Inhoud

1 - OPSTARTEN
- Minimale + aanbevolen configuratie 6
- Installatie van het spel 6

2 - DE OPTIES
- Het startmenu 7
- Het algemeen menu 8

3 - DE UITRUSTING VAN CUTTER
- Head Up Display 9
- Advisor 9
- Kaart en scanner 10
- Mikken en besturing van de wapens 10
- Verkleinende rugzak 10
- Bloknoot 11
- Lexicon 11

4 - BEDIENING 12

5 - ACTIES 14

6 - REDDING VAN HET SPEL EN BEHEER VAN DE LEVENSDUUR
- De Gaamsavv 15
- De geneeskracht van de Shamaz 15
- De dood van Cutter 15

7 - WAPENS & VOORWERPEN
- Wapens & Munitie 16
- Gadgets 18

8 - QUICK START, TRUCS EN HANDIGHEIDJES 19

9 - HET BOEK VAN ADELPHA 20

10 - BIOGRAFIES 28

11 - DANKBETUIGINGEN 34

12 - NOOT VAN DE MAKERS 38

"De voorspelling komt uit... de Ulukaï is uit de hemel gekomen om FAE RHAN te verslaan en ons volk te bevrijden."

Shamaz Zokrace

In het jaar 2007 lanceert de Amerikaanse regering een sonde met als doel het bewijs te vinden voor het bestaan van een parallelle wereld. Het experiment is een succes, maar na enkele minuten transmissie wordt de sonde beschadigd door een intelligente levensvorm. Tegen iedere verwachting in veroorzaakt deze gebeurtenis op aarde een extreem heftige energetische weerslag, die het ontstaan van een zwart gat tot gevolg heeft. Deze laatste groeit en groeit, waardoor zelfs het bestaan van de aarde in gevaar wordt gebracht.

Jij bent Cutter Slade, van de speciale eenheid van de Amerikaanse Marine. Jij wordt met drie wetenschappers naar de parallelle wereld van Adelpha gezonden. Jouw opdracht: het gevaar van een immense, mysterieuze en vijandige wereld ontdekken en trotseren om de sonde terug te vinden en te repareren.

Het lot van de Aarde is in jouw handen.

1 - OPSTARTEN

VEREISTE MINIMUM CONFIGURATIE

- PC IBM Pentium 200 MHz MMX of 100 % compatibel.
- Minstens 600 Mb beschikbaar op de harde schijf.
- 32 Mb RAM.
- DVD-ROM eenheid.
- Geluidskaart compatibel Windows® 95 of Windows® 98.
- Videokaart met 2 Mb geheugen.
- Windows® 95

AANBEVOLEN CONFIGURATIE

- PC IBM Pentium II 300 MHz of 100 % compatibel.
- Minstens 600 Mb beschikbaar op de harde schijf.
- 64 MB RAM.
- DVD-ROM eenheid.
- Geluidskaart compatibel Windows® 95/98.
- Videokaart met 4 Mb geheugen.
- Joystick met 4 assen.
- Windows® 98

EVENEENS HERKENBAAR MATERIAAL

- Processor Pentium III.
- Processor AMD K6 3D Now!
- 128 Mb de RAM.
- Geluidskaart 3D.
- Geluidskaart compatibel EAX.
- Joystick Microsoft Force Feedback

INSTALLATIE VAN HET SPEL

Steek de DVD in de DVD-ROM eenheid. Wacht tot het hoofdmenu verschijnt.
(Als je klikt op “SPELEN” verlaat je de DVD interface).

Om het Spel te installeren: klik op “Installeer” en volg de instructies op het scherm.
Het wordt aanbevolen alle eerder geïnstalleerde Outcast demo's te verwijderen voor u het spel installeert.

Om de stem- en ondertitelopties te veranderen: klik op “TAALINSTELLINGEN”, maak je keuze, vergeet niet te klikken op “PAS VERANDERINGEN TOE” ter bevestiging van de nieuwe opties, en volg de instructies op het scherm.

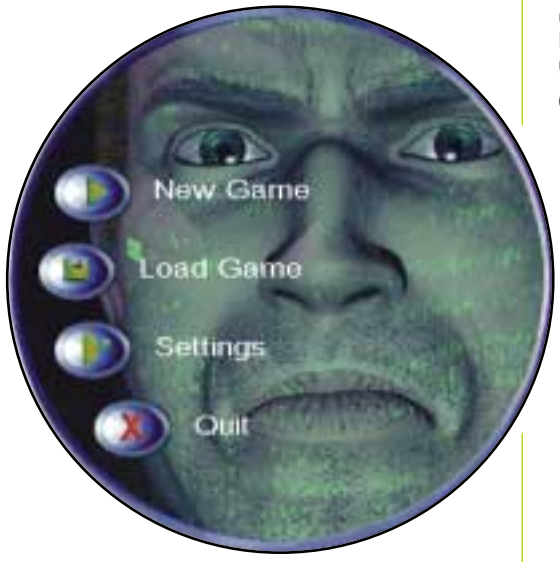
Om te spelen: klik op “SPELEN” en volg de instructies op het scherm.

U kunt DirectX7.0®, Acrobat Reader®, Windows Media™ Player her/installeren. Klik op “SPELEN” / “Hulpprogramma's”.

2 - DE OPTIES

HET STARTMENU

Bij de start van het spel verschijnt het volgende menu.



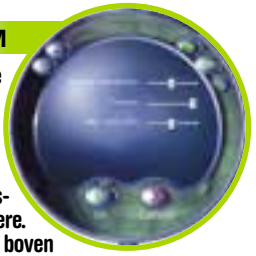
NIEUW SPEL Om een nieuwe partij te beginnen met de geselecteerde parameters.

LADEN Om een opgeslagen partij opnieuw te starten. Kies welke partij u verder wilt spelen. Klik op het rode kruis om te annuleren en terug te keren tot het hoofdmenu.

INSTELLINGEN Om toegang te hebben tot alle instel-opties van het spel.

VERLATEN Om het spel te verlaten en terug te komen in Windows®.

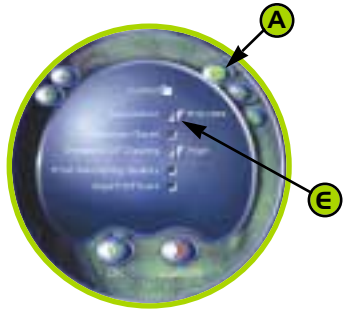
OPTIESCHERM



Dit menu biedt de keus tussen meerdere instellingen. Met de symbolen rechtsboven komt u van de ene instellingscategorie in de andere. Met de pijlen links boven gaat u van het ene scherm naar het andere:

Opmerking:
Om de beschrijving van de mogelijke instellingen te verkrijgen plaatst u de cursor van de muis op de aan te kruisen vakken.

Klik op de toets "OK" om uw keus te valideren of op "ANNULEREN" om terug te komen in het hoofdmenu: daardoor vervalt de gemaakte keus.



PRESTATIE-INSTELLING
Klik op het symbool "A" rechtsboven, om de resolutie en het detailniveau van de afbeelding op het scherm te veranderen. U kunt de opties zelf configureren of kiezen uit een aantal bestaande configuraties (afhankelijk van de snelheid van uw processor). De instelling van de spelopties wordt dan automatisch aangepast aan uw computercapaciteit. Kies hiervoor de pijlen om een configuratie te kiezen die overeenkomt met het vermogen van uw microprocessor.
We adviseren u echter de configuratie niet te veranderen - deze wordt automatisch bepaald bij de installatie van het spel.

SPELINSTELLING

Het spel begint standaard met de opties "Stem" en "Ondertitel". Als je de ondertitels niet op het scherm wil hebben terwijl je speelt, ontselecteer je het "Ondertitel"-vakje.

Als u met de muis wilt spelen gebruik dan de instelling "Muisgevoeligheid".
Met de optie "3D Geluid" kunt u 3d-geluid activeren (Let op: als u de optie 3d-geluid activeert, terwijl uw geluidskaart daarvoor niet geschikt is, dan vermindert u de spelcapaciteiten).

Als u een geluidskaart SoundBlaster bezit die geschikt is voor de effecten Environmental Audio Xperience™, kruis dan de optie "Soundblaster EAX" aan om van geavanceerde geluidsopties te profiteren.
U kunt de volumebalans tussen de muziek en de geluidseffecten regelen met de instelling "Mix CD <-> sfx": duw de schuif naar links om het accent op de muziek en naar rechts om het accent op de geluidseffecten te leggen.
Deze optie is o.a. zeer nuttig om het verschil in geluidsniveau tussen CD-ROM's te regelen. Met de knop "Volume" kunt u het algemene volume van het spel regelen (muziek, stemmen, geluidseffecten).

Met de optie "Force feed back joystick" kunt u de Force feedback van joysticks activeren.

Met de optie "frame" kunt u de grootte van de pixels verkleinen door een zwart vierkant om het plaatje aan te brengen.

CONFIGURATIE BEHEER

Met dit menu kunt voor elke actie de toetsen van uw keuze opnieuw configureren.

Wilt u aan een actie een nieuwe toets toewijzen (of een knop van muis of joystick), klik dan op de betreffende actie, druk vervolgens op de gewenste toets van het toetsenbord (of op een van de toetsen van muis of joystick). Drie verschillende toetsen kunnen aan dezelfde actie worden toegewezen.

HET ALGEMEEN MENU

Als u eenmaal in het spel bent, hebt u tot dit menu toegang door op "Escape" te drukken. U kunt kiezen om:

- terug te keren tot het spel,
- een nieuwe partij te beginnen vanaf het begin,
- een partij te laden,
- het algemeen volume van het spel, de balans tussen muziek en geluidseffecten of de gevoeligheid van de muis en de afbeeldingsmogelijkheden te wijzigen.

Om u in dit menu te bewegen kiest u de pijlen van het toetsenbord (of van de joystick) om de gewenste optie te selecteren. Klik vervolgens op de actieknop 1 om uw keuze te valideren. Selecteer het centrale vierkant om het menu te verlaten.

3 - DE UITRUSTING VAN CUTTER SLADE

Voor deze opdracht heeft Cutter Slade de beschikking over een geavanceerde uitrusting. Het grootste deel van zijn uitrusting en bewapening is naar Adelpha overgebracht met een vrachtsonde vóór de aankomst van het Rescue Team. Bij zijn vertrek beschikt Cutter alleen over zijn Head Up Display (HUD), het zenuwcentrum van zijn hele uitrusting.

HEAD UP DISPLAY

Via de op zenuwimpulsen reagerende HUD kan Cutter zijn hele uitrusting gebruiken: advisor, verkleinende rugzak, miksysteem, kaart en scanner... Telkens als Cutter ergens informatie over nodig heeft (kaart, notities...) verschijnt er een holo-vizier voor zijn ogen.

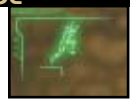
ADVISOR

De advisor verschaft Cutter informatie die permanent op het scherm verschijnt en afhangt van de door Cutter uitgevoerde acties:

DE LEVENSBALK

Deze bevindt zich rechtsboven op het scherm en vertegenwoordigt de algemene gezondheidstoestand van Cutter Slade. De balk slinkt wanneer de held in gevechten geraakt wordt, een te grote val maakt enz. Als de levensbalk tot nul daalt sterft Cutter (zie § 6-. Beheer van de Levensduur).

HET CONTEXTSYMBOOL



Een permanent linksboven op het scherm aanwezig symbool dat de actie aangeeft die de held op dat moment zou kunnen ondernemen door een druk op de actieknop 1 (zie § 5-. De Acties).

HET KOMPAS

Permanent aanwezig middenboven op het scherm. Zorgt dat Cutter de richting niet kwijtraakt.

DE ZUURSTOFBALK

Als Cutter onder water zwemt is zijn zuurstofniveau onder de levensbalk af te lezen in de vorm van een langzaam leeglopende zuurstoffles. Als de zuurstofvoorraad op is Cutter sterft.

DETECTIE EN INTEGRATIE VAN NIEUWE VOORWERPEN

De eerste keer dat Cutter in de buurt van een onbekend voorwerp komt, wordt dit gedetecteerd door de HUD, waarna de Advisor een boodschap doorgeeft. Om een voorwerp in de verkleinende rugzak te stoppen, hoeft Cutter er alleen over heen te lopen. Het voorwerp wordt door de Advisor in een holo-visier afgebeeld.

De Advisor is in staat tot het ontdekken van nieuwe energiebronnen, vooral die in de wapens van Talanse soldaten.

KAART EN SCANNER

Met de HUD kan men het terrein scannen en memoriseren en het later als kaart afbeelden op het holo-vizier. De gegevens worden automatisch door de HUD gememoriseerd en de scanner werkt alleen de eerste keer, als Cutter de kaart in een van zijn werelden oproept. Vervolgens wordt de kaart onmiddellijk afgebeeld.
Activeren of desactiveren van de kaart: TAB.
Gebruik de toetsen + en - van de numerieke toetsen om op de kaart in- en uit te zoomen.
Gebruik de toets * van de numerieke toetsen om de afbeeldingsafmetingen van de kaart op het scherm te veranderen.

MIKSYSTEEM EN BEHEER VAN MUNITIE

Het miksysteem en het munitiebeheer van elk wapen is direct verbonden met de HUD die hulp kan bieden bij mikken en schieten. In de gevechtmodus verschijnt de afbeelding van het geselecteerde wapen, de hoeveelheid beschikbare munitie en het spelniveau (lv0, lv1 of lv2) op de plaats van het contextsymbool. Voor de twee eerste wapens verschijnt eveneens een munitiehouder. Zodra deze rood wordt moet Cutter ze snel laden (voor meer informatie, zie § 7-. Wapens en Voorwerpen).

VERKLEINENDE RUGZAK

De door de HUD gestuurde verkleinende rugzak kan een groot aantal voorwerpen bevatten. Op het moment dat de voorwerpen in de rugzak verdwijnen worden ze verkleind met behulp van nanotechnologie.

Het beheer van de rugzak loopt via het menu INVENTARIS dat toegankelijk is via de "i"-toets en door een klik op het symbool beneden (of direct via de "n"-toets).
Gebruik de pijltjestoetsen om u binnen de inventaris te verplaatsen en gebruik de actieknop 1 om het voorwerp te selecteren: Cutter neemt het voorwerp vervolgens uit de rugzak in de hand.
Klik opnieuw op de actieknop 1 om het voorwerp te gebruiken dat Cutter in zijn hand heeft. Om het voorwerp te gebruiken drukt u op de "0"-toets.

Opmerking: *het is mogelijk een functietoets (van F2 tot F12) toe te wijzen aan een voorwerp door op de gewenste functietoets te drukken als het voorwerp is geselecteerd in de Inventaris. Vervolgens hoeft u alleen maar op de geselecteerde functietoets te drukken om te zorgen dat Cutter het voorwerp meteen in de hand neemt.*
Opmerking: de voorwerpen krijgen aan het begin van het spel een standaardfunctietoets toegewezen (Cf. § 4-. Bediening)

MENU WAPENS EN MUNITIE

Een gedeelte van de rugzak is speciaal bedoeld voor het opbergen van wapens en munitie. U komt er via de "i"-toets en door het linker symbool te selecteren (het pistool).
Elk wapen heeft zijn plaats, maar alleen de door u bezeten wapens worden afgebeeld. De hoeveelheid beschikbare munitie wordt gegeven door het cijfer rechts van het wapen (u kunt ook munitie verzamelen als u het bijbehorende wapen nog niet heeft). In het rechtervak heeft u de afbeelding, de naam en het spelniveau van het wapen (standaardwaarde: 0). Gebruik de pijlen en de actieknop 1 op het wapen van uw keus, zodat Cutter dit in de hand neemt.

BLOKNOOT

Het bloknoot houdt automatisch bij welke opdrachten u nog moet uitvoeren (of reeds heeft uitgevoerd) en voor welke werelden. Het is direct toegankelijk via de "n"-toets (bloknoot) of via het menu INVENTARIS ("i") gevolgd door een klik op het boven symbool. Klik vervolgens op de wereld van uw keuze om de lijst van de bijbehorende opdrachten te zien. De nog niet uitgevoerde opdrachten zijn dik gedrukt.

NB: de directe toegang via de "n"-toets" toont u meteen de opdrachten van de wereld waarin u zich bevindt.

LEXICON

Elke keer als u een woord leer uit de Talanse taal, wordt dit samen met de betekenis in uw lexicon genoteerd. Zo kunt u langzamerhand gaan begrijpen wat de Talanen tegen elkaar zeggen, hetgeen bijzonder nuttig kan blijken. U komt in het lexicon via het menu INVENTARIS ("i") en vervolgens door het rechts-symbool te selecteren (of door direct te drukken op de "l"-toets).

4 - BEDIENING

U kunt Outcast spelen met een joystick, een muis, een toetsenbord of een combinatie van al deze hulpmiddelen.
Wanneer u echter geen 4-assige joystick bezit, raden wij u aan de muis te gebruiken om de acties te leiden en het toetsenbord om Cutter te verplaatsen.

Toetsenbord / Muis (standaardtoetsen)

HOOFDCOMMANDO'S

Actieknop 1	Ctrl "CTRL links" of de linker muisknop
Actieknop 2	⇧ "SHIFT links" of de rechter muisknop
Overzicht commando's	F1 F1
Terug naar het algemeen menu	Esc ESC
De kaart op het scherm tonen	⇤⇥ TAB
INVENTARIS menu	I i
Verkleinende rugzak	B b
Bloknoot	N n
Lexicon	L l

OPTIE CONTROLE

Volume omhoog	R r
Volume omlaag	E e
Balans omhoog (Muziek op voorgrond)	D d
Balans omlaag (Geluidseffecten op voorgrond)	F f
Muis omhoog (muisgevoeligheid vergroten)	V v
Muis omlaag (muisgevoeligheid verkleinen)	C c

CONTROLE TIJDENS DIALOGEN

Volgende zin	Actieknop 1
Dialogen stoppen	Esc ESC

HET STUREN VAN CUTTER EN VAN DE CAMERA

Sturen van het personage	↑←↓→ Cursors
Lopen	Alt ALT rechts + ↑←↓→
Richten van de camera	Alt ↑←↓→ Muis of ALT links + Cursors
Kijken naar boven - naar beneden	Page UP Page DOWN Muis of PGUP / PGDOWN
Contextuele actie	Actieknop 1
Gevechtmodus	Actieknop 2 ingedrukt houden
Kruipen	Spatiebalk
Inzoomen, uitzoomen	↖ End HOME, END
Modus subjectieve camera	Ctrl CTRL rechts
Vrije handen	0 Ins 0
Een van de 6 wapens selecteren	1 2 3 4 5 6 1 tot 6 *
Diepzwemmen	Actieknop 1
Naar het oppervlak zwemmen	Actieknop 2

** Meermalen op een toets drukken om van het ene spelniveau in het andere te komen. Vb: druk één keer op 2 en u krijgt de tracer gun in spelniveau 0, druk nogmaals en hij komt in spelniveau 1. Bij de vierde maal keert het wapen terug naar spelniveau 0.*

STUREN IN DE MENU'S

Verplaatsen in het menu	↑←↓→ Cursors
Selectie van een voorwerp	Actieknop 1
Het menu verlaten	Esc ESC of actieknop 2

STUREN VAN DE MAP

In- / uitzoomen op de kaart	+ -
Afmetingen van de kaart	*

STUREN IN VERREKIJKERMODUS

Activeer de modus "röntgenstralen"	X x
Activeer het blokkeren van de verrekijker op een personage	K k

TOETSENBORDAFKORTINGEN VOOR HET IN DE HAND NEMEN VAN EEN VOORWERP

Met de functietoetsen F2 tot F12 kan een voorwerp meteen in de hand genomen worden, mits het zich in de rugzak bevindt.
Men kan vanuit de inventaris een functietoets toewijzen aan een voorwerp, door zich op het voorwerp te plaatsen en vervolgens op de toe te wijzen toets te drukken.
Bij het begin van het spel zijn de functietoetsen standaard aan de volgende voorwerpen toegewezen:

F2 . . . . . Gaamsavv
F3 . . . . . Medikit
F4 . . . . . PPS (onzichtbaarheid)
F5 . . . . . C4-PE (Explosief)
F6 . . . . . E.V.D. (Verrekijker)
F7 . . . . . Ubik-0A (Hologram)
F8 . . . . . O2 (Zuurstof)
F9 . . . . . Energieplant
F10 . . . . Hoti
F11 . . . . _____
F12 . . . . _____

5 - DE ACTIES

Cutter Slade kan, afhankelijk van de context, vele acties uitvoeren.

KRUIPEN

Als u op de spatiebalk drukt, gaat Cutter op de grond liggen om te kruipen. Gebruik deze functie om de door soldaten bewaakte plaatsen te benaderen: op die manier vermijdt u gevechten met een onzekere afloop.

OPMERKING : als Cutter op de grond ligt, kunt u alleen de verrekijker en de Dart Gun gebruiken.

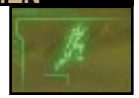
RICHTEN -SCHIETEN

Als Cutter een wapen in de hand heeft, houd dan de actieknop 2 ingedrukt om in gevechtsmodus te komen en om te schieten. Let op, sommige wapens zoals de perforator en de boomer gun hebben enkele seconden laadtijd nodig: houd in dat geval de actieknop 1 ingedrukt en laat deze los om te schieten.

MET BLOTE HANDEN VECHTEN

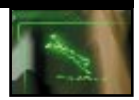
Als Cutter geen wapen in de hand heeft kan hij toch met blote handen vechten. Deze gevechtsmodus kan nuttig blijken als u betrekkelijk onopgemerkt wilt blijven. Houd hiervoor de actieknop 2 ingedrukt (Cutter maakt zich gereed) en druk op de actieknop 1 om te slaan.

SPRINGEN - KLIMMEN



Als dit symbool op het scherm verschijnt, druk dan op de actieknop 1 om Cutter Slade te laten springen, of een muur of hindernis te laten beklimmen.

DUIKEN



Als dit symbool op het scherm verschijnt, druk dan op de actieknop 1 om Cutter Slade te laten duiken.

ONDER WATER ZWEMMEN

Als dit symbool op het scherm verschijnt, houd dan de actieknop 1 ingedrukt om Cutter onder water te laten zwemmen. Als u de knop loslaat zwemt Cutter op dezelfde diepte door. Gebruik de actieknop 2 om hem boven water te laten komen.

OPMERKING: Cutter kan geen voorwerp of wapen gebruiken als hij zich in het water bevindt.

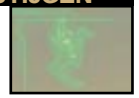
SPREKEN

Dit symbool verschijnt op het scherm als Cutter Slade stilstaat in de buurt van een personage dat met hem spreken kan. Druk dan op de actieknop 1 zodat het spel in dialoogmodus komt. Selecteer het onderwerp waarover u wilt spreken en druk op de actieknop 1. Selecteer het vierkant in het centrum van het scherm om de dialoogmodus te verlaten.

OPMERKING: als Cutter's gesprekspartner zit moet onze held zich precies tegenover hem bevinden.

U kunt de dialogen verlaten door op de toets "ESC" te drukken en het is eveneens mogelijk naar de volgende zin te gaan door de actieknop 1 te gebruiken.

EEN TWÔN-HA BESTIJGEN



Sommige getemde Twôn-Ha's die voor verschillende werkzaamheden kunnen worden ingezet kunnen door Cutter Slade als rijdier worden gebruikt. Dit symbool verschijnt als Cutter zich in de buurt van een getemde Twôn-Ha bevindt: u hoeft dan alleen op de actieknop 1 te drukken zodat Cutter comfortabel op het dier kan gaan zitten.

OPMERKING: Cutter moet zich aan de linkerkant van het dier bevinden om er op te kunnen klimmen.

AFDALEN VAN EEN TWÔN-HA

Als Cutter eenmaal op een Twôn-Ha zit, kan hij er pas af als de Twôn-Ha stilstaat, door op de actieknop 1 te drukken (als Cutter op de actieknop 1 drukt terwijl de Twôn-Ha zich voortbeweegt, maakt het dier een sprong).

HET GEBRUIK VAN HET VOORWERP IN DE LINKERHAND

Als Cutter een voorwerp in zijn linkerhand houdt, druk dan op de actieknop 1 om het te gebruiken.

OPMERKING: sommige voorwerpen zijn alleen bruikbaar in bepaalde omstandigheden die Cutter zal moeten ontdekken.

HET GEBRUIK VAN SLEUTELS

Gedurende zijn verblijf op Adelpha zal Cutter Slade geconfronteerd worden met verschillende sloten waarvoor hij de passende sleutels moet vinden. Om een sleutel te gebruiken moet u deze opzoeken in de inventaris en vervolgens Cutter Slade in de buurt van het slot plaatsen totdat dit symbool verschijnt. Hierna drukt u op de actieknop 1 om de sleutel te gebruiken.

OPMERKING: Cutter heeft de mogelijkheid om tijdens zijn avontuur andere acties te verrichten.

6 - SPEL OPSLAAN EN BEHEER VAN DE LEVENSDUUR

DE GAAMSAVV

Het spel kan elk moment gered worden door inzet van het Cristal van de Gaamsavv die zich in de rugzak bevindt. Het duurt echter enkele seconden voordat de Gaamsavv het benodigd vermogen heeft geladen; zorg dus deze reddingsacties worden uitgevoerd op rustige plaatsen, want tijdens het opladen van het cristal is Cutter bijzonder kwetsbaar.

DE GENEZENDE KRACHT VAN DE SHAMAZ

Een Shamaz heeft het vermogen de bevolking te genezen dankzij zijn psychisch helend vermogen. Wanneer Cutter fysiek verzwakt is (onvolledige levensbalk) kan hij een willekeurige Shamaz vragen hem te genezen en zo zijn levensbalk aanvullen.

OPMERKING: een Shamaz heeft na elke genezing tijd nodig om zijn energie terug te winnen.

DE DOOD VAN CUTTER

Als Cutter sterft (levensbalk geheel leeg) stort hij op de grond of blijft op het water drijven! Op dat moment verschijnt het algemeen menu en u kunt een nieuwe partij beginnen: men leeft maar een keer!

OPMERKING: Als Cutter een belangrijke Talan doodt, ontsnapt de krachtkern van de Talan uit zijn lichaam en vormt een laag rond Cutter. Voor andere Talanen is deze krachtkern niet schadelijk, maar voor Cutter is zij dodelijk.

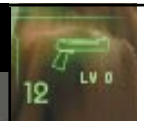
7 - WAPENS EN VOORWERPEN

WAPENS & MUNITIE

Cutter heeft de beschikking over 6 wapens die meegekomen zijn met de vrachtsonde. Elk van de wapens is uit te breiden tot drie configuraties door de toevoeging van versterkende elementen: verhoogd vermogen, groter magazijn...

Deze zes wapens zijn

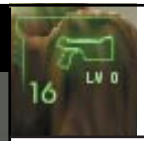
DE SIMPLE GUN (HK-P12)



Weinig doelmatig basiswapen, maar altijd beter dan niets...
Het magazijn wordt automatisch opnieuw geladen als men ophoudt met richten of als het magazijn leeg is.

Spelen in niveau 0:	het gebruikte magazijn bevat slechts 6 kogels.
Spelen in niveau 1:	de capaciteit van het magazijn is twee keer zo groot en kan nu 12 kogels bevatten
Spelen in niveau 2:	het magazijn bevat een maximum capaciteit van 24 kogels

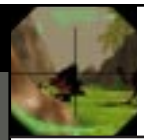
DE TRACER GUN (UZA-SH)



Krachtiger en hoger ontwikkeld dan de HK-P12, een geducht wapen voor gevechten van man tegen man en in kleine ruimtes. Het is een automatisch wapen met lichtspoormunitie.

Spelen in niveau 0:	Het aantal kogels per minuut is niet groot.
Spelen in niveau 1:	Het schietritme ligt hoog, maar het wapen raakt snel oververhit en het schietritme vertraagt. Men moet het wapen dan de tijd geven af te koelen.
Spelen in niveau 2:	Het schietritme is redelijk maar de kogels ketsen tegen hindernissen.

DE DART GUN (SLNT-B)



De Dart Gun is strategischer en gebruikt gifcapsules die de tegenstander inslapen. Een vergrotend vizier maakt het wapen ideaal voor lange afstand schieten.

Spelen in niveau 0:	Het wapen doet de vijand gedurende korte tijd inslapen.
Spelen in niveau 1:	Het wapen doet de vijand gedurende een bepaalde tijd inslapen.
Spelen in niveau 2:	Het wapen doet de vijand gedurende een lange tijd inslapen.

Het richtvizier heeft een vergrotende factor die geregeld kan worden door de toetsen "home" en "end" te gebruiken.

LE PERFORATOR GUN (HAWK-MK8)

Een wapen voor een bruut? Dat is niet eens gezegd. Maar het is zeker dat een schot uit dit wapen, dat in staat is een tegenstander letterlijk te doorboren, de tegenstander weinig kansen laat.
Het wapen moet eerst geladen worden met de actieknop 2 voordat het kan schieten.
Als het wapen eenmaal geladen is, kan worden geprofiteerd van de inertie van de loop en kan een paar keer snel achtereen worden geschoten.

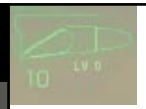
Spelen in niveau 0:	lange laadtijd, trage kogel, één magazijn.
Spelen in niveau 1:	matige laadtijd, redelijk snelle kogel, twee magazijnen.
Spelen in niveau 2:	korte laadtijd, snelle kogel, drie magazijnen.

DE BOOMER GUN (LN-DUO 500)

Dit wapen laat niemand overeind op de plaats van inslag. Let op opspattende scherven en schokgolven! De Boomer Gun schiet met een boog en komt zo over een hindernis heen.
Als Cutter de Boomer Gun gebruikt om in het water te schieten, doodt de schokgolf elke vorm van menselijk leven in de omtrek.

Spelen in niveau 0:	het wapen schiet anti-personeelsmijnen die automatisch ontploffen wanneer iemand in hun buurt komt. Deze mijnen doven uit zichzelf na een bepaalde tijd.
Spelen in niveau 1:	het wapen schiet een granaat af die na een paar seconden explodeert.
Spelen in niveau 2:	het wapen schiet een granaat af die ontploft zodra hij de grond of een ander obstakel raakt.

DE FIRE GUN (FT-74)



Een uiterst efficiënt wapen dat niettemin met precisie moet worden gehanteerd om er niet zelf het slachtoffer van te worden: pas op voor brandwonden!

OPMERKING: dit wapen wordt in beschadigde staat door Cutter gevonden. Het kan echter met twee onderdelen gerepareerd worden: met het eerste kan de tussenpoos regelen tussen het aanzetten en het eigenlijke schot; met het tweede kan het vermogen van het wapen en daarmee de lengte van de vlam worden ingesteld.

NB: De munitie, net als de onderdelen, liggen verspreid over de hele planeet Adelpha. Cutter kan deze op verschillende plaatsen vinden of kopen als hij de juiste persoon vindt die bereid is zich van deze "relikwieën" te ontdoen. Cutter kan het ook laten fabriceren als hij de geschikte vakman vindt en hem de goede grondstof brengt.

GADGETS

Behalve wapens en munitie, beschikt Cutter ook over een hele serie technologische "gadgets" die hem in moeilijke situaties van dienst kunnen zijn.

Als Cutter een van deze voorwerpen in de hand heeft, druk dan op de actieknop 1 om ze te gebruiken.

ONZICHTBAARHEID

(PPS : Proton Phase Shifter)

Cutter wordt onzichtbaar gedurende enkele tientallen seconden. Let op: Cutter kan wel voorwerpen gebruiken en oprapen terwijl hij onzichtbaar is, hij kan echter geen wapens gebruiken, noch zijn vuisten.

HOLOGRAM

(Ubik-0A)

Een hologram van Cutter verschijnt. Deze rent vervolgens in de richting van de vijand en voert de soldaten ver weg van Cutter.

VERREKIJKER

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

Verrekijker die tot twaalf maal vergroot, en ook in "röntgen"-modus kan functioneren (toets "x" als standaardwaarde) zodat men door muren heen kan kijken. Pas op, in de richting van de zon kijken in de Röntgenstand verzadigt de CCD ontvanger van de E.V.D. Met de "vergrendel"-functie (toets "k" als standaardwaarde) kan zich men op een personage richten en zijn bewegingen automatisch volgen.

EXPLOSIEF

(C4-PE)

Dynamietstaven zonder tijdontsteking, maar niettemin van groot nut. U kunt ze laten ontploffen door er op te schieten of door het gebruik van afstandontsteking.

DETONATOR

(CLAPR-T)

Zeer handig om buiten de actie te blijven, en op afstand dynamietstaven (C4-pE) te laten ontploffen die zich binnen de actieradius bevinden: met een eerste druk op de knop ziet u waar de geactiveerde C4-PE zijn; een tweede meteen daarop volgende druk op de knop doet ze ontploffen.

TRIPWIRE

(THNDR-STP33)

Deze speciale detonator ontdekt iemands aanwezigheid binnen een bepaalde afstand en laat explosieven (C4-PE) ontploffen als iemand langskomt.

VERPLAATSINGS APPARAAT

(F-LINK)

Deze bestaat uit een "start"-element en een aankomstbasis. Gebruik het voorwerp eerst om de aankomstbasis op de grond te installeren. Als u vervolgens het start-element in werking stelt, wordt Cutter verplaatst naar de aankomstbasis waarna het apparaat zich weer samenvoegt en automatisch in de rugzak verdwijnt. Let op, de actieradius is onvoldoende om verplaatsing tussen verschillende werelden mogelijk te maken.

TRACKER

(PROXI-130 HF)

De geactiveerde tracker geeft Cutter aanwijzingen over de richting waarin de dichtstbijzijnde vijand zich bevindt.

ZUURSTOF

(O2K-MINI)

Met dit gadget kan Cutter langer onder water blijven.

MEDIKIT

Met deze eerste-hulp-kit vindt Cutter zijn kracht terug.

8 - QUICK START, TRUCS EN HANDIGHEIDJES

- Gedraag u onopvallend na uw aankomst op Adelpha (met name in de Templeswereld), en neem de tijd om de aanwezige krachten te evalueren alvorens u in de strijd te storten.
- Loop niet onnodig rond met een wapen in de hand! U maakt de bevolking bang en deze weigert vervolgens met u te spreken.
- De "gadgets" staan u ter beschikking, gebruik ze! Ze zijn nuttig om u zonder al te veel kleerscheuren uit lastige situaties te redden.
- Onthoud goed dat u veel te leren hebt van de Talanen en in het algemeen van de planeet Adelpha. Let op de kleinste details.
- U bent sterker als u de bevolking aan uw kant hebt. Concentreer u dus niet alleen op uw opdracht, maar bied hulp als u daarom wordt gevraagd.
- De verplaatsings apparaten zijn zeer nuttig... Als u denkt dat u een belangrijke plek ontdekt hebt waar u waarschijnlijk weer terug wilt komen, installeer daar dan een aankomstbasis.
- Maak de Talanen niet onnodig bang, anders daalt uw reputatie en uw bekendheid, het wordt dan moeilijk informatie los te krijgen.
- In uw strijd tegen de soldaten kan de bevolking een belangrijke steun betekenen.
- De belangrijkste personages (Shamazen, oogstleiders...) zijn op de hoogte van alles wat over u wordt gezegd en wat er in de streek plaats vindt, met inbegrip van troepenbewegingen...

Je kunt altijd contact opnemen met het verkooppunt of onze klantenservice, telefonisch op het volgende nummer:

Tel: 00-31-(0) 40-2393555 Fax: 00-31-(0) 40-2468940

Helpdesk PC CD-Rom NL : 00-31-(0) 40-2393580

Helpdesk PC CD-Rom B : 00-32-(0) 2-7218633

Per post aan volgende adres:

Infogrames Benelux
Hotline service
Parklaan 81a
Postbus 2367
5600 CJ Eindhoven
Nederland

E-mailadres: helpdesk@infogrames.nl

Internet: http://www.infogrames.com

9 - HET BOEK VAN ADELPHA

DE 6 WERELDEN

Adelpha bestaat uit 6 streken: ze zijn onderling zo verschillend dat ze ook “werelden” worden genoemd.

Ranzaar,
Ranzaar, DE WITTE AARDE of de wereld van de sneeuw

De Witte Aarde is een klein gebied waar permanent winter heerst. Deze wereld wordt bewoond door de rebellen die zich tegen de heerschappij van Fae Rhan verzetten. Ze volgen de leer van de profeet Kazar en houden, wachtend op de aangekondigde uitverkorene, de herinnering aan zijn voorspelling levend.
In het begin van het spel is Cutter zojuist door het hoofd van de rebellen opgevangen. Deze legt hem de situatie uit en deelt hem de voorspelling van Kazar mede. Hij weet Cutter te overtuigen op zoek te gaan naar de heilige relikwieën. De wereld van de sneeuw is dun bevolkt en kent weinig infrastructuur. De zone is ook geschikt voor training en ongestoord terugtrekken.

Shamazaar,
DE WERELD VAN DE TEMPELS

Dit is de streek van Talan-tempels (bewoners van Adelpha) en landbouwers. Het is een plaats van rust, meditatie en harmonie met de natuur.
Althans vóór de tirannie van Fae Rhan en de komst van een grote troepenmacht. Sindsdien worden Talanen en Shamazen onderdrukt en goed bewaakt zodat ze de bevolking niet tegen het gezag kunnen opruien. Het is dus, ondanks de uiterlijke kalmte, een broeinest van onrust: deze wereld wordt voortdurend in de gaten gehouden door patrouillerende soldaten.

Ze houden met name de grote centrale tempel bezet.
Shamazaar telt niet alleen talloze tempels, de streek kent ook een intensieve landbouw (de Riss-akkers bedekken 80 % van het bewoonbare oppervlak). Deze eenvoudige akkers leveren het basisvoedsel voor bijna geheel Adelpha.

Okasankaar,
De WERELD Van De MOERASSEN

Deze streek bestaat hoofdzakelijk uit water. De bodem komt langzaam uit het water en wordt geleidelijk droger tot aan de vlakte. De vissersdorpjes leveren vis. Het enige bruikbare vervoermiddel bestaat uit platte roeiboten die te huur zijn bij de plaatselijke vissers. Deze bootjes zijn met name nodig voor het bereiken van het Noord-Oost eiland (het monstereiland) en het West-eiland.

Talanzaar (Okriana),
WERELD VAN DE STAD en middelpunt van Adelpha

Okriana is de enige grote stad van Adelpha. Zij wordt voornamelijk bewoond door de Talanen van Adelpha en vormt het culturele en ambachtelijke hart van de planeet.
De stad is ook het centrum van het gezag van Fae Rhan (sinds hij de macht genomen heeft dankzij de Faékynn). In deze streek is de militaire aanwezigheid het sterkst.

Okriana is oud, ouder dan de Talanen zelf weten. De huidige gebouwen zijn opgetrokken op de grondvesten van een roemrijke stad die behoorde aan de oude Talanse beschaving. Het fort in het centrum van Okriana is daarentegen recent: het werd een enkele duizenden manen geleden gebouwd op bevel van Fae Rhan toen de streek in de greep kwam van het zand.

Okaar,
de oude WERELD Van Het BOS

Dit is de meest bosrijke en wilde streek van de planeet. Alles is bedekt met bos, met talloze schepsels en vele soorten plantengroei. Het is een vergeten en verwaarloosde wereld waar een handjevol Talanen woont. Deze wereld kent nog veel mysteries en er bestaan vele legenden over.

Tegenwoordig wordt Okaar alleen nog bewoond door primitieve Oogoobar stammen met hoogstens een tiental personen. Ze leven van de jacht op Twôn-Ha's en soms op Gamors, de grootste roofdieren van het bos.

Motazaar,
de WERELD VAN DE BERGEN

De streek bestaat grotendeels uit woestijn: hier en daar groeien wat planten, maar het landschap biedt over het algemeen een desolate aanblik. In deze ongastvrije en moeilijk toegankelijke bergstreek staan de gevangenissen van Fae Rhan. Men verplaatst zich lastig in dit gebied, de paden zijn smal en gevaarlijk en de bevoorrading geschiedt soms met gebruik van Ventilopen. Dit is enige streek van Adelpha met Hélidium-mijnen, tegenwoordig intensief geëxploiteerd door Fae Rhan.

DE HEILIGE POORTEN

Deze poorten (Daokas) zijn energiesluizen waardoor men direct van de ene wereld in de andere komt.

Ze dateren uit de oude tijden en zijn heilig.
De meeste zijn vrij toegankelijk.

Sinds kort heeft Fae Rhan er een aantal onder zorgvuldige bewaking geplaatst om de bevolking beter in de gaten te houden.

LEGENDES

Over Adelpha doen bij de Talanen talloze legendes de ronde. Twee ervan worden door de ouderen het vaakst verteld...Deux d’entre elles reviennent souvent dans la bouche des anciens...

- Fae Rhan zou zogenaamd verleden en toekomst kunnen zien, hij zou een Kamôn zijn, maar het is lang geleden dat men hem gezien heeft; sommige geloven zelfs dat hij niet bestaat. Het zijn in feite de getrouwen van Fae Rhan die voor hem het woord voeren en naar zijn wil handelen.

- Er zou een heilige poort bestaan, vergeten en verborgen, die directe toegang zou geven tot de hemel... Het feit dat de expeditie in Adelpha is aangekomen heeft het in zekere zin bewezen...

GODSDIENST

De religie en de kasten (diverse bevolkingsgroepen) zijn gevestigd op het principe van de krachtkernen.
Het universum is in diepe harmonie als de krachtkernen in evenwicht zijn:

Vuur (FAE),
Water (ELUEE),
Aarde (GANDHA) en
Lucht (KA).

Als de harmonie gebroken is door de overheersing van een van de krachtkernen, komen de goden, of hun bemiddelaars, de geesten, de Talanen te hulp.

Als Cutter op Adelpha arriveert, is het vuur alomaanwezig en snelt Adelpha ondergang en verderf tegemoet.

De priesters, de zogenaamde Shamazen, horen bij de krachtkern Lucht (KA). Deze kaste is bij de Talanen het minst vertegenwoordigd, maar geniet het meeste respect.

Boeren, vissers, arbeiders en handelaren vallen onder de krachtkern Aarde (Gandha). Zijn zijn zeer talrijk en vormen de basis van de maatschappij van Adelpha.

De betrekkelijk talrijke soldaten, en ook sommigen van de rebellen dragen de krachtkern Vuur (Fae). Deze krachtkern geeft hun een avontuurlijk en soms gewelddadig temperament.

De kunstenaars, dragers van de krachtkern Water (Eluee), zijn zeldzamer. Hun gevoeligheid is groot. Onder hen zijn musici of ambachtslieden die al hun talent in hun werk leggen.

Er zijn zeven Shamazen. Ze leven in de Shamazaar, de wereld van de tempels. Elke wereld heeft zijn eigen Shamaz die zorg draagt voor de geestelijke wereld en de geloofwaardigheid van de Talanen. De zevende Shamaz, de zogeheten KamShamaz, geeft leiding aan het gehele congregatiewerk.

De priesters worden door alle clans gevreesd en geëerd en vormen een tegenkracht tegen die van Fae Rhan, die er niet in slaagt de Talanen tegen deze religieuze orde op te zetten. Enkele honderden manen nadat Fae Rhan zijn gezag gevestigd had, zijn de Shamazen partij gaan kiezen voor de rebellen. Zij hebben de banden met de door Kazar gestichte tradities versterkt en het geloof in zijn voorspellingen.
Ze hebben begrepen dat er een overeenkomst moet bestaan tussen de voorspellingen en de rebellie tegen Fae Rhan…

De Shamazen hechten veel belang aan de komst van Fae Rhan en Kazar, want "de nieuwkomers uit de hemel", de "wezens zonder krachtkern", werpen het evenwicht van Adelpha omver.

DE BEVOLKING

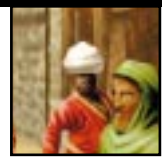
Onder de bevolking van Adelpha zijn verschillende kasten te onderscheiden die zijn terug te vinden in de hieronder beschreven "families".

DE BOER EN DE VISSER

De boer van Adelpha is meestal gekleed in een eenvoudige tuniek, gedragen over een gekleurd hemd. Hij draagt een puntig toelopende muts, zijn traditioneel hoofddeksel.

Naast de boer vindt men de visser. Hij is vaak in het groen gekleed.

DE KOOPMAN



Hij zorgt voor de economie en de uitwisselingen tussen de verschillende werelden van Adelpha. De koopman onderscheidt zich door een vaak dikbuikig silhouet, kleurige kleding en vooral een tulband die, net als de puntmuts bij de boeren, een symbool van zijn kaste is.

DE SOLDATEN

Onder de soldaten zijn drie rangen te onderscheiden.

Allereerst, de "basis"-infanterist, een Talan die men wachter noemt en die meestal een of ander gebouw bewaakt.
Vervolgens de ijzervreters, die zich onderscheiden door een metalen tabberd te dragen.
Vervolgens de krijgers die een elitegarde vormen die door Kroax (rechterhand van Fae Rhan) met ijzeren hand wordt geleid.

DE SHAMAZ

Deze leeft vooral in de streek van de tempels.
Hij draagt een grijsbruine pij met een kap. In het dagelijks leven is deze priester ook genezer. Hij kan wonden genezen door handoplegging.

DE JAGER

De laatste jagers en avonturiers van Adelpha zijn oud. Ze worden tenslotte vertellers die hun gehoor in hun ban brengen met verhalen over de vroegere grote jachtpartijen.

DE SLAAF

De slaaf is een randfiguur in de Talanse maatschappij. Hij is een ambitieloze werker, vaak broodmager en met uitstekende knoken. Hij draagt een eenvoudig lendenschort en vooral een metalen halsketting.

DE BEDELAAR

Dit zijn over het algemeen gewezen slaven die hun straf uitgezeten hebben.
Men vindt ze in Okriana waar ze hun eten bij elkaar bedelen van voorbijgangers, voor een paar Zorkins verhalen vertellen of kleine diensten verrichten.

DE OOGOOBAR (Oertalan)

Deze hoort tot geen enkele kaste. Een primitieveling die verloren is voor de Talanse beschaving. Hij woont in stammen en onderscheidt zich door zijn diklijvigheid en grove trekken.

DE RECREATORS

Deze ambachtslieden behoren tot de krachtkern Eluee en zijn bijzonder vaardig in het maken van voorwerpen voor de "Sacrale kunst". Ze vervaardigen voor Kroax en Fae Rhan de wapens voor de soldatenleiders en de bijzondere munitie die ze gebruiken. Men vindt ze in hun stedelijke werkplaatsen. Hun ingeboren gevoel voor het functioneren van sacrale kunst geldt ook voor de relikwieën die ze kunnen repareren en ook nauwkeurig en eindeloos kunnen copiëren, als ze de beschikking hebben over de juiste grondstoffen. Vandaar hun naam recreators.

DE FAUNA

Let op! De werelden van Adelpha wemelen van min of meer gevaarlijke dieren. Hier volgen er enkele.

Er zijn ook een paar nuttige, zoals:

DE TWÔN-HA

Hun kracht en snelheid doet denken aan die van antilopen en struisvogels, ze kunnen getemd en bereden worden.

DE VENTILOPEN

Dit zijn gevleugelde tweevoeters, met een vleugelwijdte tot acht meter. Ze worden soms gebruikt door soldaten voor verkennings- of bombardeervluchten.

U kunt meedogenloos worden aangevallen door andere wezens. Let vooral op:

GAMORS

De Gamors zijn de roofdieren van Adelpha. Krachtige, langgerekte dieren met gespierde en pezige lichamen. Het zijn geduchte jagers.

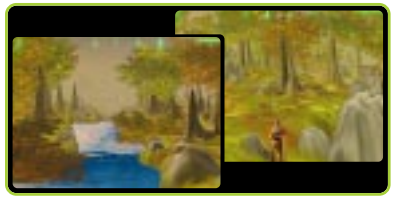
SANNEGTAS

Bijzonder bloeddorstige vissen die er niet voor terugschrikken bootjes of zwemmers aan te vallen die zich binnen hun troebel water wagen.

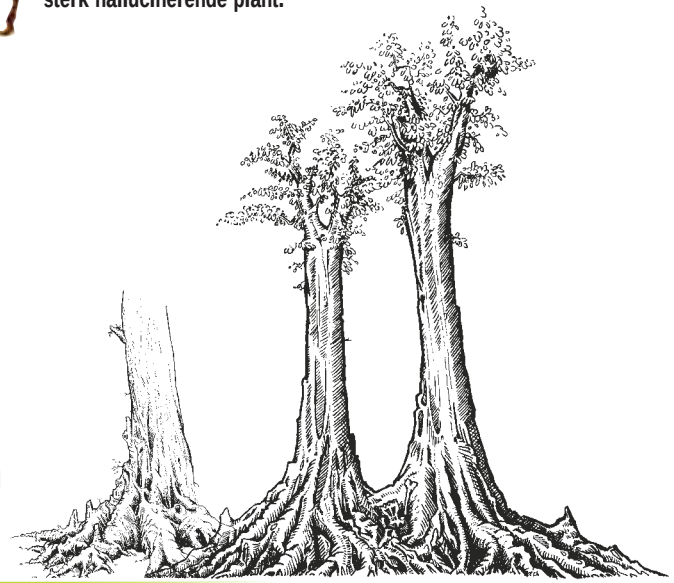
DE FLORA

Adelpha heeft een rijke plantengroei, die het ontdekken waard is!

U maakt kennis met majestueuze bomen zoals de Sanars, Fae bomen met zaden die ontploffen als ze op de aarde terechtkomen…



U komt planten tegen als Riss, de voornaamste voedselbron van de Talanen, het geneeskrachtige Magwa en Siénole, een sterk hallucinerende plant.



LEXICON DE TAAL

Term	Vertaling
	A
Achondar	Slangendraak
Adelpha	De wereld van de Talanen
Ador	Rots
Afar	Later (straks, morgen)
Agakamôn	Hemeltaal
Agazork	De Talanse taal
Am	Nadrukartikel
Até	Hoeveel

Term	Vertaling
	B
Barr	Slecht (het kwade)
Bok	Wijk
Boogot	Explosieve en verwondende paddestoel
Booyat	Paddestoel die in de warme streken groeit
Botar	Voorheen (gisteren)

Term	Vertaling
	C
Cyana	Stad van moerassen

Term	Vertaling
	D
Dagué	Gevaar, probleem
Daguérach	Giftige plant
Dammenaï	Een knaagdier
Dano (Nédano)	(Terug) geven (stelen)
Daoka	Heilige poort
Darosham	Poort waar de geesten ontstaan
Dissem	Verschillend
Dolotaï	Langdurig
Doo	Ook (nog)

Term	Vertaling
	E
Eïssa!	Banzaï! (strijdkreet)
Eluee	Krachtkern Water
Elueen	Geboren uit Water
Eoth	Oost (rechts)

Term	Vertaling
	F
Faé	Krachtkern Vuur
Fae Rhan	De meester van Adelpha
Faékynn	Geboren uit Vuur
Faénéa	Geneeskrachtige vezel uit de Gwarats
Fehane	Schuim

Term	Vertaling
	G
Gaéat	Liefhebben
Gamor	Vleesetend roofdier tussen wolf en tijger
Gaamsavv	Steen (reddend kristal)
Gandha	Krachtkern Aarde
Gandahar	Geboren uit Aarde
Ganele	Schelp
Gemehar	Boomsoort Sanar
Gizhaïe	Drager van Krachtkern
Gorgor	Groot vleesetend monster
Guita	Ruiken
Gwar	Wond
Gwarat	Cactus
Gwarta	Verzorgen (genezen)

Term	Vertaling
	H
Hâ	Ja (zijn, er is, er bestaat…)
Hao (Haomé)	Hallo (Dag)
(Maya (Mayamé))	Tot ziens
Hazifar	Ventilope-voerder
Héko	Hier
Hélidium	Op Adelpha voorkomende delfstof
Hokaza	Dankjewel
Horr	Hm, och, nou ja
Hoti	Twôn-ha vruchten (lekkernij)

Term	Vertaling
	I
Iki (né iki)	Makkelijk (moeilijk)

J

Term	Vertaling
Jinat	Weten

K

Term	Vertaling
Ka	Krachtkern Lucht
Kaar	Leven, Levende
Kaïjin	De Hemelse Sproke
Kamenaï	Vogels
Kamôn	Geboren uit Lucht
Kanoon	Goed (Wel)
Kata	Zegenen
Kaza	Alstublieft
Kazar	Gestorven profeet
Kiakii(iii)	Amusant
Ko	Wie
Koï	Wat
Kez	Waar
(Tar)	Wanneer
Krakit	Spinachtig dier
Kroax	Hoofd van de Fae-Talanen

L

Term	Vertaling
Labta	Gaan, bewegen
Lako	Daar
Lampé	Bier – sterke drank
Lepta	Helpen

M

Term	Vertaling
Madé	Huis
Maé	Ik
Mag	Honger
Magta	Eten
Magué	Voedsel
Magwa	Plant met helende kracht
Maorr	Meester
Maré	Belangrijk (zeer)
Meenaï	Verscheidene (veel, alle)
Miléa	Harmonie
Môn	Relikwieën
Mool	Speekselklier van de Krakit
Motaz	Berg
Motazaar	Wereld van de Bergen
Moté	Iemand

N

Term	Vertaling
Nani	Dierbaar
Né	Nee
Négta	Doden
Nékaar	Dood
Néogaé	Ongeluk
Noroth	Noord(hoog)

O

Term	Vertaling
Ogaé	Geluk
Okaar	Wereld van het Bos
Okasankaar	Wereld van de Moerassen
Okk	Oude
Okriana	Hoofdstad
Ôn	Een (cijfers)
Oogoobar	Oerwezens
Oroth	West (links)

P

Term	Vertaling
Pigweet	Knaagdieren
Pok	Zaak (ding)

R

Term	Vertaling
Rammu	Giftige plant
Rân	Wit
Ranzaar	Witte aarde
Rembat	Zich herinneren
Riss	Rijst

S

Term	Vertaling
San	Water
Sanar	Gewone boomsoort
Sangta	Drinken
Sankaar	Vis
Sankaari	Visser
Sankra	Chaos
Sannégta	Zeemoordenaar (haai)
Sayat	Zeggen
Sem	Zelfde
Séyat	Zien
Shamaz	Aanduiding voor Talanpriester
Shamazaar	Wereld van de Tempels
Siénole	PZeldzame plant met hallucinerende eigenschappen
Sodoth	Zuid (beneden)
Solam	Eerbied (beleefdheid)
Sota	Kopen

T

Term	Vertaling
Takta	Nemen (zich bedienen)
Talan	Bewoners van Adelpha
Talanzaar	De Wereld van de Stad
Todar	Vandaag
Trad	Koopman
Tradta	Verkopen
Twôn	Twee (cijfer)
Twôn-Ha	Tweevoetige dieren, trekdier of wild
Twôn-Ha Gui	Val voor tweevoeters

U

Term	Vertaling
Ulukaï	Ziel van de krachtkern, redder

V

Term	Vertaling
Ventilope	Groot, tembaar, vliegend dier

W

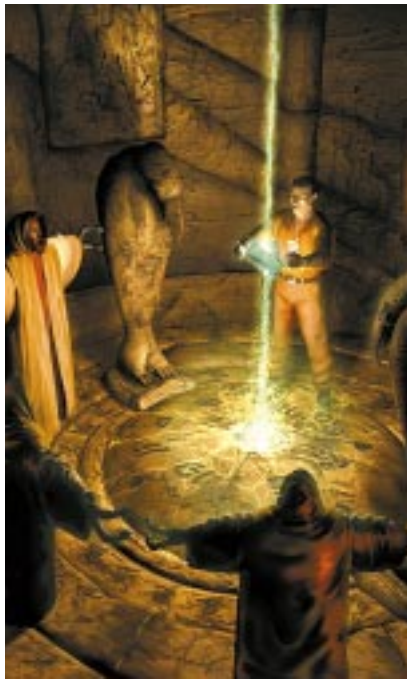
Term	Vertaling
Wa	Werk / beroep / rang
Wabta	Wachten
Wanat	Willen
Wata	Werken

Y

Term	Vertaling
Yo	Jij
Yod	Geest van de Krachtkern
Yod Eluee	Geest van de Krachtkern Water
Yod Faé	Geest van de Krachtkern Vuur
Yod Gandha	Geest van de Krachtkern Aarde
Yod Ka	Geest van de Krachtkern Lucht

Z

Term	Vertaling
Zae	Zeker
Zaza	Boerenpummel
Zeedog	Gevaarlijke moerasplant
Zonn	Vriend
Zark	Vijand
Zorkin	In Adelpha gangbare munteenheid
Zorr	Soldaat
Zort	Stront, shit



10 - BIOGRAFIES

Cutter Slade

Cutter Slade had, als enig kind in het San Francisco van de liberale jaren 60, geen gewone opvoeding. Zijn ouders zijn links georiënteerde democraten met intellectuele achtergrond: zijn vader is docent Engels op de Universiteit van Californië, Berkeley, terwijl zijn moeder, die oorspronkelijk uit Noorwegen komt, vertaalster is.

In de zomer van 1968 namen ze actief deel aan de vele demonstraties tegen Vietnam op de campus van Berkeley.

Met zulke progressieve ouders had Cutter een zeer ontspannen jeugd. Zijn ouders zetten hem weinig onder druk om te studeren, maar legden wel veel nadruk op het belang van een aantal waarden: eerlijkheid, respect voor de zwakkere, tolerantie en gerechtigheid. Ze leren hem ook om extreem onafhankelijk te zijn en een onconventioneel leven te leiden. Van zijn tweetalige ouders erft Cutter ook een liefde voor buitenlandse talen en een gave om ze te leren (dit is eigenlijk het enige gebied waarop hij op academisch niveau uitblinkt).

Behalve zijn gave voor buitenlandse talen (en een voorliefde voor geschiedenis), wordt Cutter zich tijdens zijn collegejaren bewust van zijn aanleg voor sport. Hij is zeer goed in atletiek over het algemeen, maar blinkt uit in American Football. Hij wordt vrij snel onmisbaar als de quarterback van het football team van zijn college, waardoor de college autoriteiten zijn slechte academische resultaten door de vingers zien.

In 1987 gaat Cutter in het geheim bij de Marine. Hoewel hij nogal afkerig is van de militaire discipline, kan alleen de Marine hem de mogelijkheid geven de actie en het avontuur te beleven waar hij zo naar smacht. Zijn familie, in het bijzonder zijn vader, vindt dit totaal onbegrijpelijk.

Cutter blinkt uit tijdens de trainingen en hij wordt dan ook geselecteerd om bij het Navy SEALS trainingskamp te komen. Ook hier staat hij bekend als bijzonder getalenteerd en wordt opgemerkt door Majoor Doug Dawson.

In de loop van de komende paar jaren wordt Cutter, nog steeds onder het afstandelijk doch aandachtig oog van Majoor Dawson, één van de meest bekende leden van de SEALS. Zijn carrière is een weerspiegeling van de wat troebeler affaires in de Amerikaanse buitenlandse politiek; Panama, Zuid Amerika, en het Midden Oosten zijn regelmatig zijn plaats van handeling.

In de SEALS kan Cutter zijn hart ophalen, met zijn liefde voor avontuur en actie, maar de verschillende operaties doen hem betwijfelen of het geweld en de beweegredenen van zijn missies gerechtvaardigd zijn. In de maanden voor zijn laatste missie neemt Cutter meer en meer afstand van de Marine, en heeft geen contact met de andere SEALS buiten zijn missies om. Hij begint flink te drinken na werktijd. Dit blijft niet onopgemerkt door zijn superieuren, Cutter's mentor Doug Dawson inbegrepen. Toch bemoeit niemand zich ermee.

Cutter keert terug naar het SEAL kamp nadat hij gewond raakt tijdens een missie. Terwijl hij weer op krachten komt, wordt Cutter aangewezen om een public relations missie te leiden met reporter Marion Wolfe, de dochter van Senator Clare Fitzgerald, en haar fotograaf. De fotograaf komt in een ongeluk tijdens de missie om het leven.

Tot Cutter's verbazing stelt Senator Fitzgerald Cutter verantwoordelijk voor de dood van de fotograaf. Ze noemt hem daarbij een onverantwoordelijke avonturier. Gedurende twee jaar voert de Senator een onderzoek uit naar de activiteiten van Cutter. Het portret dat ze van hem schildert is dat van een gewelddadige, deserterend soldaat die zwaar aan de alcohol is. Met behulp van haar advocaten krijgt ze Cutter zo ver dat hij een acuut ontslag indient in September 2002.

Hoe langer hij weg is van de SEALS, hoe meer zijn capaciteiten als “oorlogsmachine” afnemen. De enige die hem ervan weerhoudt zich in zijn liefde voor wodka te storten, is zijn vriend Doug Dawson (inmiddels Admiraal).

De President van de Verenigde Staten vraagt Admiraal Dawson de PROWLERS in het leven te roepen, een onofficieel team van competente, anonieme en getrainde mannen en vrouwen die geheime en gevaarlijke missies uitvoeren. Natuurlijk rekruteert de Admiraal Cutter als Commandant, verantwoordelijk voor de missies.

Marion Wolfe

Marion Wolfe werd in 1974 in Philadelphia geboren. Zij bleef enig kind. Haar moeder, Clare Fitzgerald, is de erfgename van een plaatselijk fortuin, the Fitzgerald Bank.
Haar vader, Sir Randolph Wolfe, is een Engelsman die haar moeder in 1972 ontmoette in Monaco, en waarmee ze trouwde in 1973
Aangezien veel meer geïnteresseerd in de jacht op groot wild dan in een familieleven, blijkt Marions vader niet de ideale echtgenoot te zijn. Marions ouders scheiden in 1975. In 1983 komt Marions vader om bij een vliegtuigongeluk in

Clare Wolfe is onafhankelijk en heeft een sterke persoonlijkheid. In de zeventiger jaren gaat ze in de politiek. Van huisuit advocaat, wordt ze in 1988 Openbaar Aanklager, en daarna Senator voor de Staat Pennsylvania (onder de naam Clare Fitzgerald).

Doordat Marion zonder vader is opgegroeid, is ze zeer aan haar moeder gehecht.
Ze is een zeer goede studente (in haar studie aangemoedigd door haar moeder) en spreidt al vroeg een grote interesse in de studie van vreemde beschavingen, alsmede een gave voor de wetenschap tentoon. Na haar middelbare school studeert Marion biologie op Yale, daarna etnologie in Chicago, waar zij in het jaar 2000 promoveert.

Hoewel ze van plan was onderzoek te gaan doen, overtuigt Marions moeder haar om in een media-beroep te gaan, en ze wordt journalist. Ze schrijft verschillende rapporten over de bedreigde beschavingen van deze wereld.

Wederom op haar moeders aanbeveling krijgt ze de opdracht om voor de National Geographic een belangrijke documentaire te maken over de laatste Indianen beschavingen in Zuid Amerika. Clare Wolfe gebruikt haar connecties om haar dochter hierbij militaire bescherming te geven, vanwege de gevaren van een dergelijke expeditie.

Marion en haar team nemen deel aan een maand van intensieve training bij het SEALS kamp, waaronder één volle week van parachutetraining, met Cutter Slade als hoofdinstructeur.
Een sprong uit het vliegtuig om op een olieplatform te komen, eindigt in een regelrechte ramp. Een plots opstekende storm zet het team onverwachts onder druk. Een windvlaag blaast de cameraman uit zijn normale baan.
Zijn parachute komt vast te zitten in een nabije kraan.
Tegen Cutter's bevelen in, maakt het groentje in paniek zijn lijnen los en vind een hachelijke schuilplaats in de mechanische kaak van de kraan op meer dan 40 meter boven de razende golven.
Cutter stabiliseert de kaken door twee waaiende stalen kettingen vast te houden.
Hij stuurt de dichtstbijzijnde persoon – Marion – eropuit om een hendel op het controlepaneel te gebruiken om de bak boven het platform te brengen, om hem daarna naar beneden te halen.

Het draait uit op een ramp wanneer Marion, onder een hevige paniekaanval, de verkeerde hendel beweegt. Gedurende een fractie van een seconde kan Cutter slechts hopeloos staren naar de bak die zich langzaam opent en de verbijsterde ogen van de trainee terwijl hij uit de kraan glijdt en in zee valt. Mark Tilfonts levenloze lichaam wordt de volgende morgen gevonden en de hele operatie wordt ter plaatse afgeblazen.

Wanneer Marion naar de Verenigde Staten terugkeert, beschuldigt Clare het Pentagon ervan moedwillig de levens van de trainees in gevaar te hebben gebracht. Ze ontdekt Cutter Slades geschiedenis en koelt haar woede op hem met een lange juridische strijd.

Voor de eerste keer hebben Marion en haar moeder een serieus verschil van mening. Marion legt aan haar moeder uit wat Cutter's ware rol in het gebeurde was en hoezeer ze bij hem in de schuld staat, maar haar moeder wil niet luisteren.
Clare wil niet dat Marion Cutter nog ziet, hoewel Marion hem alleen maar wil uitleggen dat ze het niet eens is met haar moeder.

Marion verhuist uit de buurt van haar moeder en geeft het journalisme op. Ze wordt bio-etnologisch onderzoeker. Ze begint weer flink te reizen en in 2003 publiceert ze een Encyclopedie voor op de aarde groeiende voedingsmiddelen (Earth Feeds. Encyclopaedia Terrestrial Nutriments. Cutler & Merchand. 2003).

In 2007 is Marion Directrice van het Exobiologisch Laboratorium van de Universiteit van Chicago en wordt erkend als één van de grootste specialisten op haar gebied.

William Kauffman

Kauffman komt van een gegoede familie uit New England. Zijn grootmoeder, van geboorte een Van den Straaten, beweert dat haar grootouders op de Mayflower zijn overgekomen. Zijn vader was natuurkundedocent op Harvard. Zijn moeder overleed tijdens de geboorte van William, die 3 maanden te vroeg was. Hij groeide op als een ziekelijk kind.

Nog vóór zijn 20e, ging Kauffman in dienst als hospik in Vietnam. Daar raakt hij gewond en wordt terug naar huis gestuurd met een Purple Heart als beloning. Na Harvard afgemaakt te hebben, begint Kauffman onderzoek in de kwantumfysica, wat in die tijd een nieuw gebied is, dat nog volop in ontwikkeling is
Kauffman trouwde twee maal, en heeft twee zonen, bij iedere echtgenote één. Hij is een goede vader, als hij tijd heeft om zijn zonen te zien, maar zijn betrokkenheid bij zijn werk brengt het familieleven op een verre tweede plaats.

Nadat hij Einstein's "Superstrings" theorie tot voltooiing heeft gebracht, wint hij de Nobel Prijs voor de Natuurkunde.

Hij zit in vele comité's en in de Raad van een aantal van de machtigste Amerikaanse bedrijven (in het bijzonder een handelsbank en een Werkgroep over Levenswetenschappen).

Nadat hij echter een verhandeling publiceert over het bestaan van een oneindig aantal parallelle werelden, wordt hij niet meer serieus genomen.

Het leger benadert Kauffman, stelt voor zijn onderzoeken te financieren, en brengt hem in contact met Anthony Xue.

Xue en Kauffman kunnen het niet goed met elkaar vinden, maar ze hebben elkaar nodig om hun onderzoek te voltooien. De eerste succesvolle test van het "SideStep Project" gaat verkeerd en doet een zwart gat ontstaan.

Kauffman weet niet precies welk element slecht gefunctioneerd heeft en wil alleen het probleem verhelpen, zodat hij door kan gaan zijn theorieën verder te ontwikkelen.

Anthony Xue

Xue wordt in 1970 geboren, in een arme familie in het zuiden. Zijn ouders hebben een wegrestaurant voor vrachtwagenchauffeurs aan de grote weg naar Tampa Florida.

Al op jonge leeftijd geeft Xue blijk van een uitzonderlijke gave voor alles wat wetenschappelijk is.
. Hoewel hij intelligent genoeg is om beurzen te winnen, laten zijn ouders, (voor wie hij slechts een goedkope kracht is: vrachtwagens wassen voor klanten en serveren in het restaurant op drukke tijden), hem niet uit Tampa weggaan om te studeren.

Op 16-jarige leeftijd slaagt hij voor zijn middelbare school en gaat naar een college in de stad. Xue behaalt een BA in de fysica (met de hoogst mogelijke resultaten) op de niet erg hoog aangeschreven universiteit van zijn thuisstaat. Xue studeert nooit verder.

De enige manier waarop hij weg kan komen van zijn ouders is door zo snel mogelijk een baan te vinden.

In 1993 sluit hij zich aan bij een onderzoeksgroep die geleid wordt door de opvolger van Professor Amato (Nobel Prijs voor de Natuurkunde 1969), ene Dr. Albert Ross. Hoewel slechts in de bescheiden hoedanigheid van onderzoeksassistent (een soort informatieverzamelaar), is dit de eerste keer dat Xue het prestigieuze milieu van het MIT (Massachusetts Institute of Technology) en de vele mogelijkheden die het op wetenschappelijk gebied biedt, binnendringt.

Ondanks zijn gebrek aan ervaring en diploma's, onderscheidt Xue zich al tijdens de eerste paar maanden van zijn samenwerking met Ross van de rest van de onderzoekers.
Als zodanig wordt hij vrij snel een onderwerp van afgunst. Collega's die het minder goed met hem voor hebben moeten zijn superieure intelligentie erkennen, en spotten onder elkaar (of meer openlijk, voor invloedrijke leden van de wetenschappelijke gemeenschap) over zijn eenvoudige afkomst en zijn pogingen om deze te verdoezelen.

Ondanks al dit geroddel blijft Xue uitblinken in zijn werk en is al snel verantwoordelijk voor het beheer van een heel laboratorium.
Hij begint te experimenteren met materie en antimaterie-reacties. Tegen 1999 zijn de resultaten die hij bereikt dusdanig veelbelovend dat voor Xue het vooruitzicht van erkenning door de hele wetenschappelijke gemeenschap binnen bereik lijkt te komen.

In datzelfde jaar brengt Xue's dorst voor erkenning hem ertoe meer en meer experimenten uit te voeren met steeds minder voorzorgsmaatregelen.

Hij is geobsedeerd door een verlangen naar meer en meer resultaten. Op 24 Oktober 1999 slaat het noodlot toe. De onderzoekers raken de controle kwijt over de materie en antimaterie-reactie en 11 mensen komen om bij een explosie in het laboratorium.

Hoewel de wet Xue niet verantwoordelijk houdt voor deze ramp, neemt de wetenschappelijke gemeenschap wraak vanwege de eerdere successen van deze iconoclastische onderzoeker, door hem te beschuldigen van onverantwoordelijk handelen tijdens zijn werk.
Het leven wordt Xue dusdanig onmogelijk gemaakt, dat hij in april 2000, het MIT, waar de hele wetenschappelijke gemeenschap hem mijdt, verlaat.

Xue zal echter niet lang zijn onderzoek hoeven te staken.

Het Amerikaanse leger is al jaren geïnteresseerd in zijn werk en stelt hem al snel een nieuw laboratorium en fondsen ter beschikking.... in ruil voor absolute geheimhouding. Hoewel Xue nu wel zijn werk kan voortzetten, is hij nog steeds gedoemd onbekend te blijven.

In 2003, na drie jaar van werk en vele experimenten, vraagt het leger Xue zich in contact te stellen met Professor Kauffman, die het bestaan van parallelle werelden probeert te bewijzen. Volgens het wetenschappelijk comité van het leger, dat verantwoordelijk is voor het toezicht houden op het werk van Xue (en volgens Xue zelf), zou de energie die geproduceerd wordt door materie- en antimaterie-reacties toegang kunnen verschaffen tot de parallelle werelden die door Kauffman worden beschreven.

Xue zet zijn wantrouwen en terughoudendheid ten aanzien van Kauffman, die voor Xue de verpersoonlijking van het wetenschappelijk establishment dat hem altijd afgewezen heeft, opzij, maakt een afspraak met Kauffman en stelt voor om samen te werken. Kauffman kent natuurlijk het verleden van Xue en is op zijn hoede voor onzorgvuldigheid in zo'n nieuw wetenschappelijk gebied als het verkennen van parallelle werelden, maar stemt uiteindelijk, na enkele aarzelingen, in om met Xue samen te werken.

Gedurende de volgende vier jaren werken de twee nauw samen.

De combinatie van hun talenten resulteert zelfs in het voor-

uitstreven van de meest optimistische voorspellingen (het Amerikaanse leger heeft pas in 2015 op zijn vroegst de eerste experimenten op ware grootte gepland).

Toch ontstaat er met de jaren behalve een uitsluitend professionele, geen enkele relatie tussen de twee onderzoekers. Integendeel, iedere dag weer vindt Kauffman nieuwe redenen om zijn collega's overdreven haast te betreuren, terwijl Xue het steeds moeilijker te verdragen vindt dat hij door zijn werknemers als Kauffman's assistent wordt beschouwd, als een simpele onderaannemer die verantwoordelijk is voor problemen ten aanzien van energie.

11 - CREDITS

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

OUTCAST

Directed by
Franck Sauer
Yann Robert
Yves Grolet

Project Management
Olivier Masclef

Executive Producer
Olivier Goulay

Producer
Jean-Yves Patay

Production Assistant Trainee
Sebastien Brison

Operation Manager
Eric Labelle

Quest Design
Douglas Freese
Hassan Ezzahir

Dialogs
Douglas Freese

Engine Programming

Tools & System
Christof Jans

Landscape Engine
Christophe Chaudy
Yves Grolet

Polygon Engine
Yann Robert
Gil Damoiseaux
Stephane Champailler
Pierre Deltour

Water & Shadows Engine
Yann Robert

AI Engine
Lionel Badiou
Yves Grolet

Path finding Engine
Christof Jans

Animation Engine
Yann Robert

Sound Engine
Gil Damoiseaux

Special effects Engine
Gil Damoiseaux

Quest Engine
Yves Grolet
Hassan Ezzahir

In-Game Movie Engine
Douglas Freese

Game Programming

Characters behaviour
Christophe Bauvir

Soldiers behaviour
Yves Grolet

Animals behaviour
Lionel Badiou
Christophe Bauvir

Traps and weapons
Gil Damoiseaux

Game interface
Hassan Ezzahir

Quests Implementation
Hassan Ezzahir
Douglas Freese

Settings interface
Christof Jans

Install
Pierre Deltour

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

Graphic Departement

Characters Design
Adam

Creatures Design
Franck Sauer

Interfaces Design
Renaud Dauchel
Catherine Marechal

Characters Modeling & Painting
Michael Defroyennes
Franck Sauer

Characters Animation
Michael Defroyennes
Franck Sauer
Iwan Scheer

Additional Animation
Renaud Dauchel

Motion Capture
Renaud Dauchel
Franck Sauer
Iwan Scheer
Filip camermans

Landscapes Modeling and Editing
Veronique Lerminiaux

Landscapes Textures and Painting
Catherine Marechal

Objects Modeling
Renaud Dauchel

Additional Textures
Adam

Additional Modeling
Filip camermans
Veronique Lerminiaux

Music

Composed and Orchestrated by
Lennie Moore

Performed by
The Moscow Symphony Orchestra & Chorus

Orchestra Conducted by
William Stromberg

Additional Music Preparation
Mark Frisbie
Sean Hickey

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

Sound Producer
Edward Shachnazarian

Sound Engineer
Vitaly Ivanov

Production
Lennie Moore
Ellen Levine
Marina Levine
Franck Sauer

Recorded at
Mosfilm studios, Moscow

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

Special Thanks to
William Stromberg
John morgan
James McVay

Sound

Sound Effects Design
Franck Sauer

Voices

Casting & Actor Direction
Dimitri Bodiansky
Douglas Rand

Sound Engineer
Bruno Gueracague

Post Production Engineer
Jean-Sebastien Dupuis
Pascal Ayerbe

Production Assistant
Cecile Irlinger

Cutter
David Gasman

Marion
Juliet Dunn

Xue
Mikael Morris

Kaufmann
Christian Erickson

Major Vernon
Allan Wenger

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

Recorded at
Knockin' Boots Productions
Paris

Services

Marketing
Monique Crusot
Francois Lourdin
Anne Chevalier
Guillaume Rosier

Marketing artwork
Franck Drevon
Patrick Chouzenoux

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

FMV Intro Storyboard
Douglas Freese
Adam

FMV Intro Sequence by
Animare

Additional Quests
Fabrice Diez
Samuel Jacques

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

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

Legal Advise
Marie-Pierre Orfila
Nelly Jacquin

Localisation
Sylviane Pivot
Valerie Maillot

Translation
Monika Steinhauer
Beatrice Rodriguez
Beate Reiter

Administration Assistant
Michele Lanoe

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

Outcast
© 1999 Infogrames Entertainment.
All Rights Reserved

Visit our web sites:

www.outcast-game.com

www.infogrames.com

www.appeal.be

Bezoek onze officiële web-site
http:\\www.outcast-game.com
om je merchandise-artikelen te
bestellen.

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.

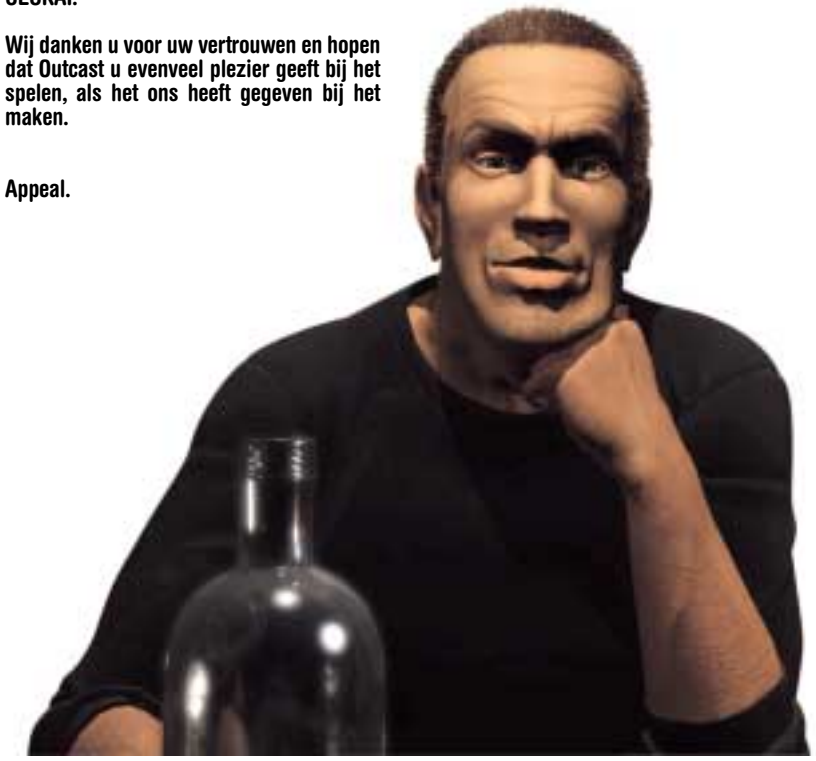
Made with Macromedia is a registred trademark of Macromedia

12 - NOOT VAN DE MAKERS

Gedurende vier jaar hebben wij Outcast ontwikkeld om u, door middel van een spel met ongewone en zeer grote ambities, een nieuwe ervaring te bieden.

Tijdens de ontwikkeling is het vanzelfsprekend altijd ons doel geweest u ontspanning te bieden, maar ook onze visie op het spel met u te delen; een spel dat verder gaat, door u de mogelijkheid te bieden u uit te drukken op verscheidene gebieden: actie, avontuur, strategie, nadenken…

Maar de ervaring eindigt daar niet mee. Outcast nodigt u uit om te dromen, om in dit parallelle universum, bevolkt met exotische wezens, te vluchten. Adelpha wacht op u, ULUKAÏ.

Wij danken u voor uw vertrouwen en hopen dat Outcast u evenveel plezier geeft bij het spelen, als het ons heeft gegeven bij het maken.

Appeal.