AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéos. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin..

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

SOMMAIRE

1 - MISE EN ROUTE
- Configuration minimale + recommandée 6
- Installation du jeu 6

2 - LES OPTIONS
- Le menu de démarrage 7
- Le menu général 8

3 - L'EQUIPEMENT DE CUTTER
- Head Up Display 9
- Advisor 9
- Carte et scanner 10
- Visée et gestion de l'armement 10
- Sac à dos réducteur 10
- Carnet de mission 11
- Lexique 11

4 - COMMANDES 12

5 - ACTIONS 14

6 - SAUVEGARDES ET GESTION DE LA VIE
- Le Gaamsaav 15
- Le pouvoir guérisseur des Shamaz 15
- Mort de Cutter 15

7 - ARMES & OBJETS
- Armes & Munitions 16
- Gadgets 18

8 - QUICK START, TRUCS ET ASTUCES 19

9 - LE LIVRE D'ADELPHA 20

10 - BIOGRAPHIE 28

11 - CREDITS 34

12 - NOTE DES CRÉATEURS 38

“La prophétie
va s’accomplir...
L’Ulukaï est arrivé
du ciel pour écraser
FAE RHAN
et libérer
notre peuple”

Shamaz Zokrace

En l’an 2007, le gouvernement américain procède au lancement d’une sonde destinée à apporter la preuve de l’existence d’un monde parallèle. L’expérience réussit mais, après quelques minutes de transmission, la sonde est endommagée par une forme de vie intelligente. Contre toute attente, cette action génère sur terre un contrecoup énergétique d’une extrême violence donnant naissance à un trou noir. Ce dernier ne cesse de grandir, mettant en péril l’existence même de la Terre.

Vous êtes Cutter Slade, des services spéciaux de la marine américaine. Vous êtes envoyé avec 3 scientifiques dans le monde parallèle d’Adelpha. Votre mission : découvrir et affronter le danger d’un monde immense, mystérieux et hostile afin de retrouver et réparer la sonde.

Le destin de la Terre est entre vos mains.

1 - MISE EN ROUTE

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

- Ordinateur PC IBM Pentium 200 MHz MMX ou 100 % compatible.
- Au moins 600 Mo d'espace libre sur disque dur.
- 32 Mo de RAM
- Lecteur de DVD ROM
- Carte son compatible Windows® 95 ou Windows® 98.
- Carte vidéo avec 2 Mo de mémoire
- Windows® 95

CONFIGURATION RECOMMANDEE

- Ordinateur PC IBM Pentium II 300 MHz ou 100 % compatible.
- Au moins 600 Mo d'espace libre sur disque dur.
- 64 Mo de RAM
- Lecteur de DVD ROM
- Carte son compatible Windows® 95/98.
- Carte vidéo avec 4 Mo de mémoire
- Joystick 4 axes
- Windows® 98

MATERIEL EGALEMENT RECONNU

- Processeur Pentium III
- Processeur AMD K6 3D Now!
- 128 Mo de RAM
- Carte son 3D
- Carte son compatible EAX
- Joystick Microsoft Force Feedback

INSTALLATION DU JEU

Insérez le DVD dans votre lecteur de DVD. Patientez jusqu'à l'affichage du menu principal.
Cliquez sur " JOUER ". (Lorsque vous cliquez sur "JOUER", vous quittez l'interface du DVD).

Pour installer le jeu, cliquez sur "Installer" puis suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.
Avant de procéder à l'installation, nous vous recommandons de désinstaller toute démo d'Outcast installée au préalable.

Pour lancer le jeu, cliquez sur "JOUER" et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

Pour modifier les options des voix et des sous-titres, cliquez sur "PARAMETRES LANGUES" et faites votre sélection. N'oubliez pas de cliquer sur "APPLIQUER MODIFICATIONS" pour confirmer votre choix, puis suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

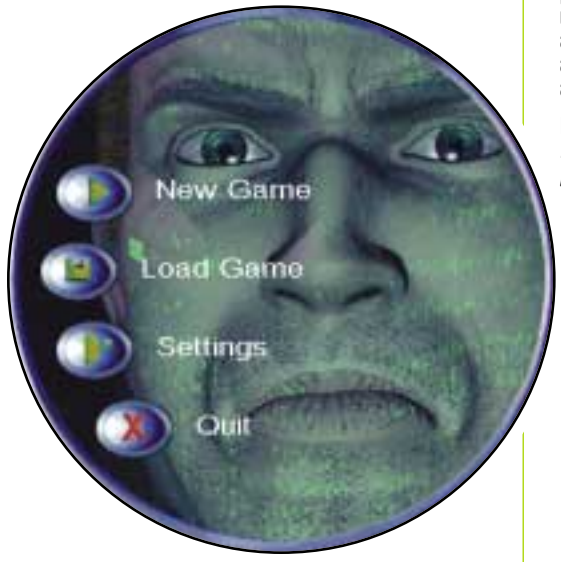
Vous pouvez ré/installer DirectX7.0®, Acrobat Reader®, Windows Media™ Player à partir du DVD. Il vous suffit de cliquer sur " Jouer " / " Installation Accessoires ".

A la fin de l'installation, il vous sera demandé de laisser le programme installer DirectX 7. Si votre ordinateur possède déjà ces gestionnaires, il n'est pas nécessaire de les réinstaller, sauf si vous n'êtes pas sûr de la version que vous possédez, auquel cas la réinstallation est recommandée.

2 - LES OPTIONS

LE MENU DE DEMARRAGE

Lorsque vous lancez le jeu, vous allez obtenir le menu suivant :



NOUVEAU JEU Démarre une nouvelle partie avec les paramètres sélectionnés.

CHARGER UN JEU Pour lancer une partie sauvegardée. Choisissez la partie que vous souhaitez reprendre. Cliquez sur la croix rouge pour annuler et revenir au menu principal

OPTIONS Pour avoir accès à toutes les options de réglages du jeu.

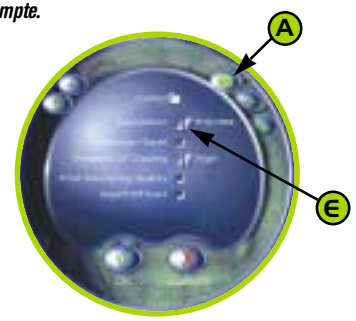
QUITTER Pour quitter le jeu et revenir à Windows®.

ECRAN OPTIONS

Plusieurs réglages sont proposés dans ce menu. Les icônes en haut à droite vous permettent de passer d'une catégorie de réglage à une autre. Les flèches en haut à gauche permettent de passer d'un écran à un autre :

Remarque :
Pour obtenir la description des réglages proposés, placez le curseur de la souris sur les cases à cocher.

Cliquez sur la touche "OK" pour valider vos choix ou sur "ANNULER" pour revenir à l'écran principal : vos choix ne seront alors pas pris en compte.



PERFORMANCES
Cliquez sur l'icône "A" en haut à droite pour changer la résolution, le niveau de détail de l'affichage... Vous pouvez soit configurer vous-même toutes les options, soit choisir parmi les différentes configurations proposées (en fonction de la vitesse de votre processeur). Le réglage des options du jeu sera alors automatiquement adapté aux performances de votre machine. Pour ceci, utilisez les flèches "E" pour choisir une configuration qui corresponde à la puissance de votre microprocesseur.
Cependant, nous vous conseillons de ne pas changer la configuration car elle est automatiquement définie lors de l'installation du jeu.

OPTIONS DE JEU

Le jeu commence avec les “Voix” et “Sous-titres” sélectionnés par défaut. Si vous ne souhaitez pas que les sous-titres apparaissent à l’écran lorsque vous jouez, décochez la case “Sous-titres”.

Si vous souhaitez jouer à la souris, utilisez le réglage “Sensibilité de la Souris”.
L’option “Son 3d” vous permet d’activer les sons 3d (attention, si vous activez le son 3d mais que votre carte son ne supporte pas cette option, vous allez réduire les performances du jeu).

Si vous possédez une carte son SoundBlaster supportant les effets Environmental Audio Xperience™, cocher l’option “EAX” vous permet de profiter des options sonores avancées.
Vous pouvez régler la balance de volume entre la musique et les effets sonores en utilisant le réglage “Mix CD <-> sfx” : poussez le curseur vers la gauche pour privilégier la musique ou vers la droite pour mettre en avant les effets sonores.
Cette option est très utile car elle permet entre autre de pallier la différence de niveau sonore des lecteurs de cédéroms.
Le bouton “Volume” vous permet de régler le volume général du jeu (musique, voix, effets sonores).

L’option “Force feed back joystick” permet d’activer le retour de force des joysticks offrant cette possibilité.

L’option “cadre“ permet de réduire la taille des pixels en introduisant un cadre noir autour de l’image.

CONFIGURATION DES CONTRÔLES

Ce menu vous permet de réassigner les touches de votre choix pour chacune des actions.

Pour assigner une nouvelle touche (ou un bouton de la souris ou du joystick), cliquez sur l’action à configurer puis presser la touche du clavier (ou un des boutons de la souris ou du joystick). Trois touches différentes peuvent être assignées à la même action.

LE MENU GENERAL

Une fois dans le jeu, vous pouvez avoir accès à ce menu en appuyant sur “Echap”. Vous aurez le choix :

- de revenir au jeu,
- de recommencer une nouvelle partie depuis le début,
- de charger une partie,
- de modifier le volume général du jeu, la balance de volume entre la musique et les effets sonores ou la sensibilité de la souris et les modes d’affichage.

Pour naviguer dans ce menu, utilisez les flèches du clavier (ou le joystick) pour mettre en surbrillance l’option voulue puis cliquez avec le bouton action primaire pour valider vos choix. Sélectionnez le carré central pour quitter ce menu.

3 - L’EQUIPEMENT DE CUTTER SLADE

Pour cette mission, Cutter Slade dispose d’un équipement de pointe. La majorité de son équipement et armement a été transféré à l’intérieur d’un cargo technique téléporté sur Adelpha avant la Rescue Team. A son départ, Cutter dispose uniquement de son Head Up Display (HUD), centre névralgique de tout son équipement.

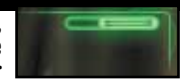
HEAD UP DISPLAY

Le HUD, réagissant aux impulsions neurales, permet à Cutter d’utiliser tout son équipement : advisor, sac à dos réducteur, système de visée, carte et scanner... Une holo-visière vient se placer devant les yeux de Cutter à chaque fois qu’il souhaite consulter une série d’informations (carte, notepad...).

ADVISOR

L’advisor renseigne Cutter par une série d’informations apparaissant en permanence à l’écran ou affichées en fonction des actions effectuées par Cutter :

LA BARRE DE VIE



En haut à droite de l’écran, elle représente l’état de santé général de Cutter Slade. Cette barre diminuera à chaque fois que le héros sera touché lors de combats, chutera de trop haut... Lorsque la barre de vie descend à zéro, Cutter meurt (cf. § 6 - gestion de la vie).

L’ICÔNE CONTEXTUELLE

Affiché en permanence en haut à gauche de l’écran, une icône représente l’action que peut effectuer le héros à cet instant précis en appuyant sur le bouton action primaire (cf. § 5 - Les actions).

LA BOUSSOLE

Affichée en permanence en haut au centre de l’écran, elle permet à Cutter de ne pas perdre le nord.

LA BARRE D’OXYGÈNE

Lorsque Cutter nage sous l’eau, son niveau d’oxygène s’affiche sous la barre de vie sous forme d’une bouteille de plongée se vidant doucement. Lorsque la réserve d’oxygène touche à sa fin, Cutter mourra.

DÉTECTION ET INTÉGRATION DE NOUVEAUX OBJETS

La première fois que Cutter passe à proximité d’un objet inconnu, le HUD le détecte et l’Advisor émet un message. Pour intégrer un objet dans le sac à dos réducteur, Cutter doit juste passer dessus et l’objet sera aussi tôt intégré. Une image identifiant l’objet sera affiché par l’Advisor sur l’holo-visière.

De même, l'Advisor est capable de détecter les nouvelles sources d'énergie, notamment celle dégagée par les armes des soldats Talan.

CARTE ET SCANNER

Le HUD permet de scanner et de mémoriser le terrain et de le restituer ensuite sous forme de carte dans l'holo-visière. Les données étant automatiquement mémorisées par le HUD, le scanner ne fonctionne que la première fois où Cutter appelle la carte dans chacun des mondes. Par la suite, la carte s'affichera directement en surimpression.
Activer ou désactiver la carte : TAB.
Utilisez les touches + et - du pavé numérique pour zoomer/dézoomer sur la carte.
Utilisez la touche * du pavé numérique pour changer la taille d'affichage de la carte à l'écran.

VISEE ET GESTION DE L'ARMEMENT

Le système de visée de chacune des armes ainsi que la gestion des munitions sont directement liés au HUD qui peut fournir une assistance au tir et un viseur. Une fois en mode combat, l'image de l'arme sélectionnée ainsi que le nombre de munitions disponibles et le niveau d'évolution (sous la forme lv0, lv1, lv2) sont affichés à la place de l'icône contextuelle. Un chargeur apparaît aussi pour les deux premières armes. Lorsque celui-ci devient rouge, Cutter ne va pas tarder à devoir recharger (pour plus d'informations, cf. § 7- Armes et munitions)

SAC A DOS REDUCTEUR

Piloté par le HUD, le sac à dos réducteur permet d'intégrer et de stocker un grand nombre d'objets divers en les miniaturisant par l'utilisation des nanotechnologies lors de l'intégration.

La gestion du sac à dos est obtenue par le menu INVENTAIRE accessible par la touche "i" puis en cliquant sur l'icône du bas (ou directement par la touche "b").
Utilisez les flèches pour vous déplacer à l'intérieur de l'inventaire puis utilisez le bouton action primaire pour sélectionner l'objet : Cutter le sortira alors du sac à dos pour le prendre en main.
Cliquez à nouveau sur le bouton action primaire pour utiliser l'objet que Cutter tient à la main. Pour ranger l'objet, appuyez sur la touche "0".

Remarque : *il est possible d'assigner une touche de fonction (de f2 à f12) à un objet en pressant la touche de fonction souhaitée lorsque l'objet est sélectionné dans l'inventaire. Ensuite, il vous suffira d'appuyer sur la touche de fonction sélectionnée pour que Cutter prenne tout de suite l'objet en main.*
Remarque : des objets sont assignés par défaut aux touches de fonction dès le début du jeu (Cf. § 4- Commandes)

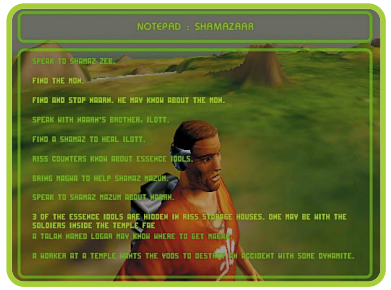
MENU ARMES ET MUNITIONS

Une partie du sac à dos est spécialement réservée au stockage des armes et des munitions. Vous y accédez par la touche "i" puis en sélectionnant l'icône de gauche (le pistolet).
Un emplacement est prévu pour chacune des armes, cependant seul les armes en votre possession apparaissent. Le nombre de munitions disponibles est donné par le chiffre placé à droite de l'arme (vous pouvez ramasser des munitions même si vous n'avez pas encore l'arme correspondante).
Dans le cadre de droite, vous avez l'image de l'arme, son nom ainsi que son niveau d'évolution (par défaut 0). Utilisez les flèches puis le bouton action primaire sur l'arme de votre choix pour que Cutter la prenne en main.

CARNET DE MISSION

Le carnet de mission met à jour automatiquement les missions que vous devez accomplir (ou avez déjà accomplies) et ceci monde par monde. Il est accessible directement par la touche "N" (Notepad) ou en passant par le menu INVENTAIRE ("i") puis en cliquant sur l'icône du haut. Cliquez ensuite sur le monde de votre choix pour avoir la liste des missions correspondantes. Les missions non encore effectuées apparaissent en gras.

NB : l'accès direct par la touche "N" vous donne directement les missions du monde dans lequel vous vous trouvez.



LEXIQUE

A chaque fois que vous apprendrez un mot de la langue Talan, il sera automatiquement noté avec son explication dans votre lexique. Vous pourrez ainsi comprendre petit à petit ce que les Talans se disent entre eux, ce qui pourra s'advenir très utile. Vous y accédez par le menu INVENTAIRE ("i") puis en sélectionnant l'icône de droite (ou directement en pressant la touche "l").

4 - COMMANDES

Vous pouvez jouer à Outcast avec un joystick, une souris, un clavier ou une combinaison de tous ces périphériques.
Cependant, si vous ne possédez pas de joystick 4 axes, nous vous recommandons de jouer avec la souris pour diriger les actions et le clavier pour déplacer Cutter.

Clavier/Souris (touches standards par défaut)

COMMANDES PRINCIPALES

Bouton action primaire	Ctrl CTRL gauche ou bouton gauche de la souris
Bouton action secondaire	⇧ SHIFT gauche ou bouton droit de la souris
Résumé des commandes	F1 F1
Retour au menu général	esc ESC
Afficher la carte	⇆ TAB
Menu info	I i
Sac a dos réducteur	B b
Carnet de mission	N n
Lexique	L l

CONTRÔLE LORS DES DIALOGUES

Passer à la phrase suivante	Bouton action primaire
Arrêter le dialogues	esc ESC

CONTRÔLE DES OPTIONS

Augmenter le volume	R r
Diminuer le volume	E e
Favoriser la musique :	D d
Favoriser les effets sonores	F f
Augmenter la sensibilité de la souris	V v
Diminuer la sensibilité de la souris	C c

CONTRÔLE DE CUTTER ET DE LA CAMÉRA

Diriger le personnage	↑ ← ↓ → Curseurs
Marcher	Alt ALT droit + ↑ ← ↓ → Curseurs
Orienter la caméra	Alt Souris ou ALT gauche ↑ ← ↓ → + Curseurs
Regarder en haut/en bas	Page ↑ Page ↓ Souris ou PGDOWN / PGUP
Action contextuelle	Bouton action primaire
Mode combat	Maintenir le bouton action secondaire appuyé
Ramper	Barre d'espace
Zoom avant zoom arrière	↖ Fin HOME, FIN
Mode caméra subjective	Ctrl CTRL droit
Mains libres	0 0
Sélectionner une des 6 armes	1 2 3 4 5 6 1 à 6 *
Nager en profondeur	Bouton action primaire
Nager vers la surface	Bouton action secondaire

** presser plusieurs fois la touche pour passer d'une évolution de l'arme à une autre. Ex : appuyez une fois sur 2 et vous aurez le tracer gun en évolution 0, appuyez une deuxième fois et il sera en évolution 1... la quatrième fois, l'arme revient en évolution 0.*

CONTRÔLE DANS LES MENUS

Déplacement dans le menu	↑ ← ↓ → Curseurs
Sélection d'un objet	bouton action primaire
Sortir du menu	esc ESC ou bouton action secondaire

CONTRÔLE DE LA MAP

Zoomer/ dézoomer la carte	+ -
Taille de la carte	*

CONTRÔLE EN MODE JUMELLES

Activer le mode "rayons X"	X x
Activer le verrouillage des jumelles sur un personnage	K k

RACCOURCIS CLAVIER POUR LA PRISE EN MAIN D'OBJET

Les touches de fonctions F2 à F12 permettent de prendre instantanément en main un objet si celui-ci est présent dans le sac à dos.
On peut assigner une touche à un objet à partir de l'inventaire en se positionnant sur un objet et en appuyant sur la touche de fonction à assigner.

Au départ du jeu, les touches de fonctions sont assignées par défaut sur les objets suivants :

F2 . . . . . Gaamsavv
F3 . . . . . Médikit
F4 . . . . . PPS (Invisibilité)
F5 . . . . . C4-PE (Explosif)
F6 . . . . . E.V.D (Jumelles)
F7 . . . . . Ubik-0A (Hologramme)
F8 . . . . . O2 (Oxygène)
F9 . . . . . Plante énergétique
F10 . . . . Hoti
F11 . . . . _____
F12 . . . . _____

5 - LES ACTIONS

Cutter Slade peut effectuer de nombreuses actions en fonction du contexte.

RAMPER

Si vous appuyez sur la barre d'espace, Cutter se couchera au sol pour ramper. Utilisez cette fonction pour vous approchez d'endroits gardés par les soldats : vous éviterez ainsi d'entrer dans un combat à l'issue incertaine.

REMARQUE : lorsque Cutter est couché au sol, seuls les jumelles et le Dart Gun sont utilisables.

VISER - TIRER

Lorsque Cutter a une arme à la main, maintenez appuyé le bouton action secondaire pour passer en mode combat. Appuyer sur le bouton action primaire pour faire feu. Attention, certaines armes comme le perforateur et le boomer gun nécessitent quelques secondes de chargement : dans ce cas, garder le bouton action primaire enfoncé puis relâcher pour tirer.

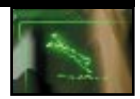
COMBATTRE À MAINS NUES

Lorsque Cutter n'a pas d'arme en main, il peut tout de même se battre à mains nues. Ce mode de combat peut s'avérer utile si vous souhaitez rester discret. Pour ceci, maintenez le bouton action secondaire enfoncé (Cutter se met en garde) puis pressez le bouton action primaire pour frapper.

SAUTER - ESCALADER

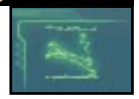
Lorsque cette icône est affichée à l'écran, appuyez sur le bouton d'action primaire pour faire sauter Cutter Slade ou le faire escalader un mur ou un obstacle à sa portée.

PLONGER



Lorsque cette icône est affichée à l'écran, appuyez sur le bouton d'action primaire pour faire plonger Cutter Slade.

NAGER SOUS L'EAU



Lorsque cette icône est affichée à l'écran, maintenez le bouton action primaire appuyé pour que Cutter nage en profondeur. Lorsque vous relâchez le bouton, Cutter nage à la même profondeur. Utilisez le bouton action secondaire pour remonter.

REMARQUE : Cutter ne peut pas utiliser une arme ou un objet lorsqu'il se trouve dans l'eau

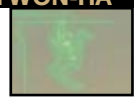
PARLER

Cette icône s'affiche à l'écran lorsque Cutter Slade se trouve à l'arrêt à proximité d'un personnage pouvant lui parler. Appuyez alors sur le bouton action primaire et le jeu passe en mode dialogue. Sélectionnez le sujet dont vous voulez parler puis appuyez sur le bouton d'action primaire. Sélectionnez le carré au centre de l'écran pour quitter le mode dialogue.

REMARQUE : si l'interlocuteur de Cutter est assis, notre héros doit se tenir exactement devant lui.

Vous pouvez quitter les dialogues en appuyant sur la touche " ESC ", il est également possible de passer une phrase en utilisant le bouton action primaire.

MONTER SUR UN TWÔN-HA



Certains Twôn-Ha domestiqués et utilisés pour divers travaux peuvent servir de monture à Cutter Slade. Cette icône apparaît lorsque Cutter se tient à proximité d'un Twôn-Ha domestiqué ou apprivoisé : il suffit alors d'appuyer sur le bouton action primaire pour s'installer confortablement sur l'animal.

REMARQUE : Cutter doit se trouver sur la gauche de l'animal pour pouvoir le monter.

DESCENDRE DU TWÔN-HA

Une fois installé sur un Twôn-Ha, Cutter ne peut en descendre qu'à l'arrêt. Il suffit d'appuyer sur le bouton action primaire pour descendre (on appuie sur le bouton action primaire alors que le Twôn-Ha avance, l'animal effectuera un saut).

UTILISER L'OBJET EN MAIN GAUCHE

Lorsque Cutter tient un objet dans sa main gauche, appuyez sur le bouton action primaire pour l'utiliser.

REMARQUE : certains objets ne sont utilisables que dans certaines conditions que Cutter devra découvrir.

UTILISER UNE CLÉ

Tout au long de son périple sur Adelpha, Cutter Slade va se trouver confronté à diverses serrures dont il devra trouver la ou les clés correspondantes. Pour utiliser une clé, sélectionnez-la dans l'inventaire puis placez Cutter Slade à proximité du réceptacle jusqu'à ce que cette icône apparaisse puis appuyez sur le bouton action primaire pour utiliser la clé.

REMARQUE : Cutter aura la possibilité d'effectuer d'autres actions tout au long de son aventure.

6 - SAUVEGARDES ET GESTION DE LA VIE

LE GAAMSAAV

Le jeu peut être sauvegardé à tout moment par l'utilisation du Cristal du Gaamsaav qui se trouve dans le sac à dos. Cependant, quelques secondes sont nécessaires pour faire monter le Gaamsaav en puissance; attention donc à effectuer des sauvegardes dans des endroits calmes car Cutter est alors très vulnérable.

LE POUVOIR GUERISSEUR DES SHAMAZ

Les Shamaz ont le pouvoir de guérir les populations grâce à leur pouvoir psychique régénérateur. Lorsque Cutter sera physiquement affaibli (barre de vie incomplète), il pourra demander à n'importe quel Shamaz de le guérir et de compléter ainsi sa barre de vie.

REMARQUE : les Shamaz ont besoin de temps pour récupérer leur énergie après chaque guérison.

MORT DE CUTTER

Lorsque Cutter meurt (barre de vie complètement vide), il s'écroule sur le sol ou flotte à la surface de l'eau ! Le menu général apparaît alors et vous pouvez soit relancer une sauvegarde, soit recommencer une nouvelle partie : on ne vit qu'une fois !

REMARQUE : Lorsque Cutter tue un Talan important, l'essence du Talan s'échappe de son corps pour venir flotter autour de Cutter puis l'enrober. Pour les autres Talans cette essence n'est pas nuisible mais pour Cutter, elle est mortelle.

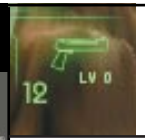
7 - ARMES ET OBJETS

ARMES & MUNITIONS

Cutter pourra utiliser 6 armes initialement placées dans le cargo. Chacune de ces armes est déclinable sur trois configurations par l'ajout d'éléments rendant les armes plus performantes : puissance accrue, chargeur plus important...

Les six armes sont :

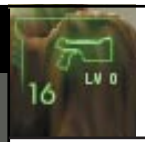
LE SIMPLE GUN (HK-P12)



Pistolet de base peu efficace, c'est toujours mieux que rien...
La recharge se fera automatiquement lorsque l'on arrête de viser ou encore lorsque le chargeur est vide.

Evolution en niveau 0 :	le chargeur utilisé contient seulement 6 balles.
Evolution en niveau 1 :	la capacité du chargeur est doublée pour passer à 12 balles
Evolution en niveau 2 :	chargeur maximum d'une capacité de 24 balles

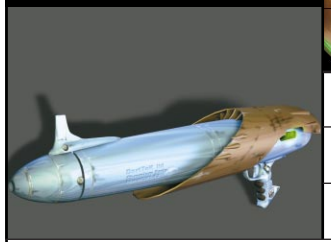
LE TRACER GUN (UZA-SH)

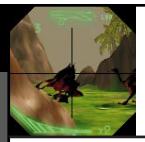


Plus puissant et plus évolué que le HK-P12, son utilisation est redoutable lors de combats rapprochés ou dans des espaces restreints. Il s'agit d'une arme automatique à balles traçantes.

Evolution en niveau 0 :	le nombre de balles à la minute n'est pas très élevé.
Evolution en niveau 1 :	la cadence de tir est très rapide, cependant l'arme surchauffe rapidement et la cadence de tir ralentie. Il faut alors laisser le temps à l'arme de refroidir.
Evolution en niveau 2 :	la cadence de tir est moyenne mais les balles ricochent contre les obstacles.

LE DART GUN (SLNT-B)





Plus stratégique, le Dart Gun utilise des capsules de poison qui endorment l'adversaire visé. Une lunette de visée grossissante le rend idéal pour les tirs de loin

Evolution en niveau 0 :	l'arme endort l'ennemi pendant une courte durée.
Evolution en niveau 1 :	l'arme endort l'ennemi pendant une durée moyenne.
Evolution en niveau 2 :	l'arme endort l'ennemi pendant une longue durée.

La lunette de visée a un facteur grossissant réglable en utilisant les touches "home" et "end ".

LE PERFORATEUR GUN (HAWK-MK8)

Arme de brute ? Pas forcément. Ce qui est certain c'est qu'il ne laissera aucune chance à qui recevra un projectile tiré de cette arme dont la puissance permet de véritablement transpercer ses adversaires.
Il est nécessaire de charger l'arme avec le bouton action secondaire avant de pouvoir tirer.
Une fois l'arme chargée, il est possible de profiter de l'inertie du canon et de tirer plusieurs fois rapidement.

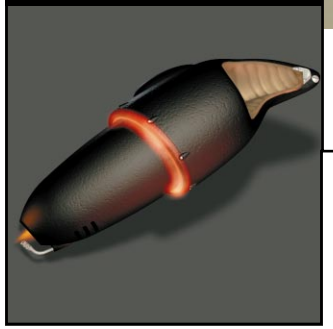
Evolution en niveau 0 :	temps de chargement long, balle à vitesse lente, utilise une charge.
Evolution en niveau 1 :	temps de charge moyen, balle à vitesse moyenne, utilise deux charges.
Evolution en niveau 2 :	temps de charge court, balle à vitesse rapide, utilise 3 charges.

LE BOOMER GUN (LN-DUO 500)

Cette arme ne laissera personne debout à son point d'impact. Attention aux projections et autres ondes de choc ! Le Boomer Gun tire en cloche et permet ainsi de tirer par-dessus des obstacles.
Si Cutter utilise le Boomer Gun pour tirer dans l'eau, l'onde de choc tuera toute forme vivante se trouvant dans le périmètre.

Evolution en niveau 0 :	l'arme lance des mines anti-personnelles se déclenchant automatiquement lorsque quelqu'un passe à proximité. Ces mines s'éteignent après un certain temps.
Evolution en niveau 1 :	l'arme tire une grenade qui explose au bout de quelques secondes.
Evolution en niveau 2 :	l'arme tire un obus qui explose dès qu'il retombe sur le sol ou touche un obstacle.

LE FIRE GUN (LN-DUO 500)



Efficace au plus haut point, il faudra cependant manier cette arme avec précision pour ne pas se faire prendre à son propre jeu : attention aux brûlures !

REMARQUE : cette arme est détériorée lorsque Cutter la trouve. Cependant il est possible de la réparer avec deux pièces : la première pièce permet de régler le délai qu'il y a entre la mise en marche et le tir effectif ; la seconde pièce permet de réguler le flux de l'arme et d'allonger ainsi la longueur de la flamme.

NB : Les munitions, tout comme les évolutions, se trouvent éparpillées sur toute la planète Adelpha. Cutter pourra en trouver dans divers endroits ou en acheter s'il trouve une personne acceptant de se séparer des ces "reliques" ou bien en faire fabriquer mais pour ceci, Cutter devra trouver la bonne personne et lui apporter la matière première.

GADGETS

En plus des armes et munitions, Cutter dispose aussi dans sa panoplie d'une série de "gadgets" technologiques destinés à l'aider en cas d'affrontements difficiles.
Lorsque Cutter a un de ces objets à la main, appuyez sur le bouton action primaire pour l'utiliser.

INVISIBILITÉ
(PPS : Proton Phase Shifter)
Cutter devient invisible pendant quelques dizaines de secondes. Attention : s'il peut utiliser des objets en étant invisible, il ne peut pas en ramasser et il ne peut pas se servir d'une arme ni combattre à mains nues..

HOLOGRAMME
(Ubik-0A)
Un hologramme de Cutter apparaît alors avant de partir en courant vers l'ennemi et d'entraîner ainsi les soldats loin de Cutter.

JUMELLES
(E.V.D : Enhanced Vision Device)
Grossissant jusqu'à douze fois, les jumelles peuvent aussi fonctionner en mode "rayons X" (touche "x" par défaut) donnant la possibilité de voir au travers des murs. Attention, regarder dans la direction du soleil saturera le capteur CCD du E.V.D. en mode rayons X. Une fonction "lock" (touche "K" par défaut) permet de se verrouiller sur un personnage et de suivre automatiquement ses déplacements.

EXPLOSIF
(C4-PE)
Dépourvus de système de mise à feu à retardement, ces packs de dynamite seront toute fois très utiles. Vous pouvez les déclencher soit en tirant dessus soit en utilisant les détonateurs à distance.

LE DÉTONATEUR
(CLAPR-T)
Très pratique pour rester loin de l'action, il permet de mettre à feu les packs de dynamite (C4-pE) se trouvant dans son périmètre d'action : la première pression vous permet de visualiser les C4-PE activés ; une deuxième pression immédiate les fait exploser.

TRIPWIRE
(THNDR-STP33)
Placé sur le sol, ce détonateur spécial à détection de présence déclenche les explosifs (C4-PE) se trouvant dans son périmètre lorsque quelqu'un passe à proximité.

LE TÉLÉPORTEUR
(F-LINK)
Il est en fait constitué d'un élément "départ" et d'une base d'arrivée. Utilisez cet objet une première fois pour poser la base d'arrivée au sol. Ensuite, lorsque vous déclencherez l'élément départ, Cutter sera téléporté sur la base d'arrivée et le téléporteur sera réuni et réintégrera automatiquement le sac à dos. Attention, le rayon d'action d'un téléporteur ne lui permet pas de fonctionner d'un monde à un autre.

TRACKER
(PROXI-130 HF)
Une fois en action, le tracker indique à Cutter la direction de l'ennemi le plus proche.

OXYGÈNE
(O2K-MINI)
Ce gadget permet à Cutter d'avoir une plus grande autonomie sous l'eau.

MEDIKIT
Cette trousse de premier secours redonnera des forces à Cutter.

8 - QUICK START, TRUCS ET ASTUCES

- Lors de votre arrivée sur Adelpha (et notamment dans le monde des Temples), faites-vous discret et prenez le temps d'évaluer les forces en présence avant de vous lancer dans la bagarre.
- Ne vous promenez pas inutilement une arme à la main ! Vous allez effrayer la population qui refusera ensuite de vous parler.
- Des "gadgets" sont à votre disposition, servez-vous-en ! Ils vous permettront de vous sortir des situations périlleuses sans y laisser trop de plumes.
- Gardez bien en tête que vous avez tout à apprendre des Talans et de la planète Adelpha en général. Soyez attentif aux moindres détails.
- Vous serez plus fort si vous avez la population avec vous. Pour cela, ne vous focalisez pas uniquement sur votre mission et sachez venir en aide à ceux qui vous le demandent.
- Les téléporteurs sont très utiles... Lorsque vous croyez avoir identifié un endroit important où vous aurez à revenir, pensez à y déposer une base d'arrivée.
- Ne menacez pas inutilement les Talans ou votre réputation et votre notoriété baisseront et il vous sera alors difficile d'obtenir des informations.
- Dans votre combat contre les soldats, la population pourra peut-être vous apporter une aide précieuse.
- Les personnages plus importants (Shamaz, responsable des récoltes...) sont au courant de tout ce qui se dit sur vous et tout ce qui se passe dans la région, mouvement de troupes compris...

En cas de problèmes, contactez votre revendeur ou notre service consommateur :

Par téléphone : 04-72-53-32-00

Par fax : 04-72-53-32-50

Par courrier : INFOGRAMES FRANCE
Service Hotline
4 rue des Draperies
Les Coteaux de Saône
69532 St Cyr au Mont D'Or Cedex
FRANCE

Par email : support@infogrames.fr

Sur internet : www.infogrames.com

9 - LE LIVRE D'ADELPHA

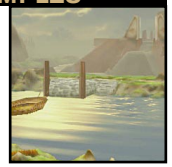
LES 6 MONDES

Adelpha se compose de 6 régions : elles sont si différentes les unes des autres qu'on les appelle également des "mondes".

Ranzaar,
LES TERRES BLANCHES ou MONDE DE LA NEIGE

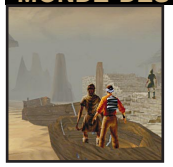
Les Terres Blanches c'est un petit territoire où l'hiver est permanent. Ce monde est habité par les rebelles opposés au régime de Fae rhan. Ils suivent les préceptes du prophète Kazar et perpétuent le souvenir de sa prophétie en attendant l'élu annoncé.
Au début du jeu, le chef des rebelles vient de recueillir Cutter. Il lui explique la situation et lui fait part de la prophétie de Kazar. Il convainc Cutter de rechercher les reliques sacrées.
Le monde de la neige étant peu peuplé est majoritairement vierge d'infrastructures. C'est aussi une zone d'entraînement et de repli.

Shamazaar,
MONDE DES TEMPLES



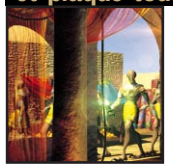
Cette région est dévolue aux temples Talan (habitants d'Adelpha) et aux cultivateurs. C'est un espace de sérénité, de méditation et d'harmonie avec la nature. Du moins, avant que Fae Rhan ne commence sa carrière de tyran et installe sur ce territoire une présence militaire importante. Depuis, les prêtres Talan, les Shamaz, sont opprimés et tenus sous bonne garde afin de ne pas exciter la population contre le nouveau pouvoir. C'est donc, malgré son apparente tranquillité, une zone "chaude" : des patrouilles de soldats surveillent étroitement ce monde. Ils occupent notamment le grand temple central.
Outre l'implantation de nombreux temples, Shamazaar est une région de culture intensive (les cultures de Riss couvrent 80 % de la surface habitable). Ces cultures simples et basiques alimentent d'ailleurs presque tout Adelpha.

Okasankaar,
MONDE DES MARAIS



Cette région est essentiellement constituée d'eau. Le sol émerge lentement de l'eau et s'assèche progressivement jusqu'à la plaine. Des villages de pêcheurs fournissent la ville en poisson. On ne peut circuler raisonnablement dans le marais qu'à l'aide de barques à fond plat que l'on peut louer auprès des pêcheurs du coin. On doit notamment emprunter ces bacs pour atteindre l'île du Nord-Est (île du monstre) et l'île de l'Ouest.

Talanzaar (Okriana),
MONDE DE LA VILLE et plaque tournante d'Adelpha

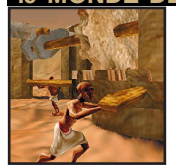


Okriana est la seule grande ville d'Adelpha. Elle abrite l'essentiel de la population Talan d'Adelpha et constitue le cœur culturel et artisanal de cette planète.
La ville est aussi le centre de commandement de Fae Rhan (depuis qu'il a pris le pouvoir grâce aux Faékynn). C'est donc dans cette région que la présence militaire est la plus importante. Okriana est ancienne, plus ancienne que les Talans ne le savent eux-mêmes. Les bâtiments actuels ont été édifiés sur les fondations d'une cité glorieuse qui appartenait à l'antique civilisation Talan. Quoi qu'il en soit, la forteresse qui occupe désormais le centre d'Okriana, en revanche, est récente : elle a été construite sur l'ordre de Fae Rhan il y a quelques millunaires lorsque le sable a commencé à envahir la région.

Okaar,
l'ancien MONDE DE LA FORÊT

C'est la région la plus boisée et la plus sauvage de la planète. Elle se résume à une magnifique forêt où les créatures et la végétation abondent. C'est un monde oublié et à l'abandon où vivent un petit nombre de Talan. Ce monde a gardé une grande part de mystère et les légendes sont nombreuses à son propos.
Aujourd'hui, Okaar n'abrite plus que des clans primitifs d'Oogoobar qui ne dépassent pas la dizaine d'individus et vivent de la chasse au Twôn-Ha et plus rarement aux Gamors, les plus grands prédateurs de la forêt.

Motazaar,
le MONDE DES MONTAGNES



La région est en majeure partie désertique : de rares végétaux poussent çà et là, mais l'ensemble est un paysage désolé. Du fait de son caractère hostile et de son accès très ardu, la région des montagnes abrite les prisons de Fae Rhan. Cette contrée est difficilement praticable, les sentiers sont étroits et périlleux et certains ravitaillements se font en Ventilopes.
D'autre part, c'est la seule région d'Adelpha à posséder des mines d'Hélidium, aujourd'hui exploité intensivement par Fae Rhan.

LES PORTES SACREES

Ces portes (Daokas) sont des sas d'énergie permettant de passer directement d'un monde à l'autre.

Elles furent créées dans des temps anciens et sont sacrées.
La plupart sont totalement libres d'accès.

Depuis peu, Fae Rhan a réussit à en placer quelques-unes sous bonne garde pour mieux contrôler les déplacements de la population.

LEGENDES

De nombreuses légendes plus ou moins vérifiées circulent sur Adelpha et courent parmi les Talans. Deux d'entre elles reviennent souvent dans la bouche des anciens...

- Fae Rhan verrait le passé et l'avenir, il serait un Kamôn, mais depuis longtemps on ne le voit plus ; certains même croient qu'il n'existe pas.
En fait, ce ceux sont les fidèles de Fae Rhan qui s'expriment à sa place et agissent au grand jour selon ses volontés.

- Une porte sacrée, oubliée et cachée, mènerait directement au ciel...
Le fait que l'expédition soit arrivée sur Adelpha l'a prouvée d'une certaine façon...

RELIGION

La religion ainsi que les castes sont fondées sur le principe des essences. L'univers est en harmonie profonde lorsque les essences s'équilibrent :

le feu (FAE),
l'eau (ELUEE),
la terre (GANDHA) et
l'air (KA).

Si l'harmonie est brisée par une prédominance d'une des essences, les dieux ou leurs intermédiaires, les esprits, préviennent et aident les Talans.

Lorsque Cutter arrive, le feu est partout dominant et Adelpha court à son déséquilibre, à sa perte, à sa mort...

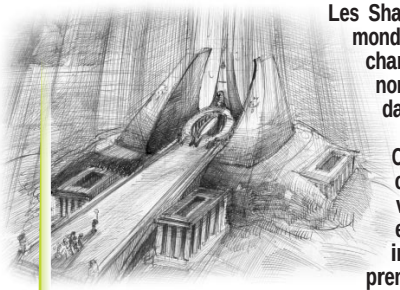
Les prêtres, nommés les Shamaz, réalisent l'essence de l'air (KA). C'est

une des castes les moins représentées mais les plus respectées au sein des Talans.

Les paysans et les pêcheurs, ainsi que tous les travailleurs de force et les commerçants appartiennent à l'essence de la terre (Gandha). Extrêmement nombreux, ils constituent le socle de la société Adelphienne.

Les soldats, relativement nombreux, ainsi que certains rebelles portent l'essence de Feu (Fae). Cette essence leur confère un tempérament aventureux et parfois même violent.

Les artistes, portant l'essence de l'eau (Eluee), sont les plus rares. Leur sensibilité est extrêmement forte. On les retrouve musiciens ou tournés vers l'artisanat dans lequel ils investissent tout leur talent.



Les Shamaz sont au nombre de sept et vivent dans Shamazaar, le monde des temples. Il y a un Shamaz par monde, censé prendre en charge la spiritualité et la fidélité des Talans. Le septième Shamaz, nommé le KamShamaz, dirige les travaux de la congrégation dans son ensemble.

Ces prêtres sont craints et respectés par tous les clans et constituent un contre pouvoir à celui de Fae Rhan qui ne parvient pas à dresser les Talans contre cet ordre religieux. En effet, quelques centaines de lunes après que Fae Rhan ait imposé son régime d'oppression, les Shamaz ont commencé à prendre fait et cause pour les rebelles. Ils ont renforcé leur attachement à la tradition fondée par Kazar et leur croyance dans la prophétie de celui-ci.
Ils ont compris qu'il y avait certainement un point commun entre la prophétie et la rébellion contre Fae Rhan...

Les Shamaz attachent beaucoup d'importance à l'arrivée de Fae Rhan et Kazar, car "ceux venus du ciel", les "hors essence", bouleversent l'équilibre d'Adelpha.

LA POPULATION

On distingue parmi les habitants d'Adelpha des castes distinctes qui font d'ailleurs écho aux "familles" décrites ci-dessous.

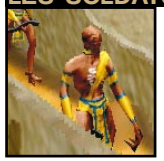
LE PAYSAN ET LE PÊCHEUR

Le paysan d'Adelpha est généralement vêtu d'une simple tunique enfilée sur une chemise de couleur ainsi que d'un chapeau conique, sa coiffe traditionnelle..
Au côté du paysan, on trouve le pêcheur. Il porte souvent un habit de couleur verte.

LE MARCHAND

Il assure l'économie et les échanges entre les différents mondes d'Adelpha. Le marchand se distingue par sa silhouette souvent ventripotente, un habit coloré et surtout le turban qui, à l'image du chapeau conique des paysans, est un symbole de sa caste.

LES SOLDATS



Parmi les soldats, on distingue trois rangs particuliers.

Tout d'abord, le fantassin "de base", un Talan baptisé gardien, le plus souvent la garde d'un bâtiment.
Ensuite les capitans, des soldats aguerris dont le principal signe distinctif est un tabar de métal.
Puis les guerriers qui constituent un ordre d'élite, une garde prétorienne que Kroax (bras droit de Fae Rhan) dirige d'une main de fer.

LE SHAMAZ

Il vit principalement dans la région des temples. Il est vêtu d'une toge aux teintes bistres et à capuchon. Dans la vie courante, le prêtre est également un guérisseur. Il a le pouvoir d'imposition des mains qui lui permet de guérir les blessures.

LE CHASSEUR

Aujourd'hui, les derniers chasseurs et aventuriers d'Adelpha sont vieux. Ils finissent par devenir conteurs et racontent les récits de leurs grandes chasses du passé.

L'ESCLAVE

En marge de la société Talan, l'esclave est un personnage sans aspiration et voué au travail. On le découvre squelettique, les os saillants, avec pour habit un simple pagne et surtout un collier de métal au cou.

LE MENDIANT

Ce sont, en général, des anciens esclaves qui ont purgé leur peine.
On les trouve à Okriana où ils quémandent la nourriture aux passants, contant des histoires contre quelques Zorkins ou fournissant de menus services.

L'OOGOOBAR (Talan Primitif)

Ce dernier n'appartient à aucune caste. Perdu pour la civilisation Talan, le primitif vit au sein d'une tribu et se distingue par sa grande corpulence et des traits massifs.

LES RECRÉATEURS

Ces artisans appartiennent à l'essence Eluee et sont les plus habiles à réaliser des objets dans l' " Art sacré ". Ils réalisent pour le compte de Kroax et de Fae Rhan les armes des chefs soldats et les munitions très particulières qu'ils utilisent. On peut les trouver près de leurs ateliers dans la ville. Leur sens inné du fonctionnement de l'art sacré s'applique aussi aux reliques qu'ils peuvent réparer et même recopier trait pour trait presque à l'infini s'ils possèdent les matières premières adéquates, d'où leur nom de recréateurs.

LA FAUNE

Attention ! Les mondes d'Adelpha regorgent d'animaux plus ou moins hostiles.
En voici quelques-uns.

Certains pourront être très utiles comme :

LES TWÔN-HA

Leur puissance et leur vitesse sont proches de celles de l'antilope et de l'autruche, ils peuvent être apprivoisés et montés.

LES VENTILOPES

Ce sont des bipèdes ailés, d'une envergure pouvant atteindre huit mètres. Ils sont quelque fois utilisés par les soldats pour des missions de surveillance, voire de bombardement.

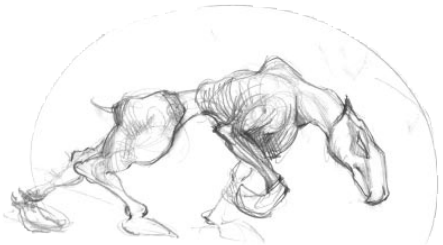
D'autres vous attaqueront sans pitié.
Il faudra particulièrement vous en méfier :

DES GAMORS

Les Gamors sont les prédateurs d'Adelpha. Fauves puissants et longilignes, au corps musclé et aux muscles noueux. Ce sont de redoutables chasseurs.

DES SANNEGTAS

Ces poissons, de vrais tueurs particulièrement féroces, n'hésitent pas à s'attaquer à toute embarcation ou nageur s'aventurant dans les eaux troubles...

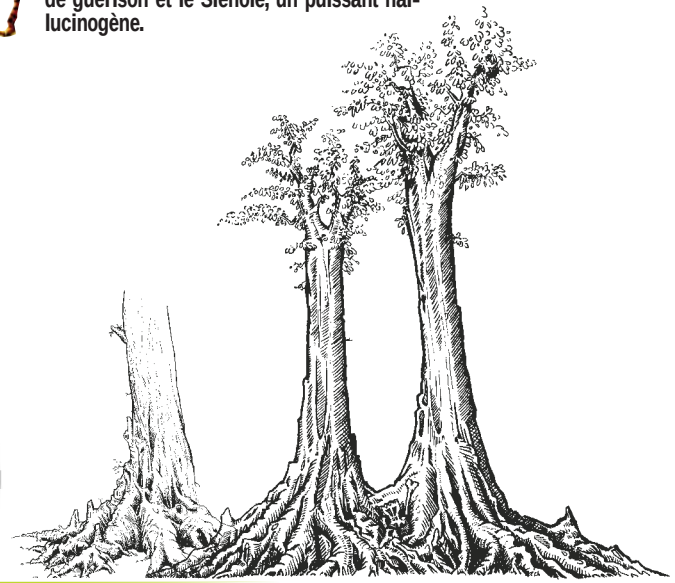


LA FLORE

La végétation foisonne sur cette terre riche d'Adelpha, prenez le temps de la découvrir !

Vous rencontrerez entre autres des arbres majestueux comme les Sanars, les Arbres Fae dont les graines explosent au contact du sol...

Vous croiserez également des plantes comme le Riss, principale source d'alimentation des Talans, le Magwa aux pouvoirs de guérison et le Siénole, un puissant hallucinogène.



LA LANGUE

Terme	Traduction
A	
Achondar	Serpent-dragon
Adelpha	Le monde des Talans
Ador	Rocher
Afar	Après (Bientôt, demain)
Agakamôn	La langue du ciel
Agazork	La langue Talan
Am	Insistance
Até	Combien
B	
Barr	Mal (mauvais)
Bok	Quartier
Boogot	Champignon explosif et toxique
Booyat	Champignon poussant dans les zones chaudes
Botar	Avant (Hier)
C	
Cyana	Ville des marais
D	
Dagué	Danger, problème
Daguérach	Plante vénéneuse
Dammenaï	Petit rongeur commun
Dano (Nédano)	Donner (Voler)
Daoka	Porte sacrée
Darosham	Porte où naissent les esprits
Dissem	Différent
Dolotaï	Longtemps
Doo	Aussi (encore)
E	
Eïssa !	Banzaï ! (cri de guerre)
Eluee	Essence Eau
Elueen	Ceux nés de l'Eau
Eoth	Est (droite)
F	
Faé	Essence Feu
Fae Rhan	Le maître d'Adelpha
Faékynn	Ceux nés du Feu
Faénéa	Fibre extraite des Gwarats et possédant des vertus curatives
Fehane	Mousse
G	
Gaéat	Aimer
Gamor	Prédateur carnivore entre le loup et le tigre.
Gaamsavv	Pierre (cristal de sauvegarde) (à l'audio et aux sous-titres F/US/GB : GAMSAV)
Gandha	Essence Terre
Gandahar	Ceux nés de la Terre
Ganele	Coquillage
Gemehar	Type d'arbre Sanar
Gizhaïe	Porteur d'Essence
Gorgor	Gros animal carnivore
Guita	Sentir
Gwar	Blessure
Gwarat	Cactus
Gwarta	Soigner (guérir)
H	
Hâ	Oui (être, il y a, il existe...)
Hao (Haomé)	Salut (Bonjour)
(Maya (Mayamé))	(Au revoir)
Hazadess	Fantôme
Hazifar	Conducteur de Ventilope
Héko	Ici
Hélidium	Minerai spécifique à Adelpha
Hokaza	Merci
Horr	Hum, bof, heu
Hoti	Fruits à Twôn-ha (friandises)
I	
Iki	Facile
(né iki)	(difficile)

J

Terme	Traduction
Jinat	Savoir

K

Terme	Traduction
Ka	Essence Air
Kaar	Vie, Vivant
Kaïjin	Le dit du ciel
Kamenaï	Désigne les oiseaux
Kamôn	Ceux nés de l'air
Kanoon	Bien (Bon)
Kata	Bénir
Kaza	Svp
Kazar	Prophète disparu
Kiakii(iii)	Amusant
Ko	Qui (et COD, COI)
Koï	Quoi (et COD, COI)
Kez	Où (et CC Lieu)
(Tar)	(Quand (et CC Temps))
Krakit	Animal arachnoïde
Kroax	Chef des Talans Fae

L

Terme	Traduction
Labta	Aller (se déplacer, bouger)
Lako	Là-bas
Lampé	Bière - alcool
Lepta	Aider

M

Terme	Traduction
Madé	Maison
Maé	Moi
Mag	Faim
Magta	Manger
Magué	Nourriture
Magwa	Végétal possédant des vertus régénératrices
Maorr	Maître
Maré	Important (très)
Meenaï	Plusieurs (beaucoup, tout)
Miléa	Harmonie
Môn	Reliques
Mool	Glande salivaire de Krakit
Motaz	Montagne
Motazaar	Monde des Montagnes
Moté	Quelqu'un

N

Terme	Traduction
Nani	Cher
Né	Non
Négta	Tuer
Nékaar	Mort
Néogaé	Malheur
Noroth	Nord(haut)

O

Terme	Traduction
Ogaé	Bonheur
Okaar	Monde de la Forêt
Okasankaar	Monde des Marais
Okk	Vieux
Okriana	Ville principale
Ôn	Un (chiffre)
Oogoobar	Etres vivants (primitifs)
Oroth	Ouest (gauche)

P

Terme	Traduction
Pigweet	Rongeurs
Pok	Affaire (chose)

R

Terme	Traduction
Rammu	Plante toxique
Rân	Blanc
Ranzaar	Terres blanches
Rembat	Se rappeler (se souvenir)
Riss	Riz

S

Terme	Traduction
San	Eau
Sanar	Essence commune d'arbre
Sangta	Boire
Sankaar	Poisson
Sankaari	Pêcheur
Sankra	Chaos
Sannégta	Tueur des mers (requins)
Sayat	Dire
Sem	Pareil
Séyat	Voir
Shamaz	Désigne les prêtre Talan.
Shamazaar	Monde des Temples
Siénole	Plante rare aux propriétés hallucinogènes
Sodoth	Sud (bas)
Solam	Déférence (Politesse)
Sota	Acheter

T

Terme	Traduction
Takta	Prendre (se servir)
Talan	Désigne les habitants d'Adelpha
Talanzaar	Monde de la Ville
Todar	Aujourd'hui
Trad	Marchand
Tradta	Vendre
Twôn	Deux (chiffre)
Twôn-Ha	Désigne les animaux bipodes de trait ou sauvages
Twôn-Ha Gui	Attrape Bipode

U

Terme	Traduction
Ulukaï	Ame de l'Essence

V

Terme	Traduction
Ventilope	Gros animal volant pouvant être domestiqué

W

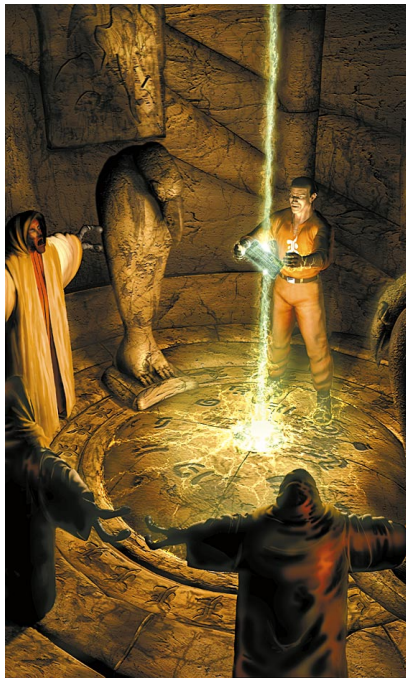
Terme	Traduction
Wa	Travail / occupation / rang
Wabta	Attendre
Wanat	Vouloir
Wata	Travailler

Y

Terme	Traduction
Yo	Toi
Yod	Esprit de l'Essence
Yod Eluee	Esprit de l'Essence Eau
Yod Faé	Esprit de l'Essence Feu
Yod Gandha	Esprit de l'Essence Terre
Yod Ka	Esprit de l'Essence Air

Z

Terme	Traduction
Zae	Sûr
Zaza	Plouc
Zeedog	Animal prédateur sédentaire vivant dans les marais
Zonn	Ami
Zark	Ennemi
Zorkin	Unité monétaire utilisée sur Adelpha.
Zorr	Soldat
Zort	Excrément



10 - BIOGRAPHIES

Cutter Slade

NÉ EN PLEINE VAGUE HIPPIE dans les années 60 à San Fransisco, l'éducation que Cutter reçoit est bien loin d'être conventionnelle. Fils unique d'intellectuels de gauche, son père était professeur d'anglais à l'université de Californie, Berkeley, tandis que sa mère, originaire de Norvège, était traductrice.
Au cours de l'été 1968, ils participèrent activement aux nombreuses manifestations contre la guerre du Vietnam qui se déroulèrent sur le campus de Berkeley.

Dans cet environnement familial si peu conservateur, l'enfance de Cutter ne pouvait qu'être empreinte d'une très grande liberté. Ses parents ne s'attachèrent pas à en faire un étudiant modèle. Il leur importa bien plus de lui transmettre certaines valeurs fondamentales telles que la franchise, le respect des plus faibles, la tolérance et la justice. Ils lui apprirent également à être totalement indépendant et à appréhender la vie d'une manière très personnelle. Le goût de Cutter pour les langues étrangères et sa facilité à les assimiler (le seul domaine en réalité dans lequel il excelle) lui vient de ses parents bilingues.

Outre ce don pour les langues étrangères (et son goût pour l'histoire), Cutter se distingue à l'université par ses qualités sportives : très bon en athlétisme, il excelle par ailleurs au football américain. Il devient rapidement le « quarterback » indispensable de son équipe de football universitaire, ce qui, malgré la médiocrité de ses résultats, lui vaut l'indulgence de ses professeurs.

En 1987, Cutter s'enrôle en secret dans la Navy (marine américaine). Bien que la discipline militaire le rebute, il voit là le seul moyen d'assouvir son désir d'action et d'aventure. Sa famille, et notamment son père, est complètement dépassée par ce choix.

Cutter fait ses preuves lors de la formation et est sélectionné pour servir sur la base des US Navy SEALS (unité spéciale de la marine américaine). Son talent exceptionnel le fait aussitôt sortir du rang et le Major Doug Dawson en personne le remarque.

Au cours des années qui suivent, sous le regard attentif quoique distant du Major Dawson, Cutter gagne en notoriété et devient bientôt une figure incontournable des SEALS.

Sa carrière avance au rythme des affaires les plus troubles de la politique étrangère américaine : pendant cette période, le Panama, l'Amérique du Sud et le Moyen-Orient sont la scène des activités de Cutter.

Cutter parvient à concilier sa passion pour l'aventure et l'action avec ses activités au sein des SEALS.

Toutefois, ses diverses missions le laissent perplexe. Il s'interroge sur leur bien-fondé ainsi que sur la violence qui les caractérise. Au cours des mois qui précèdent sa dernière mission, Cutter prend ses distances avec la Navy et limite strictement ses relations avec les autres membres des SEALS au cadre des missions.
Il se met à boire excessivement à ses heures perdues, ce qui n'échappe ni à ses supérieurs ni à son protecteur, Doug Dawson ; mais aucun d'eux n'intervient pour autant.

Blessé au cours d'une mission, Cutter retourne à la base des SEALS.

Pendant sa convalescence, il est chargé d'escorter en reportage la journaliste Marion Wolfe, fille de la femme sénateur Clare Fitzgerald, et son photographe. Au cours de la mission, le photographe meurt dans un accident.

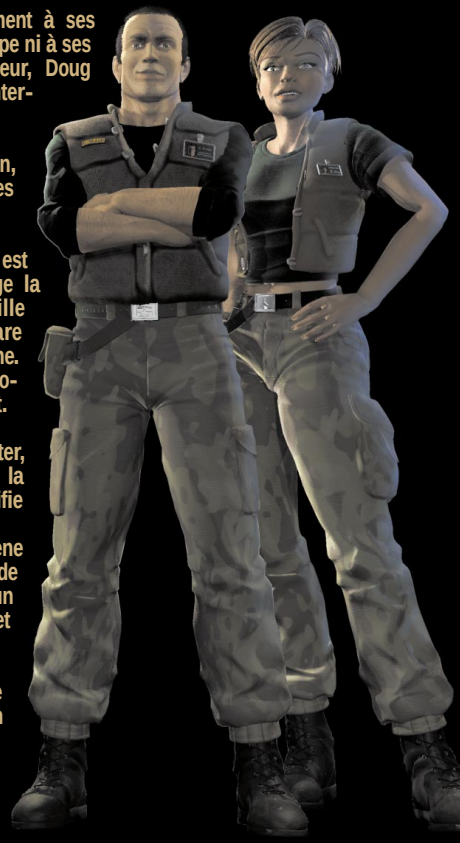
A la grande surprise de Cutter, Clare Fitzgerald l'accuse de la mort du photographe et le qualifie d'aventurier irresponsable.
Deux années durant, elle mène une enquête sur les activités de Cutter et le présente comme un soldat violent ayant déserté et sombré dans l'alcool.

Aidée de ses avocats, elle obtient sa démission en plein mois de septembre 2002.

Plus la période passée au sein des SEALS s'éloigne, plus Cutter voit ses capacités de " machine de guerre " décliner. La seule chose qui l'empêche de s'adonner totalement à sa passion pour la vodka est l'aide de son ami Doug Dawson (passé depuis au grade d'amiral).

C'est à cette période que le Président des Etats-Unis demande à l'amiral Dawson de créer les PROWLERS (rôdeurs), une équipe d'hommes compétents, anonymes et surentraînés, chargés de missions secrètes et dangereuses.

L'amiral recrute tout naturellement Cutter comme Commander responsable des missions.



Marion Wolfe

NÉE EN 1974 À PHILADELPHIE, Marion Wolfe est la fille unique de Clare Fitzgerald qui a hérité de la fortune de la banque familiale.
Son père, l'Anglais Sir Randolph Wolfe, avait rencontré sa mère à Monaco en 1972 et l'avait épousée à Londres en 1973.
Bien plus passionné par les safaris que par sa vie de famille, le père de Marion ne se révèle pas être un bon mari et le couple divorce en 1975. En 1983, son père décède dans un accident d'avion au Kenya.

Clare Wolfe est une femme indépendante à la personnalité très affirmée. Elle se lance dans la politique dans les années 70. Avocate de formation, elle devient procureur en 1988 puis sénateur de l'Etat de Pennsylvanie sous le nom de Clare Fitzgerald.
Elevée uniquement par sa mère, Marion lui est totalement dévouée.
Etudiante brillante (encouragée dans ses études par sa mère), elle fait rapidement preuve d'un grand intérêt pour les civilisations étrangères et se révèle douée pour les sciences. Après le lycée, elle étudie la biologie à Yale puis l'ethnologie à Chicago où elle obtient son diplôme de doctorat en l'an 2000.

Malgré son intention de se consacrer à la recherche, sa mère la persuade de travailler dans le domaine des médias et elle devient journaliste. Elle est l'auteur de divers articles sur les civilisations menacées de notre planète.

Grâce aux relations de sa mère, elle est chargée par le National Geographic de réaliser un documentaire sur les dernières civilisations indiennes d'Amérique du Sud. A cette occasion, Clare Wolfe fait jouer une fois de plus ses relations pour assurer à sa fille une protection militaire contre les dangers d'une telle expédition.

Marion et son équipe participent alors à un entraînement d'un mois à la base des SEALS, comprenant une semaine de sauts en parachute sous les instructions de Cutter Slade.
Un saut dont l'objectif était une plate-forme de forage tourne au drame : un orage éclate, augmentant de façon inattendue le degré de difficulté de l'exercice.
Un coup de vent dévie le caméraman de sa trajectoire et son parachute se coince sur une grue.
Ignorant les ordres de Cutter, pris de panique, le jeune novice défait ses sangles et trouve un refuge précaire sur les mâchoires mécaniques de la grue, à plus de 40 mètres au dessus d'une mer déchaînée.

Agrippant deux chaînes d'acier, Cutter tente de calmer le balancement des mâchoires.
Il envoie la personne la plus proche de lui - Marion en l'occurrence - abaisser un levier sur le panneau de contrôle pour ramener les mâchoires de la grue au niveau de la plate-forme avant de les faire descendre vers le sol.

Cette manipulation tourne au drame lorsque, en proie à la panique, Marion actionne le mauvais levier.

Impuissant, Cutter voit en une fraction de seconde les mâchoires s'ouvrir et le jeune homme, les yeux affolés, glisser de la grue et tomber dans la mer.

Le corps de Mark Tilfont (alias Nebraska) est retrouvé le matin suivant et la mission est annulée sur le champ.

Lorsque Marion retourne aux Etats-Unis, sa mère accuse le Pentagone (Ministère américain de la Défense) de mettre délibérément en danger les jeunes recrues. Clare découvre quel a été le rôle de Cutter Slade et lui livre une bataille juridique sans merci.

Pour la première fois, Marion et sa mère sont en profond désaccord. Marion a beau lui expliquer le rôle que Cutter a réellement joué et combien elle lui est redevable, sa mère ne veut rien entendre.
Alors que Marion souhaite à tout prix dire à Cutter combien elle désapprouve la réaction de sa mère, cette dernière lui interdit de le revoir.

A l'issue de cette histoire, Marion s'éloigne de sa mère et abandonne le journalisme. Elle devient chercheur en bio-ethnologie et recommence à voyager. En 2003, elle publie une Encyclopédie des nourritures terrestres (Earth Feeds. Encyclopaedia Terrestrial Nutriments. Cutler & Merchand, 2003).

En 2007, Marion devient Directrice du Laboratoire d'exobiologie de l'université de Chicago. Elle est désormais reconnue comme une grande spécialiste dans son domaine.

William Kauffman

KAUFFMAN EST ISSU d'une famille respectable de Nouvelle-Angleterre. Sa grand-mère, née Van Den Straaten, prétendait que ses propres grand parents étaient arrivés par le Mayflower. Son père était professeur de sciences à Harvard. Sa mère mourut à sa naissance. Ce prématuré de trois mois devint un enfant chétif.

Dans sa jeunesse, Kauffman exerce comme médecin au Vietnam. Rapatrié suite à une blessure, il reçoit le Purple Heart, médaille décernée aux blessés de guerre. A l'issue de son cursus à Harvard, il fait des recherches sur la physique quantique, domaine scientifique en plein développement à l'époque.
Kauffman a été marié à deux reprises et a deux enfants, un de chaque mariage.
C'est un bon père lorsqu'il a du temps à leur consacrer, mais son travail l'accapare à tel point que sa vie familiale s'en trouve reléguée au second rang.

Il poursuit les travaux d'Einstein sur la « théorie des supercordes » et gagne ainsi le prix Nobel de science.

Sa notoriété croissante lui ouvre de plus en plus de portes : il fait bientôt partie de diverses commissions et autres conseils de puissantes entreprises américaines, notamment d'une banque d'affaire et d'un groupe de travail sur les sciences de la vie.

Malheureusement, la publication de son article sur l'existence d'un nombre infini de mondes parallèles, lui vaut les sarcasmes de la communauté scientifique.
Cet article suscite en revanche l'intérêt des autorités militaires qui lui proposent de financer ses recherches.

Il est alors présenté à Anthony Xue.
Xue et Kauffman ne s'entendent pas, mais ont besoin l'un de l'autre pour mener leurs travaux à bien.
La première tentative du projet « SideStep » aboutit mais tourne mal et génère un trou noir.
Kauffman ignore ce qui a tout déclenché.

Dès lors, il souhaite régler le problème au plus vite afin de pouvoir continuer à développer ses théories.

Anthony Xue

XUE EST NÉ EN 1970 dans une famille pauvre du Sud des Etats-Unis. Ses parents tiennent un restaurant routier sur l'autoroute menant à Tampa, Floride.

Dès son plus jeune âge, Xue fait preuve de dons exceptionnels pour tout ce qui a trait aux sciences.
Bien qu'il soit assez doué pour prétendre à une bourse, ses parents ne lui permettront jamais de quitter Tampa pour poursuivre ses études, car il représente une source de main d'œuvre bon marché : il les aide à laver les camions des clients ou à faire le service aux heures d'affluence.

Il finit le lycée à 16 ans, entre à l'université locale et obtient sa licence de physique avec les félicitations du jury.

Issu de cette université de seconde zone, Xue n'ira pas plus loin dans ses études.

Le seul moyen de fuir ses parents est de trouver un emploi au plus vite.

En 1993, il se joint à un groupe de recherche dirigé par le successeur du professeur Amato (prix Nobel de physique en 1969), un certain Dr Albert Toss.
Bien qu'ayant un rôle mineur en sa qualité d'assistant, Xue pénètre pour la première fois dans l'environnement prestigieux du MIT (Massachusetts Institute of Technology, Institut de Technologie du Massachusetts) qui offre de nombreuses perspectives dans le domaine scientifique.

Au cours des premiers mois de collaboration avec Ross, malgré son inexpérience et son manque de qualifications, Xue surpasse largement les autres chercheurs.
Il suscite bientôt les jalousies.
Ses collègues les moins bien intentionnés sont contraints de reconnaître la supériorité de son intelligence, mais ne se gênent pas en privé (ou plus ouvertement en présence de membres influents de la communauté scientifique) pour mépriser ses origines modestes et les efforts qu'il fait pour les dissimuler.

En dépit de ces commérages, Xue continue à exceller dans ses travaux de recherche et se retrouve bientôt responsable de la gestion du laboratoire.
Il commence ses expériences sur les réactions matière/antimatière. Les résultats auxquels il parvient en 1999 sont très prometteurs : Xue semble désormais sur le point d'être reconnu par la communauté scientifique.

Tout au long de l'année 1999, sa soif de reconnaissance le pousse à faire un nombre croissant d'expériences et à prendre de moins en moins de précautions.

Il est obsédé par le désir d'arriver à de nouveaux résultats, et le 24 octobre 1999, c'est la catastrophe : les chercheurs perdent le contrôle de la réaction matière/antimatière et 11 personnes trouvent la mort dans l'explosion du laboratoire.

Bien que les autorités judiciaires ne désignent pas Xue comme responsable de cette tragédie, la communauté scientifique saisit l'occasion pour se venger des succès préalables de ce chercheur pour le moins iconoclaste.
Il est accusé d'avoir eu une attitude irresponsable dans son travail. La vie de Xue devient rapidement un enfer. Mis au ban, il décide de quitter le MIT en avril 2000.

Toutefois, Xue ne sera pas longtemps obligé d'interrompre ses recherches. En effet, l'armée américaine s'intéresse à ses travaux depuis des années et lui procure un nouveau laboratoire ainsi que les fonds nécessaires à la poursuite de ses expériences...

Mais en retour, il doit s'engager à garder le secret absolu. Si Xue dispose désormais de la possibilité de continuer ses recherches, il doit se résoudre à ce que ses résultats ne soient pas dévoilés.

En 2003, à l'issue de trois années de travaux et d'expériences acharnées, l'armée demande à Xue de se mettre en rapport avec le professeur Kauffman.

De son côté, Kauffman s'est attaché à démontrer l'existence de mondes parallèles. Selon le comité scientifique militaire chargé de surveiller les recherches de Xue (et selon Xue lui-même), l'énergie produite par des réactions matière/antimatière permettrait d'accéder aux mondes parallèles décrits par Kauffman.

Surmontant sa réticence et sa méfiance à l'égard de Kauffman qui incarne à ses yeux l'establishment scientifique qui l'a toujours rejeté, Xue accepte de le rencontrer et lui propose une collaboration. Kauffman a bien entendu eu vent du passé de Xue et redoute que sa négligence ne nuise dans le domaine de l'exploration de mondes parallèles.
Cependant, après quelques hésitations, il finit par accepter de travailler avec Xue.

Au cours des quatre premières années, les deux hommes travaillent en étroite collaboration.

La mise en commun de leurs compétences produit des résultats dépassant les prévisions les plus optimistes : l'armée américaine n'avait pas envisagé de se livrer à des expériences grandeur nature avant 2015 au plus tôt.

Toutefois, la relation qui s'établit entre eux au fil des années reste strictement professionnelle. Kauffman trouve toujours une raison pour se plaindre de la hâte excessive de son collègue, alors que Xue supporte de plus en plus mal d'être considéré par ses employeurs comme l'assistant de Kauffman, un simple sous-traitant chargé des problèmes relatifs à l'énergie.

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
Monica 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

Connectez vous sur
www.Outcast-game.com
pour commander vos goodies

Retrouvez la solution complète dans le guide stratègique officiel d'Outcast,disponible à la vente dés maintenant!

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 - NOTE DES CRÉATEURS

Durant quatre années, nous avons développé Outcast afin de vous offrir une expérience nouvelle, au travers d'un jeu aux ambitions très larges, qui sorte des genres établis.
Tout au long du développement, notre but a toujours été de vous offrir du divertissement bien sur, mais aussi de vous faire partager notre vision du jeu, un jeu qui va plus loin en vous offrant la possibilité de vous exprimer sur plusieurs axes : l'action, l'aventure, la stratégie, la réflexion...

Mais l'expérience ne s'arrête pas la. Outcast vous invite à rêver, à vous évader dans cet univers parallèle, peuplé de créatures exotiques. Adelpha vous attend, Ulukaï.

Nous vous remercions de votre confiance et nous espérons qu'Outcast vous procurera autant de plaisir, en y jouant, que nous en avons eu à le réaliser.

Appeal.