Indice

1 - COME INIZIARE
- Configurazione minima e consigliata 6
- Installazione del gioco 6

2 - LE OPZIONI
- Menu di avvio 7
- Menu principale 8

3 - L'EQUIPAGGIAMENTO DI CUTTER SLADE
- Head Up Display 9
- Consigliere 9
- Scheda e scanner 10
- Mira e gestione dell'armamento 10
- Zaino riduttore 10
- Notepad (Libretto di missione) 11
- Lessico 11

4 - COMANDI 12

5 - AZIONI 14

6 - SALVATAGGI E GESTIONE DELLA VITA
- Il Gaamsavv 15
- Il potere di guarigione degli Shamaz 15
- Morte di Cutter 15

7 - ARMI & OGGETTI
- Armi & Munizioni 16
- Gadget 18

8 - PARTENZA RAPIDA, TRUCCHI E ASTUZIE 19

9 - IL LIBRO DI ADELPHA 20

10 - BIOGRAFIE 28

11 - RICONOSCIMENTI 34

12 - NOTA DEGLI SVILUPPATORI 38

"La profezia
si sta avverando...
L'Ulukaï è arrivato
dal cielo per annientare
FAE RHAN
e liberare
il nostro popolo"

Shamaz Zokrace

Nel 2007,
il governo americano lanciò
una sonda destinata a produrre la prova
dell'esistenza di un mondo parallelo.
Il lancio riuscì ma, poco dopo,
la sonda venne danneggiata
da una forma di vita intelligente.
In modo del tutto imprevisto,
quell'azione produsse sulla Terra
un violentissimo contraccolpo
energetico, da cui si generò
un buco nero che,
in continua espansione, mette a
repentaglio l'esistenza stessa
del pianeta.

Voi siete Cutter Slade,
dei servizi speciali della
la marine américaine.
marina americana e
insieme a tre
scienziati siete stati
inviati nel mondo
parallelo di Adelpha.
La vostra missione:
scoprire e affrontare
i pericoli di un mondo
immenso, misterioso e
ostile, per ritrovare la
sonda e chiudere il
buco nero.

Il destino della
Terra è nelle
vostre mani.

1 - COME INIZIARE

CONFIGURAZIONE MINIMA RICHIESTA

- PC IBM Pentium 200 MHz MMX o 100% compatibile.
- Almeno 600 MB di spazio libero su hard disk.
- 32 MB di RAM.
- Lettore DVD-ROM.
- Scheda audio compatibile Windows® 95 o Windows® 98.
- Scheda video da 2 MB.
- Windows® 95.

CONFIGURAZIONE CONSIGLIATA

- PC IBM Pentium II 300 MHz o 100% compatibile.
- Almeno 600 MB di spazio libero su hard disk.
- 64 MB di RAM.
- Lettore DVD-ROM.
- Scheda audio compatibile Windows® 95/98.
- Scheda video da 4 MB.
- Joystick a 4 assi.
- Windows® 98

CONFIGURAZIONE COMPATIBILE

- Processore Pentium III.
- Processore AMD K6 3DNow!
- 128 MB di RAM.
- Scheda audio 3D.
- Scheda audio compatibile EAX.
- Joystick Microsoft Force Feedback.

INSTALLAZIONE DEL GIOCO

Inserite il DVD nel vostro lettore DVD-ROM e aspettate che appaia il menu principale. (Cliccando su "GIOCA", si esce dall'interfaccia del DVD).

Per installare il gioco: cliccate su "Installa" e seguite le istruzioni su schermo.
Si consiglia di rimuovere eventuali demo di Outcast installati in precedenza prima di installare il gioco.

Per modificare le opzioni relativi alle voci e ai sottotitoli, cliccate su "OPZIONI LINGUA" e poi fate la vostra scelta. Non dimenticate di ciccare su "APPLICA MODIFICHE" per confermare i cambiamenti, poi seguite le istruzioni su schermo.

Per giocare: cliccate su "GIOCA" e seguite le istruzioni su schermo.

Potrete (re)installare DirectX7.0®, Acrobat Reader®, Windows Media™ Player. Cliccate su "GIOCA" / "Installazione accessori".

2 - LE OPZIONI

MENU DI AVVIO

Lanciando il gioco accederete al seguente menu:

NUOVA PARTITA Avvia una nuova partita con i parametri selezionati.

CARICA PARTITA Per lanciare una partita precedentemente salvata. Scegliete quella che volete riprendere. Cliccate sulla croce rossa per annullare e tornare al menu principale.

REGOLAZIONI Per accedere a tutte le opzioni di regolazione del gioco.

ABBANDONA Per abbandonare il gioco e tornare a Windows®

SCHERMATA DELLE OPZIONI

In questo menu vengono proposte diverse regolazioni. Le icone in alto a destra vi permettono di passare da una categoria di regolazione a un'altra. Le frecce in alto a sinistra consentono il passaggio da una schermata a un'altra.

Osservazione:
Per ottenere la descrizione delle regolazioni proposte, mettete il cursore del mouse sulle caselle da spuntare.
Cliccate su "OK" per convalidare le vostre scelte o su "ANNULLA" per tornare alla schermata principale: in questo caso le vostre scelte non saranno prese in considerazione.

IMPOSTAZIONI DI ESECUZIONE
Cliccate sull'icona "A" in alto a destra per cambiare la risoluzione, il livello di dettaglio della visualizzazione, ecc... Potete impostare come più preferite tutte le opzioni, oppure scegliere fra le diverse configurazioni proposte (in funzione della velocità del vostro processore). La regolazione delle opzioni di gioco, allora, sarà automaticamente adattata alle prestazioni della vostra macchina. Perciò, utilizzate le frecce (E) per scegliere una configurazione che corrisponda alla potenza del vostro microprocessore.
Tuttavia, vi consigliamo di non cambiare la configurazione, dato che essa è definita automaticamente al momento dell'installazione del gioco.

OPZIONI DI GIOCO

Il gioco inizia presentando le opzioni per il parlato e i sottotitoli. Se non volete che i sottotitoli appaiano sul video mentre giocate, disattivate la casella “Sottotitoli”.

Se volete giocare col mouse, utilizzate la regolazione "Sensibilità del Mouse".
L'opzione "Suono 3d" vi permette di attivare i suoni 3D (attenzione, attivando il suono 3D quando la vostra scheda audio non supporta questa opzione, ridurrete le prestazioni del gioco).

Se possedete una scheda audio SoundBlaster che supporta gli effetti Environmental Audio Xperience™, spuntando l'opzione "EAX" potrete usufruire delle opzioni sonore avanzate.
Potete regolare l'equilibrio del volume fra la musica e gli effetti sonori utilizzando la regolazione "Mix CD<->sfx": spostate il cursore verso sinistra per privilegiare la musica, o verso destra per mettere in risalto gli effetti sonori.

Il pulsante "Volume" vi permette di regolare il volume generale del gioco (musica, voce, effetti sonori).
L'opzione "Force feedback joystick" permette di attivare il force feedback dei joystick che prevedono questa possibilità.

L'opzione "Incorniciato" permette di ridurre la grandezza dei pixel introducendo un riquadro nero intorno all'immagine.

CONFIGURA CONTROLLI

Questo menu vi permette di riassegnare i tasti di vostra scelta per ognuna delle azioni.

Per assegnare un nuovo tasto (o un pulsante del mouse o del joystick), cliccate sull'azione da configurare, o trascinate il puntatore del mouse per evidenziare la funzione; premete poi il tasto Invio e infine quello che desiderate associare alla funzione. Alla medesima azione possono essere assegnati tre tasti diversi.

IL MENU PRINCIPALE

Mentre siete nel gioco, potete accedere a questo menu premendo il tasto "Esc". Avrete così la possibilità di scegliere tra:

- ritornare al gioco,
- cominciare una nuova partita dall'inizio,
- caricare una partita,
- modificare il volume generale del gioco, l'equilibrio di volume fra la musica e gli effetti sonori o la sensibilità del mouse e le modalità di visualizzazione.

Per muovervi in questo menu, utilizzate le frecce della tastiera (o il joystick) per evidenziare l'opzione desiderata, poi cliccate col pulsante d'azione primario per convalidare le vostre scelte. Selezionate il quadrato centrale per abbandonare questo menu.

3 - L'EQUIPAGGIAMENTO DI CUTTER SLADE

Per questa missione, Cutter Slade dispone di un equipaggiamento all'avanguardia. Il suo equipaggiamento e le sue armi, per la maggior parte, sono stati trasferiti in un cargo tecnico, teletrasportato su Adelpha prima della Squadra di Salvataggio. Alla partenza, Cutter dispone unicamente del suo Head Up Display (HUD), centro nevralgico di tutto il suo equipaggiamento.

HEAD UP DISPLAY

L'HUD, reagendo agli impulsi neurali, consente a Cutter di utilizzare tutto il suo equipaggiamento: consigliere, zaino riduttore, sistema di mira, scheda e scanner... Un'olovisiera cala davanti agli occhi di Cutter ogni volta che desidera consultare una serie d'informazioni (mappa, notepad...).

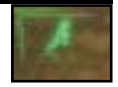
CONSIGLIERE

Il consigliere mette al corrente Cutter con una serie d'informazioni che compaiono in permanenza sullo schermo o sono visualizzate in funzione delle azioni compiute da Cutter.

LA BARRA VITALE

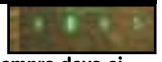
È in alto, sulla destra dello schermo e rappresenta lo stato generale di salute di Cutter Slade. Questa barra diminuirà ogni volta che l'eroe sarà colpito in combattimento o cadrà da un'altezza eccessiva... Quando la barra vitale scende a zero, Cutter muore (cf. § 6-. Gestione della vita).

L'ICONA CONTESTUALE:



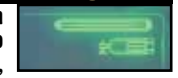
In alto a sinistra sullo schermo avete sempre a disposizione un'icona che suggerisce quali sono le possibili azioni che potrete far compiere all'eroe in quel preciso istante; per fare ciò premete il pulsante d'azione primario (cf. § 5-. Le Azioni).

LA BUSSOLA



Esposta in permanenza, in alto al centro dello schermo, permette a Cutter di sapere sempre dove si trova il nord.

LA BARRA DELL'OSSIGENO



Quando Cutter nuota sott'acqua, il suo livello d'ossigeno si visualizza, sotto la barra vitale, sotto forma di una bombola subacquea che si vuota lentamente. Quando la riserva d'ossigeno toccherà il fondo, Cutter morrà.

IDENTIFICAZIONE E INTEGRAZIONE DI NUOVI OGGETTI

La prima volta che Cutter passa vicino a un oggetto sconosciuto, l'HUD lo identifica e il Consigliere emette un messaggio. Per riporre un oggetto nello zaino riduttore, Cutter deve solo passarci sopra e, così, l'oggetto verrà immediatamente integrato. Un'immagine che identifica l'oggetto sarà visualizzato dal consigliere sull'olovisiera.

Nello stesso modo, il consigliere è in grado di identificare le nuove fonti d'energia, in particolare quella liberata dalle armi dei soldati Talan.

SCHEDA E SCANNER

L'HUD permette di scansire e memorizzare il terreno, per poi inviarlo all'olovisiera sotto forma di mappa. Poiché i dati sono stati memorizzati automaticamente dall'HUD, lo scanner funzionerà solo la prima volta in cui Cutter richiama la mappa in ognuno dei mondi, dopodiché essa si presenterà direttamente in sovrimpressione.
Attivare o disattivare la mappa: TAB.
Utilizzate i tasti + e - del tastierino numerico per zoomare avanti / indietro sulla mappa.
Utilizzate il tasto * del tastierino numerico per cambiare le dimensioni di visualizzazione a video della mappa.

MIRA E GESTIONE DELLE ARMI

Il sistema di mira di ognuna delle armi e la gestione delle munizioni, sono legati direttamente all'HUD, che può fornire un'assistenza al tiro e un visore. Una volta in modalità combattimento, vengono esposti al posto dell'icona contestuale l'immagine dell'arma selezionata, il numero delle munizioni disponibili e il livello di evoluzione (nella forma lv0, lv1, lv2). Per le prime due armi compare anche un caricatore, che, quando diventa rosso, indica che Cutter non tarderà a dover ricaricare (per maggiori informazioni, cf. § 7-. Armi e Oggetti).

ZAINO RIDUTTORE

Pilotato dall'HUD, lo zaino riduttore consente d'integrare e immagazzinare un gran numero di oggetti diversi miniaturizzandoli con l'utilizzazione delle nanotecnologie al momento dell'integrazione.

La gestione dello zaino si ottiene dal menu INVENTARIO accessibile col tasto "i", seguito da un clic sull'icona in basso (o direttamente col tasto "b"). Utilizzate le frecce per spostarvi all'interno dell'inventario, poi utilizzate il pulsante d'azione primario per selezionare l'oggetto: Cutter, allora, lo estrarrà dallo zaino per prenderlo in mano. Cliccate nuovamente sul pulsante d'azione primario per utilizzare l'oggetto che Cutter impugna. Per riporre l'oggetto, premete il tasto "0".

Osservazione: *È possibile assegnare un tasto di funzione (da F2 a F12) a un oggetto premendo il tasto di funzione desiderato allorché l'oggetto è selezionato nell'inventario. In seguito, vi sarà sufficiente premere il tasto di funzione selezionato, per far sì che Cutter prenda subito in mano l'oggetto. Osservazione: nella configurazione standard, alcuni oggetti sono assegnati ai tasti di funzione fin dall'inizio del gioco (Cf. § 4-. Comandi).*

ARMI E MUNIZIONI)

Una parte dello zaino è riservata, in particolare, allo stoccaggio di armi e munizioni. Vi si accede col tasto "i", selezionando poi l'icona di sinistra (la pistola). Nello zaino è previsto uno spazio per ognuna delle armi, però compaiono solo quelle in vostro possesso. Il numero delle munizioni disponibili è dato dalla cifra posta a destra dell'arma (potete raccogliere delle munizioni anche se non avete ancora l'arma corrispondente). Nel riquadro di destra avete l'immagine dell'arma, il suo nome e il livello evolutivo (predefinito 0). Utilizzate le frecce poi il pulsante d'azione primario sull'arma di vostra scelta affinché Cutter la prenda in mano.

NOTEPAD

Il libretto di missione aggiorna automaticamente le missioni che dovete compiere (o avete già compiuto), mondo per mondo. È accessibile direttamente per mezzo del tasto "N" (Notepad = libretto di missione) o passando dal menu INVENTARIO ("i") cliccando poi sull'icona posta in alto. In seguito cliccate sul mondo di vostra scelta per avere la lista delle missioni corrispondenti. Quelle non ancora effettuate appaiono in grassetto.

NB: L'accesso diretto col tasto "N" vi dà subito le missioni del mondo in cui vi trovate.

LESSICO

Ogni volta che imparerete un termine della lingua Talan, esso verrà automaticamente annotato nel vostro lessico, insieme alla sua spiegazione. Potrete così, poco a poco, comprendere ciò che i Talan dicono fra di loro, e questo potrà rivelarsi molto utile. Vi si accede dal menu INVENTARIO ("i"), selezionando poi l'icona di destra (o direttamente premendo il tasto "l").

4 - COMMANDI

Potete giocare a Outcast con un joystick, un mouse, una tastiera, oppure una combinazione di tutte queste periferiche.
Tuttavia, se non possedete un joystick a 4 assi, vi raccomandiamo di giocare usando il mouse per dirigere le azioni e la tastiera per spostare Cutter.

Tastiera / mouse (tasti standard di default)

COMANDI PRINCIPALI

Pulsante d'azione primario	Ctrl CTRL sinistro o pulsante sinistro del mouse
Pulsante d'azione secondario	⇧ "SHIFT sinistro" o pulsante destro del mouse
Riepilogo dei comandi	F1 F1
Ritorno al menu principale	Esc ESC
Visualizzare la mappa	⇆ TAB
Menu info	I i
Zaino riduttore	B b
Libretto di missione	N n
Lessico	L l

REGOLAZIONE DELLE OPZIONI

Alzare il volume	R r
Abbassare il volume	E e
Regolare la musica	D d
Regolare gli effetti sonori	F f
Aumentare la sensibilità del mouse	V v
Diminuire la sensibilità del mouse	C c

CONTROLLO DEI DIALOGHI

Passare alla frase successiva	Pulsante d'azione primario
Disattivare i dialoghi	Esc ESC

CONTROLLO DI CUTTER E DELLA TELECAMERA

Dirigere il personaggio	↑←↓→ Tasti cursore
Andare	Alt + ↑←↓→ ALT destro + cursori
Orientare la telecamera	Alt + ↑←↓→ Mouse o ALT sinistro + cursori
Guardare in alto / in basso	Pag↑ Pag↓ Mouse o "Pag Ø " / "Pag Œ "
Azione contestuale	Pulsante d'azione primario
Modalità combattimento	Mantene te premuto il pulsante d'azione secondario
Strisciare:	"Spazio"
Zoom avanti, zoom indietro	↖ Fine ↖,"Fine"
Modalità telecamera soggettiva	Ctrl CTRL destro
Mani libere	0 Ins 0
Selezionare una delle 6 armi	1 2 3 4 5 6 da 1 a 6 *
Nuotare in profondità	Pulsante d'azione primario
Nuotare verso la superficie	Pulsante d'azione secondario

** Premere più volte il tasto per passare da un'evoluzione a un'altra dell'arma. Es.: toccando una volta il 2 otterrete il tracer gun (tracciante) in evoluzione 0, toccando una seconda volta lo avrete in evoluzione 1... alla quarta volta, l'arma torna all'evoluzione 0.*

CONTROLLO NEI MENU

Spostamento nel menu	↑←↓→ Tasti cursore
Selezione di un oggetto	Pulsante d'azione primario
Uscire dal menu	Esc ESC o Pulsante d'azione secondario

CONTROLLO DELLA MAPPA

Zoomare in avanti / indietro la mappa	+ -
Dimensione della mappa	*

CONTROLLO IN MODALITÀ BINOCOLO

Attivare la modalità "raggi X"	X x
Bloccare il binocolo su un personaggio	K k

TASTI DI SCELTA RAPIDA PER PRENDERE IN MANO DEGLI OGGETTI

I tasti funzione da F2 a F12 permettono di prendere in mano istantaneamente un oggetto che si trovi nello zaino.
Partendo dall'inventario, si può assegnare un tasto a un oggetto posizionandocisi sopra e premendo il tasto funzione da assegnare.

All'avvio del gioco, nella configurazione predefinita, i tasti funzione sono assegnati, ai seguenti oggetti:

F2 . . . . . Gaamsavv
F3 . . . . . Medikit
F4 . . . . . PPS (Invisibilità)
F5 . . . . . C4-PE (Esplosivo)
F6 . . . . . E.V.D. (Binocolo)
F7 . . . . . Ubik-0A (Ologramma)
F8 . . . . . O2 (Ossigeno)
F9 . . . . . Pianta energetica
F10 . . . . Hoti
F11 . . . . _____
F12 . . . . _____

5 - LE AZIONI

Cutter Slade può compiere numerose azioni a seconda della situazione.

STRISCIARE

Se premete sulla barra spaziatrice, Cutter si sdraierà al suolo per strisciare. Utilizzate questa funzione per avvicinarvi a luoghi sorvegliati da soldati: eviterete così di intraprendere un combattimento dall'esito incerto.

OSSERVAZIONE : Quando Cutter è sdraiato a terra, potrà utilizzare solo il binocolo e il Dart Gun.

MIRARE - TIRARE

Quando Cutter ha un'arma in mano, mantenete premuto il pulsante d'azione secondario per passare in modalità combattimento. Premete il pulsante d'azione primario per fare fuoco. Attenzione, certe armi, come il perforatore e la boomer gun (pistola d'urto), necessitano di qualche secondo di carica: in questo caso, tenete premuto il pulsante d'azione primario e rilasciatelo per tirare.

COMBATTERE A MANI NUDE

Quando Cutter non ha armi in mano, può comunque battersi a mani nude. Questo modo di combattere può rivelarsi utile quando è necessaria un po' di discrezione. Per farlo, mantenete il pulsante d'azione secondario schiacciato (Cutter si mette in guardia), quindi premete il pulsante d'azione primario per colpire.

SALTARE - SCALARE

Quando sul video compare questa icona, premete il pulsante d'azione primario per far saltare Cutter Slade, fargli scalare un muro o un ostacolo alla sua portata.

TUFFARSI

Quando sul video compare questa icona, premete il pulsante d'azione primario per far tuffare Cutter Slade.

NUOTARE SOTT'ACQUA

Quando sul video compare questa icona, mantenete premuto il pulsante d'azione primario per far immergere Cutter in profondità. Rilasciando il pulsante, lo farete nuotare alla medesima profondità, mentre dovrete utilizzare il pulsante d'azione secondario per farlo risalire.

OSSERVAZIONE: Quando si trova in acqua, Cutter non può utilizzare né armi né altri oggetti.

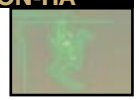
PARLARE

Questa icona compare sullo schermo allorché Cutter Slade si trova fermo in prossimità d'un personaggio che può parlargli. Premete allora sul pulsante d'azione primario e il gioco passerà in modalità dialogo. Selezionate il soggetto al quale volete parlare e premete il pulsante d'azione primario. Selezionate il quadrato al centro dello schermo per abbandonare la modalità dialogo.

OSSERVAZIONE: Se l'interlocutore di Cutter è seduto, il nostro eroe deve rimanere esattamente davanti a lui.

Potete uscire dai dialoghi premendo il tasto "ESC"; è possibile anche saltare una frase, passando direttamente alla successiva, utilizzando il pulsante d'azione primario.

SALIRE SU UN TWÔN-HA



Certi Twôn-Ha, addomesticati e utilizzati per diversi lavori, possono servire da cavalcatura a Cutter Slade. Questa icona appare quando Cutter si trattiene in prossimità d'un Twôn-Ha addomesticato o ammansito: basta allora premere il pulsante d'azione primario per installarsi confortevolmente sull'animale.

OSSERVAZIONE: Cutter deve trovarsi sulla sinistra dell'animale per poterlo montare.

SCENDERE DAL TWÔN-HA

Una volta salito su un Twôn-Ha, Cutter può discenderne solo al suo arresto premendo sul pulsante d'azione primario (se Cutter preme sul pulsante d'azione primario durante l'avanzata del Twôn-Ha, l'animale farà un salto).

UTILIZZARE L'OGGETTO NELLA MANO SINISTRA

Quando Cutter tiene nella mano sinistra un oggetto, per utilizzarlo dovete premere sul pulsante d'azione primario.

OSSERVAZIONE: Alcuni oggetti sono utilizzabili soltanto a certe condizioni, che Cutter dovrà scoprire.

UTILIZZARE UNA CHIAVE

Durante il suo viaggio su Adelpha, Cutter Slade si troverà ad affrontare diverse serrature di cui dovrà trovare le chiavi giuste. Per utilizzare una chiave, selezionatela nell'inventario, poi posizionate Cutter Slade in prossimità del ricettacolo fino all'apparire dell'icona, infine premete sul pulsante d'azione primario per utilizzare la chiave.

OSSERVAZIONE: : Cutter avrà la possibilità di compiere altre azioni lungo tutto il corso della sua avventura.

6 - SALVATAGGI E GESTIONE DELLA VITA

IL GAAMSAVV

Il gioco può essere salvato in ogni momento mediante l'utilizzo del Cristallo del Gaamsavv che si trova nello zaino. Tuttavia, per far arrivare a piena potenza il Gaamsavv sono necessari alcuni secondi; state quindi attenti a effettuare dei salvataggi in posti calmi, perché in quei momenti Cutter è molto vulnerabile.

IL POTERE GUARITORE DEGLI SHAMAZ

Gli Shamaz hanno la possibilità di guarire la gente, grazie al loro potere rigeneratore di natura psichica. Quando Cutter sarà indebolito fisicamente (barra di vita incompleta), potrà chiedere a qualunque Shamaz di guarirlo, completando così la sua barra vitale.

OSSERVAZIONE: Dopo ogni guarigione, gli Shamaz hanno bisogno di tempo per recuperare le proprie energie.

MORTE DI CUTTER

Quando Cutter muore (barra di vita completamente vuota), crolla a terra o galleggia sulla superficie dell'acqua! Comparirà allora il menu principale e potrete rilanciare una partita salvata, o cominciarne una nuova: si vive una volta sola!

OSSERVAZIONE: Quando Cutter uccide un Talan importante, l'essenza di quest'ultimo sfugge dal suo corpo per andare a fluttuare intorno a Cutter e poi avvolgerlo. Questa essenza non è nociva per gli altri Talan, ma è mortale per Cutter.

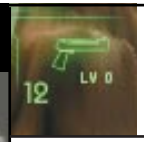
7 - ARMI E OGGETTI

ARMI & MUNIZIONI

Cutter potrà utilizzare 6 armi, poste inizialmente nel cargo. Ciascuna di esse è trasformabile in tre configurazioni mediante l'aggiunta di elementi che la rendono più efficace: maggiore potenza, caricatore più capace...

Le sei armi sono:

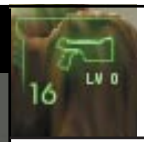
LA SIMPLE GUN
Pistola (HK-P12)



Pistola di base non molto efficace, è sempre meglio di niente...
La ricarica si effettuerà automaticamente quando si smette di puntarla, oppure quando il caricatore è vuoto.

Evoluzione a livello 0:	il caricatore utilizzato contiene solo sei colpi.
Evoluzione a livello 1:	la capacità del caricatore raddoppia, passando a 12 colpi.
Evoluzione a livello 2:	caricatore massimo della capacità di 24 colpi.

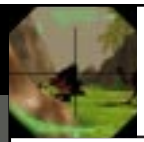
LA TRACER GUN
Tracciante (UZA-SH)



Più potente ed evoluta dell'HK-P12, assai temibile in combattimenti ravvicinati o in spazi angusti. Si tratta di un'arma automatica a proiettili traccianti.

Evoluzione a livello 0:	il numero di colpi al minuto non è molto elevato.
Evoluzione a livello 1:	la cadenza di tiro è molto rapida, ma l'arma si surriscalda in fretta e il ritmo rallenta, rendendo così necessario lasciare all'arma il tempo di raffreddarsi.
Evoluzione a livello 2:	la cadenza di tiro è media, ma i proiettili rimbalzano contro gli.

LA DART GUN
Pistola a dardi (SLNT-B)



Più strategica, la Dart Gun (Pistola a dardi) utilizza delle capsule di veleno che fanno addormentare l'avversario preso di mira. Un cannocchiale di mira lo rende ideale per i tiri da lontano.

Evoluzione a livello 0:	l'arma fa addormentare il nemico per un breve periodo.
Evoluzione a livello 1:	l'arma fa addormentare il nemico per un periodo di media durata.
Evoluzione a livello 2:	l'arma fa addormentare il nemico per un lungo periodo.

Il cannocchiale di mira ha la possibilità di regolare gli ingrandimenti, utilizzando i tasti "home" e "fine".

IL PERFORATOR GUN
Perforatore (HAWK-MK8)

Arma brutale? Non obbligatoriamente. Quel che è certo, è che non lascerà scampo a chi verrà colpito da un proiettile sparato da quest'arma, la cui potenza permette letteralmente di trapassare gli avversari.
È necessario caricare l'arma col pulsante d'azione secondario prima di poter sparare.
Una volta caricata l'arma, è possibile approfittare dell'inerzia della canna e sparare rapidamente più volte.

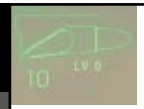
Evoluzione a livello 0:	tempo di carica lungo, proiettile a bassa velocità, utilizza una carica.
Evoluzione a livello 1:	tempo di carica medio, proiettile a velocità media, utilizza due cariche.
Evoluzione a livello 2:	tempo di carica breve, proiettile ad alta velocità, utilizza tre cariche.

LA BOOMER GUN
Pistola d'urto (LN-DUO 500)

Quest'arma non lascerà in piedi nessuno nel raggio del suo impatto. Attenzione alle schegge e alle onde d'urto! La Boomer Gun (Pistola d'urto) tira a campana, permettendo così di sparare al di sopra degli ostacoli.
Se Cutter la utilizza per tirare in acqua, l'onda d'urto ucciderà ogni forma di vita che si trovi nel perimetro.

Evoluzione a livello 0:	l'arma lancia delle mine antiuomo che esplodono automaticamente quando qualcuno vi passa vicino. Dopo un certo tempo, queste mine si disattivano.
Evoluzione a livello 1:	l'arma lancia una granata che esplode dopo qualche secondo.
Evoluzione a livello 2:	l'arma spara una granata che esplode quando ricade al suolo o colpisce un ostacolo.

IL FIRE GUN
Lanciafiamme FT-74



Efficace al più alto grado, occorrerà tuttavia che maneggiate quest'arma con precisione per non restarne a vostra volta danneggiati: attenti alle bruciature!

OSSERVAZIONE: Quest'arma è danneggiata, quando Cutter la trova. È però possibile ripararla con due pezzi: il primo permette di regolare l'intervallo che c'è fra l'attivazione e il tiro effettivo; il secondo pezzo, invece, permette di regolare il flusso del combustibile, allungando così il getto di fiamma.

NB: Le munizioni, proprio come le evoluzioni, si trovano sparpagliate per tutto il pianeta Adelpha. Cutter potrà trovarne in luoghi diversi o comprarne, se trova persone disposte a separarsi da queste "reliquie", oppure farne fabbricare, ma, per questo, Cutter dovrà trovare il soggetto adatto e procurargli la materia prima.

GADGET

Oltre alle armi e munizioni relative, Cutter dispone anche, nella sua attrezzatura, d'una serie di "gadget" tecnologici destinati a soccorrerlo nel caso di situazioni difficili.
Quando Cutter ha in mano uno di questi oggetti, premete sul pulsante d'azione primario per utilizzarlo.

INVISIBILITÀ
(PPS : Proton Phase Shifter)
Cutter diventa invisibile per alcune decine di secondi. Attenzione: se può utilizzare o raccogliere oggetti pur restando invisibile, non può servirsi di un'arma, ma solo utilizzare i propri pugni; questo è l'aspetto più interessante dell'invisibilità.

OLOGRAMMA
(Ubik-0A)
Compare un ologramma di Cutter che si lancia in corsa verso il nemico e trattiene così i soldati lontani da Cutter.

BINOCOLO
(E.V.D. : Enhanced Vision Device)
Ingrandendo fino a dodici volte, il binocolo può funzionare anche in modalità "raggi X" (tasto "x" in configurazione standard), dando la possibilità di vedere attraverso i muri. Attenzione: guardare in direzione del sole saturerà il sensore CCD dell'E.V.D. in modalità Raggi X. Una funzione "lock" (tasto "K" in configurazione standard), permette di fissarsi su un personaggio e seguirne automaticamente gli spostamenti.

ESPLOSIVO
(C4-PE)
Pur sprovvisti di sistema di brillamento ritardato, questi pacchi di dinamite saranno comunque molto utili. Potete farli esplodere sparandoci sopra, oppure utilizzando i detonatori a distanza.

DETONATORE
(CLAPR-T)
Molto pratico per restare lontano dall'azione, permette di far brillare i pacchi di dinamite (C4-pE) che si trovano nel suo raggio d'azione: la prima pressione vi permette di visualizzare i C4-PE attivati; una seconda pressione immediatamente dopo li fa esplodere.

TRIPWIRE
(THNDR-STP33)
Piazzato a terra, questo speciale detonatore a segnalazione di presenza attiva gli esplosivi (C4-PE) che si trovano nel suo perimetro allorché qualcuno passa loro vicino.

IL TELETRASPORTO
(F-LINK)
È costituito, in effetti, da un elemento di "partenza" e da una base d'arrivo. Utilizzate questo oggetto una prima volta per porre la base d'arrivo a terra. In seguito, quando farete scattare l'elemento di partenza, Cutter verrà teletrasportato alla base d'arrivo e il teletrasporto andrà automaticamente a reintegrarsi nello zaino. Attenzione, il raggio d'azione d'un teletrasporto è limitato: non può funzionare da un mondo a un altro.

TRACKER
(PROXI-130 HF)
Una volta in azione, il tracker indica a Cutter la direzione del nemico più vicino.

OSSIGENO
(O2K-MINI)
Questo gadget permette a Cutter una maggiore autonomia sott'acqua.

MEDIKIT
Questa borsa di pronto soccorso ridarà delle forze a Cutter.

8 - PARTENZA RAPIDA, TRUCCHI E ASTUZIE

- Al momento del vostro arrivo su Adelpha (e in particolar modo nel mondo dei Templi), siate discreti e prendetevi il tempo necessario per valutare le forze presenti, prima di lanciarvi nella zuffa.
- Non circolate inutilmente con le armi in mano! Servirebbe solo a intimorire la popolazione che, in seguito, si rifiuterebbe di parlarvi.
- Avete a disposizione dei "gadget". Servitevene! In situazioni pericolose, vi consentiranno di trarvi d'impaccio senza rimetterci troppo.
- Tenete ben a mente che avete tutto da imparare sui Talan e sul pianeta Adelpha in generale. Prestate attenzione al minimo dettaglio.
- Avrete più forza dal favore della popolazione. Dovrete quindi evitare di focalizzarvi unicamente sulla vostra missione e saper andare in aiuto di quelli che ve lo chiedono.
- Il teletrasporto è molto utile... Se ritenete di aver identificato un luogo importante in cui dovrete tornare, pensate a farne una base d'arrivo.
- Non minacciate inutilmente i Talan, altrimenti la vostra reputazione e notorietà diminuiranno, rendendovi difficoltoso l'ottenimento di informazioni.
- Nella vostra battaglia contro i soldati, la popolazione potrà forse darvi un aiuto prezioso.
- I personaggi più importanti (Shamaz, responsabile dei raccolti, ecc...) sono al corrente di tutto ciò che si dice su di voi e di tutto quanto avviene nella regione, movimenti di truppe compresi...

In caso di necessità, contatta pure il punto di vendita dove hai acquistato il prodotto o il nostro servizio clienti:

Per telefono: Hotline: +33 472 53 32 00

Fax: +33 472 53 32 50

Via posta: INFOGRAMES FRANCE
Servizio Clienti
4 rue des Draperies
Les Coteaux de Saône
69532 Saint Cyr au Mont d'Or Cedex
FRANCIA

Via email: support@infogrames.fr

Internet: http://www.infogrames.com

9 - IL LIBRO DI ADELPHA

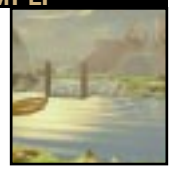
I 6 MONDI

Adelpha si compone di sei regioni, tanto diverse fra loro da chiamarle comunque "mondi".

Ranzaar,
TERRE BIANCHE o MONDO DELLA NEVE

La Terra Bianca è un piccolo territorio dove l'inverno è permanente. Questo mondo è abitato dai ribelli che si oppongono al regime di Fae Rhan. Costoro seguono gli insegnamenti del profeta Kazar e perpetuano il ricordo della sua predizione, nell'attesa che giunga l'eletto annunciato.
All'inizio del gioco il capo dei ribelli ha appena raccolto Cutter. Gli spiega la situazione e lo mette al corrente della profezia di Kazar, convincendolo a ricercare le reliquie sacre.
Poiché il Mondo della neve è poco popolato, è per lo più vergine d'infrastrutture. È quindi una zona d'allenamento e ripiego.

Shamazaar,
MONDO DEI TEMPLI



Questa regione è consacrata ai templi Talan (gli abitanti di Adelpha) e ai coltivatori. È uno spazio di serenità, meditazione e armonia con la natura. Almeno, prima che Fae Rhan cominciasse la sua carriera di tiranno, installandovi un'importante presenza militare. Da allora, i sacerdoti Talan, gli Shamaz, sono oppressi e tenuti sotto una rigorosa sorveglianza affinché non incitino la popolazione contro il nuovo potere.
Si tratta dunque, nonostante l'apparente tranquillità, d'una zona "calda": pattuglie di soldati sorvegliano strettamente questo mondo, e occupano principalmente il grande tempio centrale
Oltre a contenere numerosi templi, Shamazaar è una regione di coltivazione intensiva (le colture di Riss coprono l'80% della superficie abitabile). Queste coltivazioni, semplici e basilari, alimentano, d'altronde, quasi tutta Adelpha.

Okasankaar,
MONDO DELLE PALUDI

Questa regione è costituita prevalentemente d'acqua. Il suolo, che emerge con gradualità dall'acqua, si asciuga progressivamente fino alla pianura. Villaggi di pescatori riforniscono la città di pesce. Non è possibile circolare nella palude, se non con l'ausilio di barche a fondo piatto, che si possono noleggiare dai pescatori del luogo. Si devono prendere in prestito queste chiatte soprattutto per raggiungere l'isola del Nord-Est (isola del mostro) e quella dell'Ovest.

Talanzaar (Okriana),
MONDO DELLA CITTÀ e punto d'incontro d'Adelpha

Okriana è l'unica grande città su Adelpha. Ospita la maggior parte della popolazione Talan d'Adelpha, costituendo il cuore culturale e artigianale di questo pianeta. La città è anche il centro di comando di Fae Rhan (da quando ha preso il potere grazie ai Faékynn). È dunque in questa regione che la presenza militare è più massiccia.

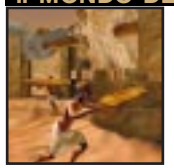
Okriana è antica, più di quanto non sappiano gli stessi Talan. Gli edifici attuali sono stati innalzati sopra le fondamenta d'una gloriosa città appartenuta all'antica civiltà Talan. In compenso, la fortezza che occupa ormai il centro d'Okriana, è recente: è stata costruita qualche millelune fa per ordine di Fae Rhan, quando la sabbia ha cominciato a invadere la regione.

Oggi, Okaar non ospita più che delle primitive tribù di Oogoobar che non passano la decina d'individui e vivono della caccia ai Twôn-Ha e, più raramente, ai Gamor, i più grandi predatori della foresta.

Okaar,
l'antico MONDO DELLA FORESTA

È la regione più boscosa e selvaggia del pianeta. Si riduce a una magnifica foresta dove abbondano la vegetazione e gli animali. È un mondo dimenticato e allo sbando, dove vive un piccolo numero di Talan, che ha conservato una gran parte di mistero e a proposito del quale le leggende sono numerose.

Motazaar,
il MONDO DELLE MONTAGNE



La regione è per la maggior parte desertica: rari vegetali spuntano qua e là, ma nell'insieme il paesaggio è desolato. A causa del suo carattere ostile e dell'accesso molto arduo, la regione delle montagne ospita le prigioni di Fae Rhan. Questa contrada è difficilmente praticabile, i sentieri stretti e pericolosi, e certi rifornimenti sono effettuati per mezzo di Ventilopi.
D'altra parte, è la sola regione d'Adelpha che possiede miniere d'Elidium, oggi intensamente sfruttate da Fae Rhan.

LE PORTE SACRE

Queste porte (Daoka) sono delle camere d'energia che permettono il passaggio diretto da un mondo a un altro.

Furono create in tempi remoti e sono sacre.
La maggior parte è ad accesso completamente libero.

Recentemente, Fae Rhan è riuscito a metterne alcune sotto buona guardia per meglio controllare gli spostamenti della popolazione.

LEGGENDE

Numerose leggende, più o meno verificate, circolano fra i Talan su Adelpha. Due, in particolare, vengono spesso ripetute dagli anziani...

- Fae Rhan vedrebbe passato e avvenire, sarebbe un Kamôn, ma da lungo tempo non si vede più; alcuni credono addirittura che non esista. Infatti, sono i suoi fedeli a esprimersi per lui e ad agire alla luce del sole secondo la sua volontà.

- Una porta sacra, dimenticata e nascosta, condurrebbe direttamente al cielo... Il fatto che la spedizione sia arrivata su Adelpha l'ha, in un certo senso, provato...

RELIGIONE

Tanto la religione che le caste sono fondate sul principio delle essenze. L'universo è in profonda armonia allorché le essenze s'equilibrano:

il fuoco (FAE),
l'acqua (ELUEE),
la terra (GANDHA) e
l'aria(KA).

Se l'armonia è spezzata dal predominio di una delle essenze, gli dei o i loro intermediari, gli spiriti, avvertono e aiutano i Talan.

Quando Cutter arriva, il fuoco è dominante e Adelpha corre verso lo squilibrio, la propria perdita, la morte...

I sacerdoti, denominati gli Shamaz, realizzano l'essenza dell'aria (KA). È una delle caste meno rappresentate, ma più rispettate, in seno ai Talan.

Contadini e pescatori, così come tutti gli addetti ai lavori pesanti e i commercianti, fanno parte dell'essenza della terra (Gandha). Numerosissimi, costituiscono lo zoccolo della società Adelphiana.

I soldati, relativamente numerosi, nonché certi ribelli, portano l'essenza di fuoco (Fae), che conferisce loro un temperamento avventuroso e anche violento.

Gli artisti, dotati dell'essenza dell'acqua (Eluee), sono i più rari. La loro sensibilità è fortissima, e li ritroviamo musicisti o dediti all'artigianato, in cui impiegano tutto il loro talento.

Gli Shamaz sono in numero di sette e vivono dentro Shamazaar, il mondo dei templi. Per ogni mondo c'è uno Shamaz, tenuto a farsi carico della spiritualità e della fedeltà dei Talan. Il settimo Shamaz, denominato KamShamaz, dirige i lavori della congregazione nel suo complesso.

Questi sacerdoti sono temuti e rispettati da tutti i clan e costituiscono un contro-potere rispetto a quello di Fae Rhan, che non riesce a indirizzare i Talan contro quest'ordine religioso. Infatti, qualche centinaio di lune dopo che Fae Rhan aveva imposto il suo regime oppressivo, gli Shamaz hanno cominciato a prendere le parti dei ribelli. Hanno rinforzato il loro attaccamento alla tradizione fondata da Kazar e la loro fede nella sua profezia.
Certamente hanno compreso che c'era un punto in comune fra la profezia e la ribellione contro Fae Rhan...

Gli Shamaz annettono molta importanza all'arrivo di Fae Rhan e Kazar, perché "quelli venuti dal cielo", i "fuori essenza", scompigliano l'equilibrio di Adelpha.

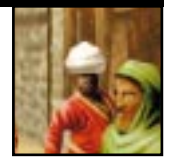
LA POPOLAZIONE

Si distinguono, fra gli abitanti di Adelpha, caste distinte, che peraltro riecheggiano le "famiglie" descritte qui sotto.

IL CONTADINO E IL PESCATORE

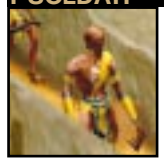
Il contadino di Adelpha è generalmente vestito con una semplice tunica, infilata sopra una camicia colorata, e anche con un cappello conico, suo copricapo tradizionale.
Accanto al contadino, troviamo il pescatore, che porta spesso un abito di colore verde.

IL MERCANTE



Assicura l'economia e gli scambi fra i diversi mondi di Adelpha. Il mercante si distingue per il suo profilo spesso panciuto, un abito colorato e soprattutto il turbante, che, come il cappello conico dei contadini, è un simbolo della sua casta.

I SOLDATI



Fra i soldati, si distinguono tre ordini particolari.

Innanzitutto, il fantaccino "di base", un Talan nominato guardiano, lo si trova molto spesso a guardia di un edificio.
Poi i capitani, soldati agguerriti il cui principale segno distintivo è una cotta in maglia metallica.
Infine i guerrieri, che costituiscono un ordine d'élite, possono essere paragonati a una guardia pretoriana che Kroax (braccio destro di Fae Rhan) dirige con pugno di ferro.

LO SHAMAZ

Vive principalmente nella regione dei templi. È vestito con una toga dalle tinte scure e col cappuccio. Nella vita quotidiana, il sacerdote è anche un guaritore che, con l'imposizione delle mani, riesce a rimarginare le ferite.

IL CACCIATORE

Oggi, gli ultimi cacciatori e avventurieri di Adelpha sono vecchi. Finiscono per diventare narratori e raccontano le loro grandi cacce del passato.

LO SCHIAVO

Ai margini della società Talan, si trova lo schiavo che è un personaggio senza aspirazioni e votato al lavoro. Lo scopriamo scheletrico, le ossa sporgenti, rivestito di un semplice perizoma e soprattutto con un collare di metallo.

IL MENDICANTE

Sono, in generale, vecchi schiavi che hanno scontato la loro pena.
Li troviamo a Okriana dove chiedono la carità ai passanti, raccontando storie per qualche Zorkin o compiendo piccoli servizi.

L'OOGOOBAR (Talan Primitivo)

Quest'ultimo non appartiene ad alcuna casta. Perduto per la civiltà Talan, il primitivo vive in seno a una tribù e si distingue per la corporatura massiccia e i tratti grossolani.

I RICREATORI

Questi artigiani appartengono all'essenza Eluee e sono i più abili a realizzare degli oggetti nell'"Arte sacra". Producono, per conto di Kroax e di Fae Rhan, le armi dei capi dei soldati e le particolarissime munizioni che utilizzano. Si possono trovare nei loro laboratori in città. Il loro innato senso del funzionamento dell'arte sacra, si applica anche alle reliquie, che possono riparare e anche copiare, in ogni particolare, pressoché all'infinito se hanno a disposizione le materie prime adeguate: di qui il loro nome di ricreatori.

LA FAUNA

Attenzione! I mondi di Adelpha rigurgitano di animali più o meno ostili.
Eccone alcuni.

Certi potranno essere molto utili, come:

I TWÔN-HA

La loro potenza e velocità sono prossime a quelle dell'antilope o dello struzzo. Possono essere addomesticati e montati.

LE VENTILOPI

Sono bipedi volanti, con un'apertura alare che può raggiungere gli otto metri. Vengono a volte utilizzate dai soldati per missioni di ricognizione o anche di bombardamento.

Altri vi attaccheranno senza pietà.
Dovrete soprattutto guardarvi da:

I GAMOR

I Gamor sono i predatori d'Adelpha. Fulvi, potenti e longilinei, con corpi pieni di muscoli nodosi, sono temibili cacciatori.

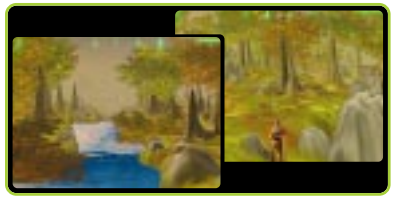
I SANNEGTA

Questi pesci, veri assassini particolarmente feroci, non esitano ad attaccare ogni imbarcazione o nuotatore che si avventuri nelle acque torbide...

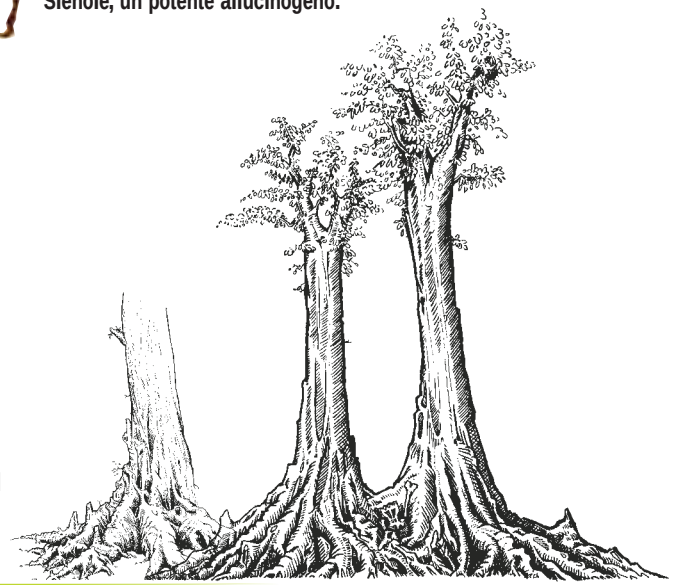
LA FLORA

La vegetazione abbonda su questa ricca terra d'Adelpha, prendetevi il tempo necessario per scoprirla!

Incontrerete, fra gli altri, alberi maestosi come il Sanar, gli Alberi di Fae i cui frutti esplodono toccando terra.



V'imbatterete anche in piante come il Riss, principale fonte d'alimentazione dei Talan, il Magwa dai poteri terapeutici e la Siénole, un potente allucinogeno.



LA LINGUA

Termine	Traduzione
A	
Achondar	Serpente-dragone
Adelpha	Il mondo dei Talan
Ador	Roccia
Afar	Dopo (Fra poco, domani)
Agakamôn	La lingua del cielo
Agazork	La lingua Talan
Am	Insistenza
Até	Quanto

Termine	Traduzione
B	
Barr	Male (cattivo)
Bok	Quartiere
Boogot	Fungo esplosivo e velenoso
Booyat	Fungo che cresce nelle zone calde
Botar	Prima (Ieri)

Termine	Traduzione
C	
Cyana	Città delle paludi

Termine	Traduzione
D	
Dagué	Pericolo, problema
Daguérach	Pianta velenosa
Dammenaï	Piccolo roditore comune
Dano (Nédano)	Dare (Rendere) (rubare)
Daoka	Porta sacra
Darosham	Porta dove nascono le anime
Dissem	Diverso
Dolotaï	A lungo
Doo	Anche (ancora)

Termine	Traduzione
E	
Eïssa !	Banzaï! (grido di guerra)
Elidium	Minerale peculiare di Adelpha
Eluee	Essenza Acqua
Elueen	Quelli nati dall'Acqua
Eoth	Est (destra)

Termine	Traduzione
F	
Faé	Essenza Fuoco
Fae Rhan	Il signore d'Adelpha
Faékynn	Quelli nati dal Fuoco
Faénéa	Fibra estratta dai Gwarat che ha virtù curative
Fehane	Schiuma o Muschio

Termine	Traduzione
G	
Gaéat	Amare
Gamor	Predatore carnivoro fra il lupo e la tigre.
Gaamsavv	Pietra (cristallo di salvaguardia)
Gandha	Essenza Terra
Gandahar	Quelli nati dalla Terra
Ganele	Conchiglia
Gemehar	Tipo d'albero Sanar
Gizhaïe	Portatore d'Essenza
Gorgor	Grosso animale carnivoro
Guita	Sentire
Gwar	Ferita
Gwarat	Cactus
Gwarta	Curare (guarire)

Termine	Traduzione
H	
Hâ	Sì (essere, c'è, esiste...)
Hao (Haomé)	Salve (Buongiorno)
(Maya (Mayamé))	Arrivederci
Hazadess	Fantasma
Hazifar	Conduttore di Ventilope
Héko	Qui
Hokaza	Grazie
Horr	Uhm, boh, uhm
Hoti	Frutti per Twôn-ha (ghiottonerie)

Termine	Traduzione
I	
Iki	Facile
(né iki)	(difficile)

J

Termine	Traduzione
Jinat	Sapere

K

Termine	Traduzione
Ka	Essenza Aria
Kaar	Vita, Vivente
Kaïjin	Il detto del cielo
Kamenaï	Designa gli uccelli
Kamôn	Quelli nati dall'aria
Kanoon	Bene (Buono)
Kata	Benedire
Kaza	Per favore
Kazar	Profeta scomparso
Kiakii(iii)	Divertente
Ko	Chi (e COD, COI)
Koï	Cosa (e COD, COI)
Kez	Dove, (e CC Luogo)
(Tar)	Quando (e CC Tempo)
Krakit	Animale aracnoide
Kroax	Capo dei Talan Fae

L

Termine	Traduzione
Labta	Andare (spostarsi, muoversi)
Lako	Laggiù
Lampé	Birra - alcol
Lepta	Aiutare

M

Termine	Traduzione
Madé	Casa
Maé	Me
Mag	Fame
Magta	Mangiare
Magué	Magué
Magwa	Vegetale con virtù rigeneratrici
Maorr	Maestro
Maré	Importante (molto)
Meenaï	Parecchi (molto, tutto)
Miléa	Armonia
Môn	Reliquie
Mool	Ghiandola salivare di Krakit
Motaz	Montagna
Motazaar	Mondo delle montagne
Moté	Qualcuno

N

Termine	Traduzione
Nani	Caro
Né	No
Négta	Uccidere
Nékaar	Morte
Néogaé	Disgrazia
Noroth	Nord(alto)

O

Termine	Traduzione
Ogaé	Fortuna
Okaar	Mondo della Foresta
Okasankaar	Mondo dele paludi
Okk	Vecchio
Okriana	Città principale
Ôn	Uno (numero)
Oogoobar	Esseri viventi (primitivi)
Oroth	Ovest (sinistra)

P

Termine	Traduzione
Pigweet	Roditori
Pok	Affare (cosa)

R

Termine	Traduzione
Rammu	Pianta tossica
Rân	Bianco
Ranzaar	Terre bianche
Rembat	Rammentarsi (ricordarsi)
Riss	Riso

S

Termine	Traduzione
San	Acqua
Sanar	Essenza comune d'albero
Sangta	Bere
Sankaar	Pesce
Sankaari	Pescatore
Sankra	Caos
Sannégta	Assassino dei mari (pescecane)
Sayat	Dire
Sem	Simile
Séyat	Vedere
Shamaz	Designa i sacerdoti Talan
Shamazaar	Mondo dei Templi
Siénole	Pianta rara con proprietà allucinogene
Sodoth	Sud (basso)
Solam	Deferenza (Cortesia)
Sota	Comprare

T

Termine	Traduzione
Takta	Prendere (servirsi)
Talan	Designa gli abitanti d'Adelpha
Talanzaar	Mondo della Città
Todar	Oggi
Trad	Mercante
Tradta	Vendere
Twôn	Due (numero)
Twôn-Ha	Designa gli animali bipedi da tiro o selvaggi
Twôn-Ha Gui	Attira Bipede

U

Termine	Traduzione
Ulukaï	Anima dell'Essenza

V

Termine	Traduzione
Ventilope	Grosso animale volante che può essere addomesticato

W

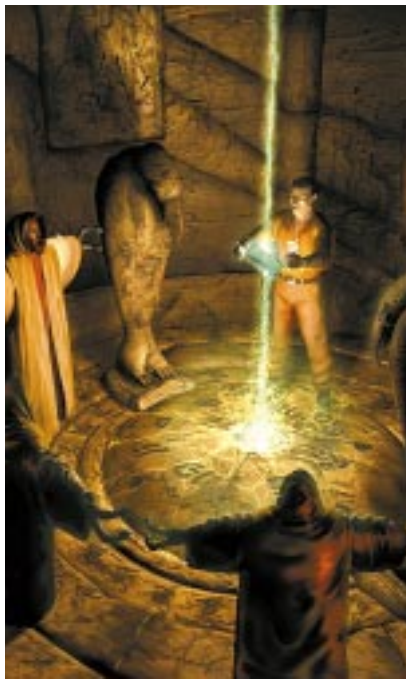
Termine	Traduzione
Wa	Lavoro / occupazione / rango
Wabta	Attendere
Wanat	Volere
Wata	Lavorare

Y

Termine	Traduzione
Yo	Tu
Yod	Spirito dell'Essenza
Yod Eluee	Spirito dell'Essenza Acqua
Yod Faé	Spirito dell'Essenza Fuoco
Yod Gandha	Spirito dell'Essenza Terra
Yod Ka	Spirito dell'Essenza Aria

Z

Termine	Traduzione
Zae	Sicuro
Zaza	Cafone
Zeedog	Animale predatore sedentario che vive nelle paludi
Zonn	Amico
Zark	Nemico
Zorkin	Unità monetaria utilizzata su Adelpha
Zorr	Soldato
Zort	Escremento



10 - BIOGRAFIE

Cutter Slade

Nato figlio unico nella liberale San Francisco del 1960, Cutter Slade ha avuto un'educazione tutt'altro che normale. I suoi genitori sono democratici di sinistra di estrazione intellettuale: il padre è Professore di Inglese alla Berkeley University della California, mentre la madre, norvegese di nascita, è una traduttrice.
Durante l'estate del 1968, i due presero attivamente parte alle numerose dimostrazioni contro il Vietnam tenutesi al campus di Berkeley.

Grazie a una coppia di genitori così progressisti, Cutter ha avuto un'infanzia molto tranquilla, poche pressioni per lo studio e l'opportunità di apprendere alcuni fondamentali valori: la franchezza, il rispetto per il più debole, la tolleranza e la giustizia.

Essi gli hanno inoltre insegnato a essere quanto più indipendente possibile e a condurre una vita non convenzionale. Dai genitori bilingue, Cutter ha ereditato anche l'amore per le lingue straniere e il dono di assimilarle facilmente (in effetti, questa è la sola area accademica in cui eccelle).

A parte la sua attitudine allo studio delle lingue straniere (e una certa inclinazione per la storia), nel corso dei suoi anni di college Cutter si rende conto di essere portato per gli sport. È generalmente molto bravo in atletica, ma eccelle soprattutto nel Football Americano. In tempi brevi diventa insostituibile come quarterback nella squadra di football del suo college, tanto che le autorità accademiche della sua Università decidono di chiudere un occhio sul suo mediocre curriculum scolastico.

Nel 1987, Cutter entra segretamente in Marina. Benché sia piuttosto recalcitrante alla disciplina militare, solo la Marina è in grado di offrirgli la possibilità di provare tutta quell'azione e avventura cui ambisce. La sua famiglia, in particolare suo padre, trova la cosa del tutto intollerabile.

Durante la sua formazione come cadetto, Cutter si mette in luce e viene scelto per frequentare il corso di addestramento del corpo speciale SEAL della Marina. Viene anche qui considerato eccezionalmente dotato, attirando su di sé l'attenzione del Maggiore Doug Dawson.

Negli anni immediatamente successivi, ancora sotto la supervisione attenta, seppure piuttosto distante, del Maggiore Dawson, Cutter diventa uno dei membri più noti dei SEAL.

La sua carriera rispecchia le aree più oscure della politica estera americana; Panama, Sud America e Medio Oriente sono spesso gli scenari delle sue attività.

Nei SEAL Cutter può soddisfare il suo amore per l'azione e l'avventura, anche se le varie operazioni che lo vedono protagonista lo spingono a chiedersi più volte se la violenza e le motivazioni che stanno dietro alle sue missioni siano giustificate.

Nei mesi precedenti il suo ultimo incarico, Cutter si estranea sempre più dalla Marina, limitando ogni contatto con altri uomini dei SEAL se non nell'ambito delle proprie missioni operative. Nel frattempo, comincia a bere molto fuori servizio, cosa che viene notata dagli ufficiali suoi superiori, incluso il suo mentore, Doug Dawson, anche se nessuno interviene direttamente.

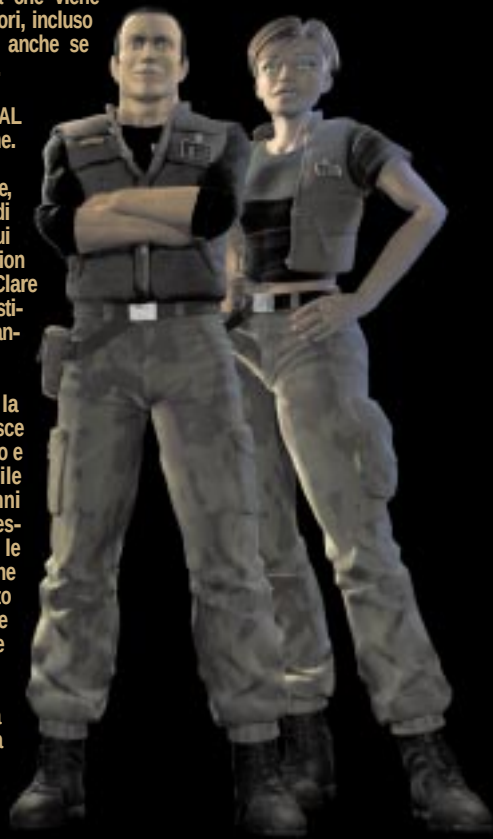
Cutter ritorna al campo dei SEAL dopo essere stato ferito in azione.

Durante il periodo di riabilitazione, viene assegnato all'istruzione di una delegazione diplomatica cui partecipano la reporter Marion Wolfe, figlia della Senatrice Clare Fitzgerald, e il suo fotografo, destinato a morire in un incidente durante lo stesso corso di formazione.

Con grande sorpresa di Cutter, la Senatrice Fitzgerald gli attribuisce la colpa della morte del fotografo e lo definisce un irresponsabile avventuriero. Per due anni quest'ultima conduce un'inchiesta, esaminando nel dettaglio le attività di Cutter. Il ritratto che ne dipinge è quello di un soldato violento, già dichiarato assente ingiustificato e con una grande propensione all'alcolismo.

Con l'aiuto dei suoi legali, la Senatrice costringe Cutter a mettersi in aspettativa a mezzo stipendio nel settembre del 2002.

Le capacità di Cutter come "macchina da guerra" declinano lentamente col passare del tempo che trascorre lontano dai SEAL. L'unica cosa che lo trattiene dal coltivare ulteriormente il suo amore per la vodka è l'amicizia con Doug Dawson (ora Ammiraglio). Quando è lo stesso Presidente degli Stati Uniti a chiedere all'Ammiraglio Dawson di creare i PROWLER, una squadra clandestina di uomini capaci, anonimi e straordinariamente addestrati che compiano una grande varietà di missioni segrete e pericolose, quest'ultimo recluta immediatamente Cutter come Comandante responsabile delle Operazioni.



Marion Wolfe

Marion Wolfe, figlia unica, nasce nel 1974 a Philadelphia. La madre, Clare Fitzgerald, ereditiera di una delle maggiori fortune di Philadelphia, è proprietaria della Banca Fitzgerald. Il padre, Sir Randolph Wolfe, era un Inglese che sua madre aveva incontrato a Monaco nel 1972 e sposato a Londra l'anno successivo. Molto più interessato alla caccia grossa che alla vita familiare, il padre di Marion non diede prova di essere un marito ideale. I genitori di Marion divorziarono nel 1975. Nel 1983, suo padre morì in un incidente aereo in Kenya.

Clare Wolfe, indipendente e con una forte personalità, entra in politica negli anni Settanta. Avvocato di professione, nel 1988 diventa Pubblico Ministero, poi Senatrice per lo Stato della Pennsylvania (col nome di Clare Fitzgerald).
Cresciuta senza una vera figura paterna, Marion è devota alla madre, che ne favorisce la carriera accademica. È una studentessa brillante e ben presto dimostra grande interesse per le civiltà straniere e una certa inclinazione per le scienze. Terminata la scuola superiore, Marion studia biologia a Yale ed etnologia a Chicago, dove ottiene un dottorato di ricerca nel 2000.

Malgrado la sua intenzione di dedicarsi alla ricerca, sua madre la convince a intraprendere una professione nei media, diventando così una giornalista. Fra i suoi pezzi, si segnalano diversi servizi sulle civiltà minacciate del mondo.

Sempre su raccomandazione della madre, il National Geographic le commissiona la realizzazione di un importante documentario sulle ultime civiltà Indiane del Sud America. Clare Wolfe utilizza le sue relazioni per garantire protezione militare alla figlia, in virtù dei pericoli insiti in una simile spedizione.

Marion e la sua équipe prendono parte a un addestramento intensivo della durata di un mese presso il campo dei SEAL. Il corso include un'intera settimana di pratica nel lancio col paracadute il cui istruttore principale è Cutter Slade.
Un lancio dall'aereo per raggiungere una piattaforma petrolifera si trasforma però in un vero disastro: un temporale improvviso esercita pressioni inattese sulla squadra e un colpo di vento spinge il cameraman al di fuori della traiettoria normale. Il suo paracadute rimane impigliato in una gru vicina. Contravvenendo agli ordini di Cutter, il novellino, preso dal panico, si sgancia le cinghie e trova un rifugio precario nelle ganasce portanti della gru, 40 metri al disopra delle onde furiose.

Cutter riesce a fissare le ganasce sfruttando due catene d'acciaio penzolanti. L'invio della persona più vicina a lui - Marion - ad azionare una leva sul pannello di controllo per riportare le ganasce verso la piattaforma della gru prima di abbassarle verso la base, si dimostra disastroso.

In preda a un terribile attacco di panico, Marion spinge la leva sbagliata. Per una frazione di secondo Cutter si trova impotente a guardare le ganasce aprirsi lentamente e gli occhi sbarrati dell'allievo mentre dalla gru cade in mare. Il corpo senza vita di Mark Tilfont verrà ritrovato la mattina successiva e l'intera operazione immediatamente annullata.

Quando Marion ritorna negli Stati Uniti, la madre Clare accusa il Pentagono di mettere deliberatamente in pericolo le vite degli allievi.

La Senatrice inizia allora a indagare su Cutter Slade e scarica la propria rabbia su di lui in una lunga battaglia legale.

Per la prima volta, Marion e sua madre sono in grave disaccordo. Marion spiega alla madre, che però rifiuta di ascoltarla, l'effettivo ruolo di Cutter e quanto lei stessa gli sia debitrice. Clare proibisce a Marion di rivedere Cutter, anche solo per spiegargli di non essere d'accordo con sua madre.

Marion si allontana dalla madre e abbandona il giornalismo, dedicandosi alla ricerca bio-etnologica. Comincia di nuovo a viaggiare in lungo e in largo per il mondo e, nel 2003, pubblica un'Enciclopedia degli Alimenti Terrestri (Cibi della Terra. Enciclopedia degli Alimenti Terrestri. Cutler & Merchand. 2003).

Nel 2007, Marion è Direttrice del Laboratorio di Esobiologia dell'Università di Chicago ed è riconosciuta come una delle principali specialiste del suo campo.

William Kauffman

Kauffman proviene da una buona famiglia della Nuova Inghilterra. Sua nonna, della famiglia Van Den Straaten, pretende che i suoi avi fossero arrivati nel Nuovo Continente a bordo del Mayflower. Suo padre era professore di scienze ad Harvard. La madre, invece, morì nel dare William alla luce: era prematuro di 3 mesi e crebbe come un bambino malaticcio.

Non ancora ventenne, Kauffman servì come medico in Vietnam. Là venne ferito e rimandato a casa decorato con un Purple Heart. Dopo aver frequentato Harvard, Kauffman intraprese ricerche in fisica quantistica, un campo della conoscenza che vive attualmente una nuova fioritura.

Kauffman si è sposato due volte e ha due figli, uno da ciascuna moglie. È un buon padre quando ha il tempo per vedere i propri figli, ma il suo impegno nel lavoro relega la vita familiare a un ruolo del tutto secondario.

Completa la teoria delle "Supercorde" di Einstein e per questo vince il Nobel per la fisica. Fa parte di molti comitati e dei consigli di amministrazione di alcune delle più potenti aziende americane (in particolare una banca d'affari e un gruppo di Scienze della Vita).

Tuttavia, a seguito della pubblicazione di un documento sull'esistenza di un numero infinito di mondi paralleli, non viene preso sul serio.
I militari avvicinano Kauffman e propongono di finanziare le sue idee presentandolo ad Anthony Xue.

I due non vanno d'accordo, ma hanno bisogno l'uno dell'altro per completare le loro ricerche. Il primo valido collaudo del progetto "SideStep" non sortisce i risultati auspicati, degenerando in un vero buco nero.

Kauffman non è certo di quale sia stato l'esatto elemento che ha funzionato male e vuole solo delimitare il problema per poter continuare a sviluppare ulteriormente le sue teorie.

Anthony Xue

Xue è nato nel 1970 in una famiglia povera del Sud. I suoi genitori gestiscono una tavola calda per camionisti sull'autostrada per Tampa, in Florida.

Fin dalla più tenera età, Xue dimostra un talento eccezionale per qualunque argomento scientifico. Benché sia abbastanza intelligente da conseguire borse di studio, i suoi genitori (per i quali egli non rappresenta altro che una risorsa di mano d'opera a buon mercato, lavando i camion per i clienti e servendo a tavola nei momenti di maggiore affluenza) non gli consentiranno mai di lasciare Tampa per studiare.

Si diploma alla scuola superiore a 16 anni e si iscrive a un college cittadino.

Xue ottiene una laurea di primo grado in fisica (con il massimo dei voti) presso la poco importante università del suo stato.

Xue non andrà mai più in là con gli studi.

L'unico modo per potersi allontanare dai suoi genitori è quello di trovare un lavoro il più presto possibile. Nel 1993 si unisce a un gruppo di ricerca capeggiato dal successore del Professor Amato (Premio Nobel per la Fisica del 1969), un certo Dr Albert Ross.

Benché solo con la mansione piuttosto umile di assistente alle ricerche (una sorta di funzionario informativo), per la prima volta Xue entra in contatto col prestigioso ambiente del MIT e con le numerose opportunità scientifiche che esso offre.

Nel corso dei pochi mesi iniziali della sua collaborazione con Ross, malgrado l'inesperienza e la mancanza di qualifiche, Xue eclissa vistosamente gli altri ricercatori e, per questo, diventa rapidamente oggetto di invidia.

I colleghi meno ben intenzionati sono costretti a riconoscere la sua intelligenza superiore, ma privatamente (o più apertamente davanti a membri influenti della comunità scientifica) disprezzano le sue umili origini e i suoi sforzi per nasconderle.

Malgrado tutti i pettegolezzi, Xue continua a brillare nelle sue ricerche e presto diviene responsabile della gestione di un laboratorio intero. Comincia così a sperimentare le reazioni materia/antimateria. I risultati che raggiunge nel 1999 sono estremamente positivi e per Xue la prospettiva di essere riconosciuto dall'intera Comunità Scientifica sembra ormai a portata di tiro.

Nel 1999, la sete di notorietà di Xue lo obbliga a condurre sempre più esperimenti e a prendere sempre meno precauzioni. È ossessionato dal desiderio di ottenere un maggior numero di risultati.

Il 24 ottobre dello stesso anno 1999 avviene la catastrofe: la sua squadra di ricercatori perde il controllo della reazione materia/antimateria e 11 persone rimangono uccise in un'esplosione in laboratorio.

Benché la legge non consideri Xue responsabile di questa tragedia, la comunità scientifica si prende la propria rivincita per il precedente successo di questo ricercatore dall'approccio decisamente anti-convenzionale, accusandolo di comportamento irresponsabile nel suo lavoro. La vita diventa ben presto impossibile per Xue e, nell'aprile del 2000, estromesso dalla comunità dei ricercatori, abbandona il MIT.

Nonostante questo, a Xue non verrà impedito a lungo di proseguire le sue ricerche.

L'Esercito Americano, interessatosi per anni al suo lavoro, gli fornisce ben presto un nuovo laboratorio e nuovi finanziamenti... in cambio della segretezza assoluta. Anche se Xue può ora proseguire nella sua opera, egli è ancora condannato a restare uno sconosciuto.

Nel 2003, dopo tre anni di lavoro e ulteriori esperimenti, l'Esercito chiede a Xue di mettersi in contatto col Professor Kauffman, che sta tentando di dimostrare l'esistenza di mondi paralleli.

Secondo il comitato scientifico dell'Esercito responsabile del controllo sul lavoro di Xue (e anche secondo lo stesso Xue), l'energia liberata dalle reazioni materia/antimateria potrebbe fornire la chiave di accesso ai mondi paralleli descritti da Kauffman.

Superando la sua reticenza e la sua sfiducia nei confronti di Kauffman, che per lui rappresenta l'incarnazione dell'establishment scientifico che lo ha sempre respinto, Xue si incontra con lo scienziato suggerendo una possibile collaborazione. Kauffman dapprima esita (egli conosce, naturalmente, il passato di Xue e sospetta una scarsa propensione verso un'area scientifica nuova quale l'esplorazione dei mondi paralleli), ma poi accetta di lavorare con Xue.

Nei quattro anni successivi i due uomini collaborano strettamente.

La somma delle loro capacità produce risultati che superano anche le più ottimistiche previsioni (l'Esercito Americano non aveva programmato esperimenti su scala naturale prima del 2015, come minimo).

Ma nessuna relazione, tranne quella strettamente professionale, si è sviluppata fra i due uomini nel corso degli anni. Al contrario, ogni giorno Kauffman trova un nuovo motivo per deplorare la fretta eccessiva del suo collega, mentre Xue trova sempre più difficile tollerare di essere considerato dai suoi committenti come l'assistente di Kauffman, un semplice "subappaltatore" responsabile per i problemi di natura energetica.

11 - CREDITI

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

Visitate il nostro sito web ufficiale
http:\\www.outcast-game.com
per ordinare i vostri gadget.

DVD TEAM

Production
Stéphane Bonazza
Raphaelle Jonnery

Localization
Chrystèle Dozoul
Sylviane Pivot

Marketing
Anne Chevalier

DVD-ROM Authoring
Emmanuel Nedelec

DVD-VIDEO Authoring
ABIBAC

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

Special thanks to
Hassan Ezzahir
Game One
KBP

© 1999/2000 INFOGRAMES EUROPE

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

Adobe Acrobat Reader is a registred mark of Adobe

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

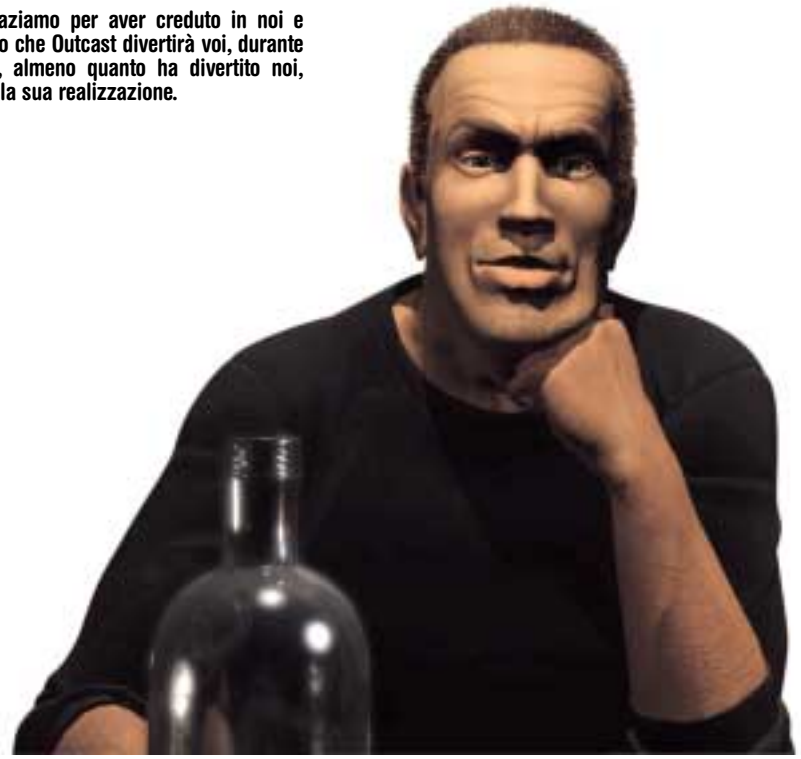
Made with Macromedia is a registred trademark of Macromedia

12 - NOTA DEGLI SVILUPPATORI

Ci abbiamo messo quattro anni a sviluppare Outcast, per potervi offrire un'esperienza nuova... un gioco ambizioso, al di fuori dai soliti schemi.

Durante lo sviluppo, il nostro obiettivo è sempre stato quello di potervi offrire un divertimento sicuro, ma anche di rendervi partecipi della nostra visione del gioco, un gioco che si spinge più lontano di molti altri, offrendovi la possibilità di esprimervi sotto molti aspetti: l'azione, l'avventura, la strategia, la riflessione...

Ma non è tutto. Outcast vi invita a sognare, a evadere in questo universo parallelo, popolato da creature esotiche. Adelpha vi aspetta, Ulukaï.

Vi ringraziamo per aver creduto in noi e speriamo che Outcast divertirà voi, durante il gioco, almeno quanto ha divertito noi, durante la sua realizzazione.

Appeal.