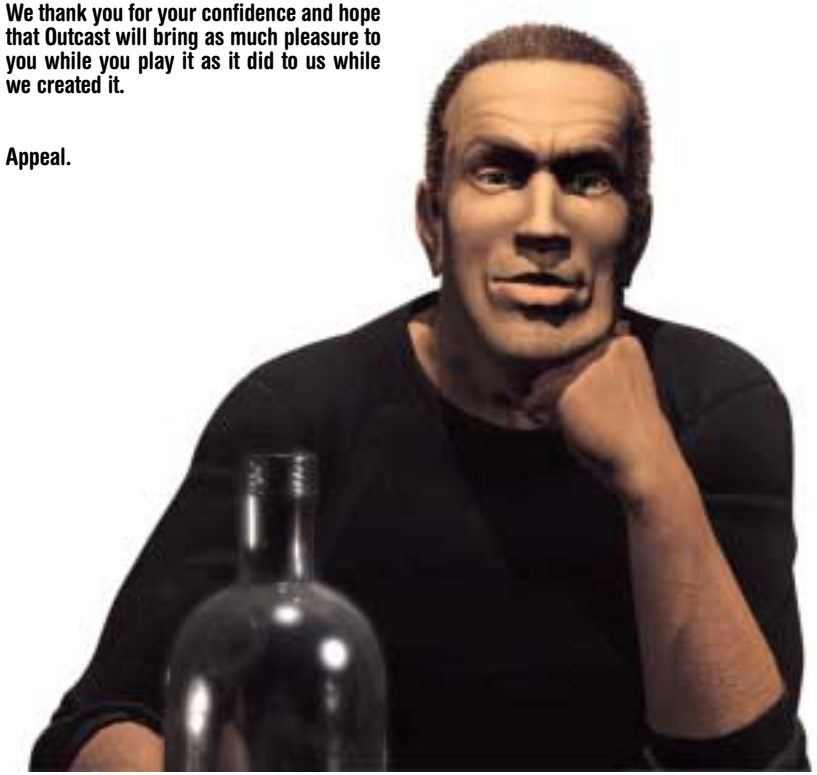
Adobe Acrobat Reader is a registred mark of Adobe

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

Made with Macromedia is a registred trademark of Macromedia

12 - NOTA DE LOS AUTORES

We've developed Outcast over the past four years in order to offer you a new experience, in the form of an ambitious game that stands out from established genres.
Our goal all throughout the development has been, of course, to entertain you, but also to share our vision of the game with you - a game that takes things one step further by giving you the chance to express yourself in several ways: action, adventure, strategy, observation...

But the experience doesn't stop there. Outcast invites you to dream, to escape into this parallel universe populated by exotic creatures. Adelpha is waiting for you, Ulukaï.
We thank you for your confidence and hope that Outcast will bring as much pleasure to you while you play it as it did to us while we created it.

Appeal.