Indice

1 - INSTALAÇÃO
- Configuração mínima + recomendada 6
- Instalação do jogo 6

2 - AS OPÇÕES
- O menu de inicialização 7
- O menu principal 8

3 - O EQUIPAMENTO DE CUTTER
- Head Up Display (HUD) 9
- Advoser (Informador) 9
- Mapa e scanner 10
- Mira e controle do armarmamento 10
- Mochila miniaturizadora 10
- Bloco de notas 11
- Léxico 11

4 - COMANDOS 12

5 - AÇÕES 14

6 - SALVANDO E CONTROLANDO O NÍVEL DE VIDA
- O Gaamsaav 15
- O poder de cura dos Shamaz 15
- Morte de Cutter 15

7 - ARMAS E OBJETOS
- Armas e Munição 16
- Dispositivos 18

8 - INICIALIZAÇÃO RÁPIDA, DICAS E TRUQUES 19

9 - O LIVRO DE ADELPHA 20

10 - BIOGRAFIAS 28

11 - CRÉDITOS 34

12 - AVISO DOS CRIADORES 38

“A profecia
vai se realizar...
O Ulukaï veio
do céu para destruir
FAE RHAN
e libertar
o nosso povo”

Shamaz Zokrace

No ano de 2007,
o governo americano
lança uma sonda destinada
a trazer provas de existência
de um mundo paralelo.
A experiência é bem sucedida mas,
após alguns minutos de transmissão,,
a sonda é danificada por alguma
forma de vida inteligente.
Contrariando todas as expectativas,
esta ação provoca na Terra
violentíssimas ondas de choque,
gerando um buraco negro que,
ao aumentar gradativamente,
passa a ameaçar a própria
existência da Terra.

Você é Cutter Slade,
das forças especiais
da marinha americana.
Você é enviado
juntamente com
outros 3 cientistas
até o mundo
paralelo de
Adelpha.
Sua missão: descobrir
e enfrentar os perigos
de um imenso mundo,
misterioso e hostil,
com o objetivo de
reencontrar e
consertar a
sonda.

O destino da
Terra está
em suas
mãos.

1 - INSTALAÇÃO

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA NECESSÁRIA

- Computador PC IBM Pentium 200 MHz MMX ou 100 % compatível.
- No mínimo 600 MB de espaço livre no disco rígido.
- 32 MB de RAM.
- Drive de DVD-ROM.
- Placa de som compatível com Windows® 95 ou Windows® 98.
- Placa de vídeo com 2 MB de memória.
- Windows® 95

CONFIGURAÇÃO RECOMENDADA

- Computador PC IBM Pentium II 300 MHz ou 100 % compatíve.
- No mínimo 600 MB de espaço livre no disco rígido.
- 64 MB de RAM.
- Drive de DVD-ROM.
- Carte son compatible Windows® 95/98.
- Placa de vídeo com 4 MB de memória.
- Joystick 4 eixos.
- Windows® 98

CONFIGURAÇÃO IGUALMENTE RECONHECIDA

- Processador pentium III.
- Processador AMD K6 3DNow!
- 128 MB de RAM.
- Placa de Som 3D.
- Placa de Som compatível EAX.
- Joystick Microsoft Force Feedback.

INSTALAÇÃO DO JOGO

Insira o DVD em seu drive de DVD-ROM. Aguarde até que o Menu Principal apareça. (Quando você clicar em "JOGAR" você sairá da interface DVD).

Para instalar o Jogo: clique em "Instalar" e em seguida siga as instruções na tela. Recomenda-se que você desinstale qualquer demo do Outcast instalado préviamente, antes de instalar o jogo.

Para mudar as opções de voz e legendas: clique em "CONFIGURAÇÕES DE LINGUAGEM" e então faça sua seleção, não esquecendo de clicar em "APLICAR MUDANÇAS" para confirmar suas novas opções, e prossiga acompanhando as instruções na tela.

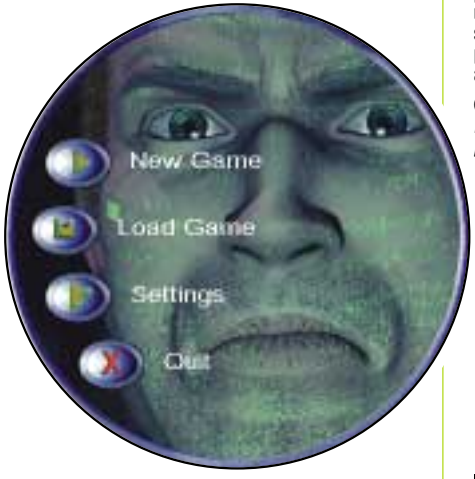
Para Jogar o Jogo: clique em "JOGAR" e então siga as instruções na tela.

Você pode re/instalar o DirectX7.0®, Acrobat Reader®, Windows Media™ Player. Clique em "JOGAR" / "Instalação de Programas".

2 - AS OPÇÕES

O MENU DE INICIALIZAÇÃO

Quando o jogo é iniciado, o seguinte menu aparecerá.



NOVO JOGO Inicia uma nova partida de acordo com os parâmetros selecionados.

CARREGAR JOGO Para iniciar uma partida previamente salva. Escolha aquela que você deseja retomar. Clique sobre a cruz vermelha para anular ou voltar ao menu principal.

PROPRIEDADES Para ter acesso a todas as opções de ajustes do jogo.

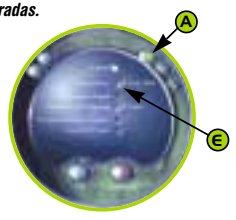
SAIR Para sair do jogo e voltar para o Windows®.

TELA DE OPÇÕES

Vários ajustes são propostos neste menu. Os ícones no alto à direita permitem que você passe de um tipo de regulagem a outro. As setas em cima à esquerda permitem que você passe de uma tela para a outra.

Observação:
Para obter a descrição dos ajustes propostos, posicione o cursor do mouse sobre as opções que podem ser selecionadas.

Clique sobre a tecla "Ok" para confirmar suas escolhas ou sobre "CANCELAR" para voltar à tela principal : suas escolhas assim não serão consideradas.



OPÇÕES DE PERFORMANCE
Clique sobre o ícone "A" em cima à direita para modificar a resolução, o nível de detalhamento gráfico, o nível de detalhamento de visualização ... Você pode, ora configurar você mesmo todas as opções, ora escolher entre as diferentes configurações propostas (em função da velocidade de seu processador). O ajuste das opções do jogo será então automaticamente adaptado à performance de sua máquina. Para isso, utilize as setas (E) para escolher uma configuração que corresponda à potência de seu microprocessador.
Entretanto, nós o aconselhamos a não modificar a configuração porque ela é automaticamente definida no momento da instalação do jogo.

OPÇÕES DE JOGO

O jogo inicia por default com as opções de "Voz" e “Legendas”. Se você não quiser que as legendas apareçam na tela enquanto você estiver jogando, desfaça a seleção da caixa para “Legendas”.

Se você quiser jogar com o mouse, utilize o ajuste " Sensibilidade do Mouse ".

A opção "Som 3D" permite que você acione os sons 3D (Atenção : se você acionar o som 3D e a sua placa de áudio não fôr compatível com esta opção, a performance do jogo ficará comprometida).

Se você possui uma placa de som SoundBlaster que aceite os efeitos Environmental Audio Xperience(tm), marcar a opção " Soundblaster EAX " permitirá que você usufrua de todas as possibilidades de opções de áudio avançadas.

Você pode regular o ajuste de volume entre a música e os efeitos sonoros utilizando a opção " " Mix cd<->sfx " : mova o cursor para a esquerda se quiser privilegiar a música ou para a direita, se quiser valorizar os efeitos sonoros.

Esta opção é muito útil porque ela permite minimizar a diferença entre os níveis de áudio dos variados drives de CD-ROM.

O botão "Volume", que não está na interface, permite que você ajuste o volume geral do jogo (música, vozes, efeitos sonoros).

A opção "Joystick Force feedback " permite ativar, nos joysticks que têm esta opção, a reação em força das ações no jogo.

A opção "Enquadrado" permite que o tamanho dos pixels seja reduzido uma vez que uma moldura preta é introduzida ao redor da imagem.

CONFIGURAR CONTROLES

Este menu permite que você selecione teclas e as associe a cada uma das ações.

Para associar uma nova tecla (ou um botão do mouse ou joystick) a uma ação, clique sobre a ação que você deseja configurar, apertando-a em seguida no teclado (ou um dos botões do mouse ou do joystick). Três teclas diferentes podem estar associadas à mesma ação.

O MENU PRINCIPAL

Uma vez no jogo, você terá acesso a este menu apertando "ESC".
Você poderá escolher entre:

- voltar para o jogo,
- recomeçar uma nova partida desde o início,
- carregar uma partida,
- modificar o volume geral do jogo, o ajuste de volume entre a música e os efeitos sonoros ou a sensibilidade do mouse e os modos de visualização.

Para navegar neste menu, utilize as setas do teclado (ou o joystick) para realçar a opção desejada, e em seguida, clique com o botão ação 1, que você configurou, para confirmar suas escolhas. Selecione o quadrado central para sair deste menu.

3 - O EQUIPAMENTO DE CUTTER SLADE

Para esta missão, Cutter Slade dispõe de um equipamento de última geração. A maioria do seu equipamento e armamento foi transferida para o interior de um container teletransportado para Adelpha antes da Equipe de Resgate. Ao partir, Cutter só dispõe de seu Head Up Display (HUD), centro nervoso de todo o seu equipamento.

HEAD UP DISPLAY (HUD)

O HUD, que reage aos impulsos neurológicos, permite que Cutter utilize todo o seu equipamento : advisor (informador), mochila miniaturizadora, sistema de mira, mapa e scanner... Um holo-visor posiciona-se diante dos olhos de Cutter toda vez que ele deseja consultar uma série de informações (mapa, bloco de notas...).

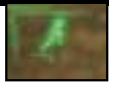
ADVOSER-informador

O Advisor (informador) mantém Cutter informado através de uma série de dados que aparecem permanentemente na tela ou que ficam afixados em função das ações que ele executou,

A BARRA DE VIDA

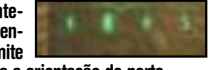
Em cima à direita na tela, ela representa o estado de saúde geral de Cutter Slade. Esta barra diminui toda vez que o herói é atacado durante as lutas...
Quando a barra de vida atinge o nível zero, Cutter morre (rf. § 6-. Controlando o nível de vida).

ÍCONE DE AÇÃO



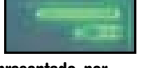
Afixado permanentemente em cima à esquerda da tela, um ícone representa a ação que o herói pode executar num momento específico, apertando o botão de ação configurado (rf. § 5-. Ações).

A BÚSSOLA



Afixada permanentemente em cima no centro da tela, ela permite que Cutter não perca a orientação do norte.

A BARRA DE OXIGÊNIO



Quando Cutter nadar embaixo da água, seu nível de oxigênio mantém-se visível sob a barra de vida, representado por uma garrafa de mergulho que vai se esvaziando lentamente. Quando as reservas de oxigênio chegam ao fim, Cutter morrerá.

DETECÇÃO E ESTOCAGEM DE NOVOS OBJETOS

A primeira vez que Cutter passar perto de um objeto desconhecido, o HUD o detecta e o Advisor (Informador) transmite uma mensagem. Para que um objeto seja devolvido à mochila miniaturizadora, Cutter só tem que passar por cima dele e o objeto será imediatamente guardado.

Uma imagem identificando o objeto será afixada pelo Advisor (Informador) no holo-visor. O Advisor (Informador) é capaz de detectar as novas fontes de energia, inclusive as que emanam das armas dos soldados Talan.

MAPA E SCANNER

O HUD permite digitalizar e memorizar um terreno, reconstituindo-o em seguida como um mapa no holo-visor. Como os dados são automaticamente memorizados pelo HUD, o scanner só funciona da primeira vez que Cutter chama o mapa em cada um dos mundos. Em seguida, o mapa transparente se sobrepõe na tela.
Ativar ou desativar o mapa: TAB.
Utilize as teclas + e - do teclado numérico para aproximar / afastar o mapa.
Utilize a tecla * do teclado numérico para modificar o tamanho do mapa afixado na tela.

MIRA E CONTROLE DO ARMAMENTO

O sistema de mira de cada uma das armas e o controle das munições estão diretamente ligados ao HUD, que pode ser útil no momento do tiro, e ao visor. Uma vez no modo combate, a imagem da arma selecionada assim como a quantidade de munição disponível e o seu nível de evolução (sob a forma lv0, lv1, lv2) são afixados no lugar do ícone de ação no contexto. Um carregador também aparece para as duas primeiras armas. Quando ele ficar vermelho, Cutter precisará recarregar a arma (para mais informações, rf. § 7-. Armas)

MOCHILA MINIATURIZADORA

Monitorada pelo HUD, a mochila miniaturizadora permite guardar e estocar um grande número de objetos variados, miniaturizando-os graças à utilização das microtecnologias.

O controle dos ítens da mochila é possível através do menu INVENTÁRIO, que pode ser acessado através da tecla "i", clicando-se em seguida sobre o ícone de baixo (ou diretamente pela tecla "b"). Utilize as setas para se deslocar dentro do inventário, e utilize em seguida o botão ação 1 para selecionar o objeto : Cutter tirará o objeto da mochila e o pegará com a mão.
Clique novamente sobre o botão ação 1 para utilizar o objeto que Cutter tem na mão. Para guardar o objeto, aperte a tecla "0".

Observação: *é possível associar uma tecla de função (de f2 a f12) a um objeto, pressionando a tecla de função desejada quando o objeto fôr selecionado no inventário. Em seguida, basta apertar a tecla de função selecionada para que Cutter pegue imediatamente o objeto.*
Observação : alguns objetos estão associados por default às teclas de função desde o início do jogo (rf. § 4-. Comandos)

MENU ARMAS E MUNIÇÃO

Uma parte da mochila está reservada para estocar armas e munições. O acesso é feito através da tecla "i", selecionando-se em seguida o ícone da esquerda (a pistola).
Um lugar está previsto para cada uma das armas, mas apenas aquelas que você possui ficam visíveis. A quantidade de munição disponível é fornecida através do número localizado à direita da arma (você pode coletar munição mesmo se você ainda não dispõe da arma correspondente).
No quadro da direita, aparece a imagem da arma, seu nome assim como o seu nível de evolução (0 por default). Utilize as setas e o botão ação 1 sobre a arma escolhida para que Cutter a pegue.

BLOCO DE NOTAS

O diário da missão atualiza automaticamente as missões que você deve executar (ou as que você já tiver executado), e isto de um mundo para o outro. Você pode acessá-lo diretamente através da tecla "n" (Notepad) ou passando pelo menu INVENTÁRIO ("i"), clicando em seguida sobre o ícone de cima. Clique depois sobre o mundo escolhido para obter a lista das missões correspondentes. As missões que ainda não foram realizadas estão em negrito.

OBS : o acesso direto através da tecla "n" indica as missões relacionadas ao mundo no qual você se encontra.

LÉXICO

Toda vez que você aprender uma palavra da língua Talan, ela será automaticamente anotada, junto com a sua explicação, no seu léxico. Pouco a pouco, você poderá compreender a fala dos Talan, o que poderá lhe ser muito útil. Você tem acesso ao léxico através do menu INVENTÁRIO ("i"), selecionando em seguida o ícone da direita (ou ainda pressionando diretamente a tecla "l").

4 - COMANDOS

Outcast pode ser jogado com um joystick, um mouse, um teclado ou a combinação de todos esses periféricos.
No entanto, se você não possuir um joystick 4 eixos, recomendamos que você jogue com o mouse para conduzir as ações, e com o teclado para deslocar Cutter.

Teclado/Mouse (teclas padrão por default)

PRINCIPAIS COMANDOS

Botão ação 1	Ctrl CTRL esquerdo ou botão esquerdo do mouse
Botão ação 2	⇧ SHIFT esquerdo ou botão direito do mouse
Resumo dos comandos	F1 F1
Volta ao menu principal	Esc ESC
Afixar o mapa	⇤⇥ TAB
Menu inventário	I i
Mochila miniaturizadora	B b
Bloco de notas	N n
Léxico	L l

CONTROLE DAS OPÇÕES

Aumentar o volume	R r
Diminuir o volume	E e
Privilegiar a música	D d
Privilegiar os efeitos sonoros	F f
Aumentar sensibilidade do mouse	V v
Diminuir sensibilidade do mouse	C c

CONTROLE DURANTE OS DIÁLOGOS

Passar para a frase seguinte	Botão ação 1
Interromper os diálogos	Esc ESC

CONTROLE DE CUTTER E DA CÂMERA

Conduzir o personagem	↑←↓→ Cursores
Andar	Alt ALT direito + ↑←↓→
Movimento de leme	Alt ↑←↓→ Mouse ou ALT esquerdo + Cursores
Olhar para cima / para baixo	Page ↑ Page ↓ Mouse ou PGUP / PGDOWN
Ação no contexto	Botão ação 1
Modo combate	Mantenta apertado o botão ação 2
Rastejar	Barra de Espaço
Aproximar: zoom in afastar: zoom out	↖ End HOME, END
Modo câmera subjetiva	Ctrl CTRL direito
Mãos vazias	0 0
Selecionar uma das 6 armas	1 2 3 4 5 6 1 a 6 *
Nadar em profundidade	Botão ação 1
Nadar na superfície	Botão ação 1

** Apertar várias vezes a tecla para passar de um nível de evolução de arma para outro. Ex : aperte uma vez e você ter* o tracer gun (metralhadora) em evolução 0, aperte uma segunda vez e ele passar* para a evolução 1... na quarta vez, a arma retornará à evolução 0.*

CONTROLE NOS MENUS

Deslocamento no menu	↑←↓→ Cursores
Seleção de um objeto	Botão ação 1
Sair do menu	Esc ESC ou Botão ação 2

CONTROLE DO MAPA

Aumentar zoom do mapa Diminuir zoom do mapa	+ -
Mudar tamanho do mapa	*

CONTROLE NO MODO BINÓCULOS

Ativar o modo "raio X"	X x
Ativar sistema de trava do binóculo sobre um personagem	K k

ATALHOS NO TECLADO PARA PEGAR UM OBJETO

As teclas de função F2 a F12 permitem que se pegue instantâneamente um objeto que esteja na sua mochila.
É possível associar uma tecla a um objeto a partir do inventário, posicionando-se sobre um objeto e apertando na tecla de função que se deseja associar.
No início do jogo, as teclas de função estão associadas por default aos objetos seguintes :

F2 . . . . . Gaamesavv
F3 . . . . . Kit Médico
F4 . . . . . PPS (Invisibilidade)
F5 . . . . . C4-PE (Explosivo)
F6 . . . . . E.V.D. (Binóculos)
F7 . . . . . Ubik-0A (Holograma)
F8 . . . . . O2 (Oxigênio)
F9 . . . . . Planta que dá energia
F10 . . . . Hoti
F11 . . . . _____
F12 . . . . _____

5 - AS AÇÕES

De acordo com o contexto, Cutter Slade pode efetuar diversas ações.

RASTEJAR

Se você apertar a barra de espaço, Cutter deitará no chão para começar a rastejar. Utilize esta função para se aproximar de lugares vigiados pelos soldados : assim, você poderá evitar um combate sem fim definido.

OBSERVAÇÃO: enquanto Cutter estiver deitado no chão, apenas os binóculos e o Dart Gun (zarabatana) podem ser usados.

MIRAR - ATIRAR

Quando Cutter tiver uma arma na mão, mantenha apertado o botão ação 2 para passar ao modo combate. Aperte o botão ação 1 para atirar. Cuidado, algumas armas como o Perforateur Gun (arma perfuradora) e o boomer gun (arma estrondo) precisam de alguns segundos para serem carregados : neste caso, mantenha apertado o botão ação 1 e solte-o em seguida para atirar.

LUTAR DE MÃOS VAZIAS

Quando Cutter não tiver uma arma na mão, ele ainda assim pode lutar de mãos vazias. Este modo de combate pode ser útil se você deseja se manter discreto. Para isso, mantenha o botão ação 2 apertado (Cutter se coloca em guarda), e pressione em seguida o botão ação 1 para bater.

PULAR - ESCALAR

Quando este ícone estiver afixado na tela, aperte o botão de ação para fazer com que Cutter Slade pule ou escale um muro, ou qualquer outro obstáculo que esteja à sua frente.

MERGULHAR

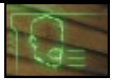
Quando este ícone estiver afixado na tela, aperte o botão de ação para fazer Cutter Slade mergulhar.

NADAR DEBAIXO DA ÁGUA

Quando este ícone estiver afixado na tela, mantenha o botão de ação apertado para que Cutter nade em profundidades. Quando você largar o botão, Cutter nadará numa mesma profundidade. Utilize o botão ação 2 para voltar à superfície.

OBSERVAÇÃO: Cutter não pode usar armas ou objetos enquanto estiver na água.

FALAR

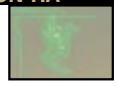


Este ícone fica afixado na tela quando Cutter Slade está parado próximo de um personagem, podendo conversar com ele. Aperte então o botão de ação e o jogo passa para o modo diálogo. Selecione o tema da conversa e aperte em seguida o botão de ação. Selecione o quadrado no centro da tela para sair do modo diálogo.

OBSERVAÇÃO: se o interlocutor de Cutter estiver sentado, nosso herói deve se posicionar bem na frente dele.

Você pode sair dos diálogos apertando a tecla ESC ; você também pode passar para uma frase utilizando o botão ação 1.

MONTAR NUM TWÔN-HA



Alguns Twôn-Ha domesticados e utilizados em diversas tarefas podem servir de montaria para Cutter Slade. Este ícone aparece quando Cutter estiver próximo de um Twôn-Ha domesticado : basta então apertar o botão de ação para se instalar confortavelmente sobre o animal.

OBSERVAÇÃO: Cutter precisa estar localizado à esquerda do animal para poder montar nele.

DESCER DO TWÔN-HA

Uma vez montado num Twôn-Ha, Cutter só pode descer quando o animal estiver parado, apertando então o botão de ação (se Cutter apertar o botão de ação enquanto o Twôn-Ha estiver andando, o animal saltará).

UTILIZAR O OBJETO COM A MÃO ESQUERDA

Quando Cutter segurar um objeto com a sua mão esquerda, aperte o botão de ação para utilizá-lo.

OBSERVAÇÃO: alguns objetos só podem ser usados sob determinadas condições que Cutter precisará descobrir.

UTILIZAR UMA CHAVE

Durante toda a sua aventura em Adelpha, Cutter Slade vai se deparar com diversas fechaduras, e precisará encontrar a, ou as chaves correspondentes. Para utilizar uma chave, selecione-a no inventário e posicione Cutter Slade próximo ao receptáculo até que este ícone apareça, e aperte em seguida o botão de ação para utilizar a chave.

OBSERVAÇÃO: Cutter poderá executar outras ações durante a sua aventura.

6 - SALVANDO E CONTROLANDO O NÍVEL DE VIDA

O GAAMSAAV

O jogo pode ser salvo a qualquer momento usando-se o Cristal Gaamsaav que se encontra na mochila. No entanto, alguns segundos serão necessários para acionar a potência do Gaamsaav; certifique-se de salvar sempre em lugares mais calmos, onde Cutter não esteja tão vulnerável.

O PODER DE CURA DOS SHAMAZ

Os Shamaz têm o dom de curar a população graças aos seus poderes psíquicos regeneradores. Quando Cutter estiver fisicamente enfraquecido (barra de vida incompleta), ele poderá pedir a qualquer Shamaz que o cure, completando assim a sua barra de vida.

OBSERVAÇÃO: os Shamaz precisam de tempo para recuperar sua energia depois de cada processo de cura.

MORTE DE CUTTER

Quando Cutter morre (barra de vida totalmente vazia), ele cai no chão ou bóia na superfície da água ! O menu principal aparece então, e você pode reiniciar uma partida salva, ou recomeçar uma partida totalmente nova : só se vive uma vez !

OBSERVAÇÃO: Quando Cutter mata um Talan importante, a essência do Talan escapa de seu corpo para flutuar em volta de Cutter e envolvê-lo. Para os outros Talan esta essência não é nociva, mas para Cutter, ela é mortal.

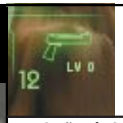
7 - ARMAS E OBJETOS

ARMAS E MUNIÇÕES

Cutter poderá utilizar inicialmente 6 armas que estão à disposição no interior do container. Cada uma das armas poderá ser incrementada de três formas diferentes, graças aos acessórios que proporcionarão um maior poder de fogo, um carregador de maior capacidade ...

As armas são:

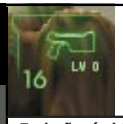
A SIMPLE GUN: Arma Simples (HK-P12)



Pistola básica de pouca eficácia, o que já é melhor do que nada !
Recarrega automaticamente quando você pára de fazer pontaria ou quando o carregador encontra-se vazio.

Evolução nível 0:	o carregador comporta somente 6 balas.
Evolução nível 1:	a capacidade do carregador dobra para 12 balas.
Evolução nível 2:	carregador máximo de 24 balas.

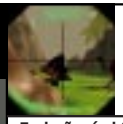
A TRACER GUN: Metralhadora (UZA-SH)



Mais poderosa e evoluída que a HK-P12, é uma arma temível para combates corpo-à-corpo ou em espaços confinados. É uma arma automática de balas luminosas.

Evolução nível 0:	o número de balas por minuto não é muito grande.
Evolução nível 1:	a cadência de tiro é muito rápida, mas a arma superaquece rápidamente, e a cadência acaba diminuindo. É necessário então deixar que a arma esfrie.
Evolução nível 2:	a cadência de tiros é média, mas as balas ricocheteiam contra obstáculos.

A DART GUN: Zarabatana (SLNT-B)



Uma arma mais estratégica, a Zarabatana utiliza cápsulas de veneno que adormecem o adversário atingido. Uma mira telescópica a torna ideal para tiros à distância (somente disponível no nível 2).

Evolução nível 0:	a arma adormece o inimigo durante um curto período de tempo.
Evolução nível 1:	a arma adormece o inimigo durante um período de tempo médio.
Evolução nível 2:	a arma adormece o inimigo durante um longo período de tempo.

A mira telescópica dispõe de um ajuste para aumentar a visão do alvo através das teclas " home " e " end "

A PERFORATOR GUN: Arma Perfuradora (HAWK-MK8)

Uma arma bruta? Não necessáriamente. O que é certo é que quem levar tiro não terá chance alguma, pois ela realmente atravessa os seus alvos.

É necessário carregar a arma com o botão antes de poder atirar.
Uma vez carregada, pode-se aproveitar a inércia do canhão para atirar várias vezes rapidamente.

Evolução nível 0:	tempo de carga longo, projétil de baixa velocidade, comporta uma carga.
Evolução nível 1:	tempo de carga médio, projétil de velocidade média, comporta duas cargas.
Evolução nível 2:	tempo de carga curto, bala de velocidade rápida, comporta três cargas.

A BOOMER GUN: Arma Estrondo (LN-DUO 500)

Esta arma não deixa ninguém de pé no seu ponto de impacto. Cuidado com estilhaços e ondas de choque! A Arma Estrondo dá tiros balísticos, permitindo que se atire por cima de obstáculos.
Se Cutter usar a Arma Estrondo para atirar na água, a onda acabará matando toda forma de vida encontrada no perímetro do tiro.

Evolução nível 0:	a arma lança minas anti-pessoal que detonam automaticamente quando alguém se aproxima. Estas minas são desativadas depois de um certo tempo.
Evolução nível 1:	a arma atira uma granada que explode depois de alguns segundos.
Evolução nível 2:	a arma atira um obus que explode assim que atinge o chão ou toca um obstáculo.

O FIRE GUN: Lança Chamas (LN-DUO 500)

Altamente eficaz, deve ser manejado com precisão para que o tiro não saia pela culatra: cuidado para não se queimar !

Observação : esta arma está danificada quando Cutter a encontra. No entanto é possível consertá-la com duas peças: a primeira permite regular a defasagem entre o acionamento e o tiro efetivo; a segunda permite regular o fluxo da arma para então estender o comprimento da chama.

Nota : As munições, assim como as evoluções estão espalhadas pelo planeta Adelpha. Cutter as encontrará em diversos lugares, ou então poderá comprá-las se ele encontrar alguém disposto a se desfazer destas "relíquias". Ele ainda poderá mandar fabricar armas e munições, mas Cutter deverá encontrar a pessoa certa para fazê-lo e trazer-lhe a matéria prima necessária.

DISPOSITIVOS

Além das armas e munições, Cutter também dispõe, no seu equipamento, de uma série de "dispositivos" tecnológicos que podem ajudá-lo no caso de situações mais difíceis.

Quando Cutter tem um destes objetos na mão, aperte o botão de ação configurado para usá-lo.

INVISIBILIDADE
(PPS: Proton Phase Shifter)
Cutter se torna invisível durante uma dezena de segundos. Atenção: apesar de poder usar ou pegar objetos estando invisível, ele não pode utilizar uma arma nem combater de mãos vazias...

HOLOGRAMA
(Ubik-0A)
Um holograma de Cutter aparece e parte em disparada na direção do inimigo, atraindo os soldados para longe de Cutter.

BINÓCULOS
(E.V.D.: Enhanced Vision Device)
Podendo aumentar a visão de objetos em até doze vezes, estes binóculos podem funcionar também em modo "raio X" (tecla "x" por default) permitindo assim que se veja através dos muros. Atenção : olhar na direção do sol poderá saturar a célula sensível CCD do E.V.D em modo Raio-X. Uma função de "travar" (tecla "k" por default) permite travar a visão em um personagem e acompanhá-lo automaticamente durante seu deslocamento.

EXPLOSIVO
(C4-PE)
Embora não tenham um sistema de detonação retardado, estes pacotes de dinamite são muito úteis. Você poderá detoná-los com um tiro, ou utilizando um detonador à distância.

O DETONADOR
(CLAPR-T)
Muito prático para se manter distante da confusão, permite detonar todos os pacotes de dinamite (C4-pE) dentro do seu raio de ação: apertado uma vez, permite visualizar os C4-PE ativados ; apertado uma segunda vez, os faz explodir.

TRIPWIRE
(THNDR-STP33)
Colocado sobre o chão, este detonador especial detona explosivos (C4-PE) ao detectar a presença de alguém dentro do seu perímetro de ação.

O TELETRANSPORTE
(F-LINK)
Ele é constituído de um elemento de "partida" e de uma base de chegada. Utilize este objeto uma primeira vez para posicionar a base de chegada. Em seguida, uma vez ativado o elemento de partida, Cutter será teletransportado para a base de chegada, e o sistema de teletransporte se reintegrará à mochila. Atenção, o raio de ação de um teletransporte não lhe permite funcionar de um mundo para o outro.

TRACKER -(FAREJADOR)
(PROXI-130 HF)
Uma vez em ação, o farejador indica à Cutter a direção do inimigo mais próximo.

OXIGÊNIO
(O2K-MINI)
Este dispositivo permite que Cutter tenha uma maior autonomia dentro d'água.

MEDIKIT (KIT MÉDICO)
Este kit de primeiros socorros fará com que Cutter recupere suas forças.

8 - INICIALIZAÇÃO RÁPIDA, DICAS E TRUQUES

- Assim que você chegar a Adelpha (inclusive no mundo dos Templos), mantenha-se discreto e tome o tempo necessário para avaliar as forças presentes antes de iniciar uma luta.
- Não passeie inutilmente com uma arma na mão ! Você pode assustar a população que poderá, por sua vez, evitar de falar com você.
- Você pode usar todos os " dispositivos " ! Eles permitirão que você saia de situações perigosas sem deixar muitos rastros.
- Saiba que você tem muito o que aprender sobre os Talan e sobre o planeta Adelpha em geral. Preste atenção aos mínimos detalhes.
- Você ficará fortalecido se a população estiver do seu lado. Por isso, não mantenha-se focado apenas na sua missão, mas também saiba colaborar com aqueles que precisarem de sua ajuda.
- Os teletransportes são muito úteis ... Quando você tiver identificado um lugar importante para o qual você deverá voltar, não esqueça de estabelecer uma base para a sua chegada.
- Não ameace inutilmente os Talan senão a sua reputação e a sua notoriedade ficarão comprometidas, dificultando assim a possibilidade de obter informações.
- No seu combate contra os soldados, talvez a população possa colaborar com uma ajuda preciosa.
- Os personagens mais importantes (Shamaz, responsável pelas colheitas...) estão cientes de tudo o que é dito a seu respeito e de tudo o que acontece na região, inclusive dos movimentos das tropas...

9 - O LIVRO DE ADELPHA

OS 6 MUNDOS

Adelpha é composta de 6 regiões: elas são tão diferentes umas das outras que elas são denominadas " mundos ".

Ranzaar,
A TERRA BRANCA OU O MUNDO DA NEVE

A Terra Branca é um pequeno território onde os invernos são permanentes. Este mundo é habitado pelos rebeldes que se opõem ao regime de Fae Rhan. Eles seguem os preceitos do profeta Kazaar mantendo acesa a lembrança de sua profecia ao aguardar o eleito anunciado.
No início do jogo, o chefe dos rebeldes acaba de acolher Cutter. Ele lhe explica a situação e lhe comunica qual é a profecia de Kazar. Ele acaba por convencer Cutter a procurar as relíquias sagradas.
O mundo da neve tem uma população muito pequena e carente de infraestruturas. Também é considerado uma zona de treinamento e de descanso.

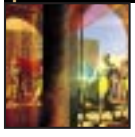
Shamazaar,
MUNDO DOS TEMPLOS

Esta é a região dos templos Talan (habitantes de Adelpha) e dos cultivadores. É um ambiente sereno, de meditação e de harmonia com a natureza. Pelo menos antes de Fae Rhan começar a exercer sua tirania e manter neste território uma presença militar considerável. Desde então, os sacerdotes Talan, os Shamaz, vivem sob um regime de opressão além de serem vigiados constantemente para que não haja o risco de um levante da população contra o novo poder estabelecido. Por este motivo e apesar de sua aparente tranquilidade, esta região é na verdade uma zona " em efervescência " : patrulhas de soldados vigiam incessantemente este mundo. Estes soldados costumam ficar no grande templo central.
Além da implantação de numerosos templos, Shamazaar é uma região com culturas intensivas (as plantações de Riss recobrem 80 % da superfície habitada). Estas plantações simples e básicas alimentam inclusive quase toda Adelpha.

Okasankaar,
MUNDO DOS PNTANOS

Esta região é basicamente constituída de água. A terra emerge lentamente da água, secando progressivamente até a planície. Vilarejos de pescadores abastecem a cidade com peixes. Só é possível se locomover nos pântanos com a ajuda de barcos que podem ser alugados dos pescadores locais. É preciso inclusive usar estas embarcações para chegar até as ilhas que ficam a nordeste (ilha do monstro) e a oeste.

Talanzaar (Okriana),
MUNDO DA CIDADE E ponto central de Adelpha



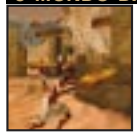
Okriana é a única grande cidade de Adelpha. Ela abriga a maioria da população Talan de Adelpha e representa o coração cultural e artesanal deste planeta.
A cidade também é o centro de comando de Fae Rhan (desde que ele tomou o poder graças aos Faékynn). Por este motivo, esta é a região cuja presença militar é a mais marcante. Okriana é uma cidade antiga, muito mais antiga do que pensam os Talan. As construções atuais foram edificadas sobre as fundações de uma cidade gloriosa que pertencia à antiga civilização Talan. No entanto, a fortaleza que hoje ocupa o centro de Okriana é recente : ela foi construída sob as ordens de Fae Rhan há algumas millunares, quando a areia começava a invadir a região.

Okaar,
o antigo MUNDO DA FLORESTA

É a região mais arborizada e mais selvagem de todo o planeta. Trata-se de uma magnífica floresta onde abundam vegetação e criaturas. Neste mundo, esquecido e abandonado, vivem poucos Talan. Ele abriga boa dose de mistério e são numerosas as lendas sobre o lugar.

Hoje, em Okaar vivem apenas alguns clãs primitivos de Oogoobar que não ultrapassan uns dez indivíduos. Eles vivem da caça ao Twôn-Ha e, mais raramente, da caça aos Gamors, os maiores predadores da floresta.

Motazaar,
o MUNDO DAS MONTANHAS



A maior parte da região é desértica : uma rara vegetação brota aqui e acolá, mas o conjunto integra uma paisagem desolada. Por causa de sua hostilidade natural e do acesso árduo, é nesta região de montanhas que ficam as prisões de Fae Rhan. Nesta região, os caminhos são estreitos e perigosos e o seu abastecimento é feito usando-se os Ventilopes.
Por outro lado, é a única região de Adelpha onde podem ser encontradas as minas de Hélidium, hoje explorado intensivamente por Fae Rhan.

AS PORTAS SAGRADAS

As portas (Daokas) são verdadeiros portais estelares permitindo a passagem direta de um mundo para outro.

Elas foram criadas nos tempos antigos e são sagradas.
A maioria delas tem acesso livre.

Há pouco tempo, Fae Rhan conseguiu manter algumas delas vigiadas com o objetivo de controlar os deslocamentos da população.

LENDAS

Numerosas lendas (mais ou menos conferidas) circulam por Adelpha e entre os Talan. Duas delas costumam ser exaltadas pelos antigos...

- Fae Rhan teria a capacidade de enxergar o passado e o futuro, ele seria um Kamôn, mas ele já não é visto há muito tempo; alguns inclusive acreditam que ele não existe. Na verdade, eles são apenas os seguidores de Fae Rhan que se expressam no seu lugar, agindo de acordo com a sua vontade.

- Uma porta sagrada, esquecida e escondida, conduziria diretamente ao céu... De certa maneira, o fato da expedição ter chegado a Adelpha é prova disso...

RELIGIÃO

A religião assim como as castas, são fundamentadas com base no princípio das essências. O universo se encontra em profunda harmonia quando as essências mantêm-se equilibradas:

o fogo (FAE),
a água (ELUEE),
a terra (GANDHA) e
o ar (KA).

Se esta harmonia fôr quebrada pela predominância de uma das essências, os deuses ou seus intermediários, os espíritos, previnem e ajudam os Talan.

Quando Cutter chega, o fogo é dominante e Adelpha caminha para o desequilíbrio, a perda, a morte...

Os sacerdotes, chamados Shamaz,

incorporam a essência do ar(KA). É uma das castas menos representadas mas sem dúvida a mais respeitada por todos os Talan.

Os camponeses e os pescadores, assim como todos os trabalhadores braçais e os mercadores, pertencem à essência da terra (Gandha). Extremamente numerosos, eles representam o pedestal da sociedade Adelphiana.

Os soldados, razoavelmente numerosos, assim como alguns rebeldes, trazem em si a essência do Fogo (Fae). Esta essência lhes confere um temperamento aventureiro e às vezes até violento.

Os artistas, que carregam a essência da água (Eluee), são mais raros. São extremamente sensíveis. Podem estar voltados para a música ou para o artesanato, nos quais investem todo o seu talento.

Os Shamaz são sete e vivem em Shamazaar, o mundo dos templos. Existe um Shamaz em cada mundo, encarregado de tomar conta da espiritualidade e da fidelidade dos Talan. O sétimo Shamaz, nomeado KamShamaz, coordena os trabalhos de congregação geral.

Estes sacerdotes são temidos e respeitados por todos os clãs e representam um poder contrário ao de Fae Rhan que, por sua vez, não consegue levantar os Talan contra esta ordem religiosa estabelecida. De fato, algumas centenas de luas depois que Fae Rhan impôs seu regime opressivo, os Shamaz começaram a apoiar os rebeldes. Eles reforçaram sua estreita ligação com a tradição fundada por Kazar e a crença na sua profecia.
Eles compreenderam que certamente havia um ponto em comum entre a profecia e a rebelião contra Fae Rhan...

Os Shamaz dão muita importância à chegada de Fae Rhan e de Kazar, porque " aqueles vindos do céu ", os sem-essência, ameaçam o equilíbrio de Adelpha.

A POPULAÇÃO

Dentre os habitantes de Adelpha temos castas distintas que podemos descrever baixo.

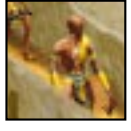
O CAMPONÊS E O PESCADOR

O camponês de Adelpha está geralmente vestido com uma túnica simples colocada sobre um camisa colorida, e tem um chapéu em formato tradicionalmente cônico.
Assim como o camponês, podemos encontrar o pescador. Sua roupa em geral é de cor verde.

O MERCADOR

Ele está na base da economia local e das trocas entre os diferentes mundos de Adelpha. O mercador distingue-se pela sua silhueta barriguda, uma roupa colorida e principalmente um turbante que, assim como o chapéu cônico dos camponeses, é o símbolo de sua casta.

OS SOLDADOS



Dentre os soldados, podemos distinguir três tipos específicos.

Primeiramente, o soldado de linha, um Talan batizado guardião, em geral o vigia de alguma edificação.
Em seguida, os capitães, os soldados acostumados ao perigo cuja principal característica indumentária é um colete blindado.
E ainda os guerreiros que representam o grupo de elite, uma guarda pretoriana que Kroax (braço direito de Fae Rhan) conduz a mão de ferro.

O SHAMAZ

Ele vive principalmente na região dos templos. Está vestido com uma toga em tons de roxo, com capuz. Na vida comum, o sacerdote também detém o poder de curar. Ele possui o dom de curar com as mãos, inclusive nos casos de ferimentos.

O CAÇADOR

Hoje em dia, os últimos caçadores e aventureiros de Adelpha estão mais velhos. Eles acabam se tornando contadores de histórias e narram as grandes caçadas ocorridas no passado.

O ESCRAVO

Marginalizado na sociedade Talan, o escravo é um personagem sem aspirações e voltado para o trabalho. Ele é em geral esquelético, seus ossos costumam estar aparentes e tem por vestimenta uma simples tanga e um colar de metal em volta do pescoço

O MENDIGO

Eles são em geral os antigos escravos que já foram bastante castigados.
Podem ser encontrados em Okriana pedindo alimento àqueles que passam, contando histórias em troca de alguns Zorkins. Eles ainda podem oferecer alguns serviços interessantes

O OOGOOBAR (Talan Primitivo)

Este último não pertence a nenhuma outra casta. Perdido para a civilização Talan, o primitivo mora no meio de uma tribo e pode ser distinguido pela sua grande massa corporal e seus traços marcantes.

OS RECRIADORES

Estes artesãos pertencem à essência Eluee e são os mais hábeis na confecção de objetos de " Arte sagrada " . São eles que produzem, em nome de Kroax e de Fae Rhan, as armas dos soldados e as munições muito específicas que as armas necessitam. Eles podem ser encontrados perto de seus ateliês na cidade. Estes artesãos dominam todos os aspectos relacionados ao funcionamento da arte sagrada. Por este motivo, eles conseguem consertar e inclusive copiar uma relíquia encontrada, traço a traço, se possuírem a matéria prima adequada. São chamados de Recriadores.

A FAUNA

Cuidado ! Os mundos de Adelpha abrigam animais mais ou menos hostis.
Aqui estão alguns deles.

Alguns poderão ser muito úteis como:

OS TWÔN-HA

Sua força e velocidade assemelhanse às do antílope e da avestruz ; podem ser domesticados e montados.

OS VENTILOPES

São bípedes alados, e a sua envergadura pode chegar a oito metros. Algumas vezes eles são utilizados pelos soldados para missões de vigilância, ou até bombardeios.

Alguns outros animais o atacarão sem piedade. É preciso desconfiar principalmente:

DOS GAMORS

Os Gamors são os predadores de Adelpha. Feras poderosas e longelíneas de corpo musculoso e definido.
São caçadores temidos.

DOS SANNEGTAS

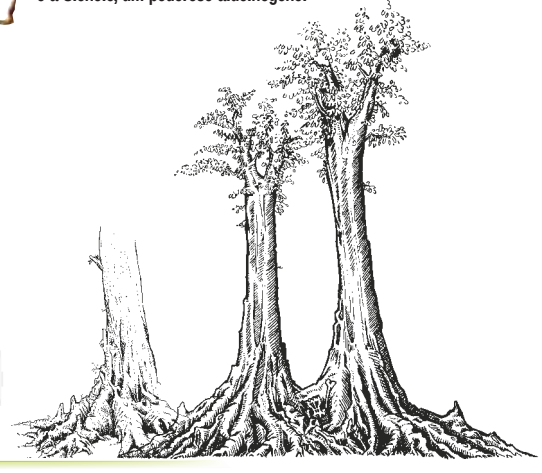
Estes peixes, verdadeiros assassinos especialmente ferozes, não hesitam em atacar qualquer embarcação ou nadador que venha se aventurar nas águas turbulentas...

LA FLORA

A vegetação é abundante nesta rica terra de Adelpha, tome todo o tempo necessário para

desvendá-la! Você poderá encontrar entre outras, árvores majestosas como as Sanars, árvores Fae cujas sementes explodem ao cair no chão...

Você também encontrará plantações de Riss, principal fonte de alimento do povo Talan, a Magwa com seus poderes de cura e a Siénole, um poderoso alucinógeno.



A LÍNGUA

Terme	Traduction
A	
Achondar	Serpente-dragão
Adelpha	O mundo dos Talan
Ador	Montanha
Afar	Depois (Logo,amanhã)
Agakamôn	A língua do céu
Agazork	A língua Talan
Am	Insistência
Até	Quanto
B	
Barr	Mal (mau)
Bok	Bairro
Boogot	Cogumelo explosivo e tóxico
Booyat	Cogumelo que brota em zonas mais quentes
Botar	Antes (Ontem)
C	
Cyana	Mundo dos Pântanos
D	
Dagué	Perigo, problema
Daguérach	Plante vénéneuse
Dammenaï	Pequeno roedor comum
Dano (Nédano)	Dar (Devolver) (roubar)
Daoka	Portal sagrado
Darosham	Porta onde nascem os espíritos
Dissem	Diferente
Dolotaï	Muito tempo
Doo	Também (ainda)
E	
Eïssa !	Banzaï ! (grito de guerra)
Eluee	Essência da Água
Elueen	Nascidos da Água
Eoth	Leste (direita)

Terme	Traduction
F	
Faé	Essência do fogo
Fae Rhan	O líder de Adelpha
Faékynn	Nascidos do Fogo
Faénéa	Um tipo de fibra extraída das Gwarats que permite curar queimaduras
Fehane	Espuma
G	
Gaéat	Gostar
Gamor	Predador carnívoro, entre o lobo e o tigre.
Gaamsavv	Pedra (cristal que permite salvar)
Gandha	Essência da Terra
Gandahar	Nascidos da Terra
Ganele	Concha
Gemehar	Tipo de árvore Sanar
Gizhaïe	Portador da essência
Gorgor	Grande animal carnívoro
Guita	Cheirar
Gwar	Ferimento
Gwarat	Cactus
Gwarta	Tratar de (curar)
H	
Hâ	Sim (ser, tem, existe...)
Hao (Haomé)	Olá (Bom dia)
(Maya (Mayamé))	(Até logo)
Hazadess	Fantasma
Hazifar	Talan que controla os Ventílopes
Héko	Aqui
Hélidium	Minério específico de Adelpha
Hokaza	Obrigado
Horr	Hum, pfff, hmmm
Hoti	Frutas para Twôn-ha (guloseimas)
I	
Iki (né iki)	Fácil (difícil)

J

Terme	Traduction
Jinat	Saber

K

Terme	Traduction
Ka	Essência do Ar
Kaar	Vida, vivo
Kaïjin	Palavra do céu, profecia
Kamenaï	Significa os pássaros
Kamôn	Nascidos do Ar
Kanoon	Bem (Bom)
Kata	Abençoar
Kaza	Por favor
Kazar	Profeta desaparecido
Kiakii(iii)	Engraçado
Ko	Quem
Koï	O quê
Kez	Onde
(Tar)	Quando
Krakit	Animal aracnóide
Kroax	Chefe dos Talan Fae

L

Terme	Traduction
Labta	Ir (se deslocar, mover)
Lako	Lá
Lampé	Cerveja - alcoól
Lepta	Ajudar

M

Terme	Traduction
Madé	Casa
Maé	Eu
Mag	Fome
Magta	Comer
Magué	Alimento
Magwa	Um tipo de vegetal que rejuvenesce
Maorr	Mestre
Maré	Importante (muito)
Meenaï	Vários (muitos, tudo)
Miléa	Harmonia
Môn	Relíquias
Mool	Glândula salivar de Krakit
Motaz	Montanha
Motazaar	Mundo das Montanhas
Moté	Alguém

N

Terme	Traduction
Nani	Caro
Né	Não
Négta	Matar
Nékaar	Morte
Néogaé	Infelicidade
Noroth	Norte (em cima)

O

Terme	Traduction
Ogaé	Felicidade
Okaar	Mundo da Foresta
Okasankaar	Mundo dos Pântanos
Okk	Velho
Okriana	Principal cidade
Ôn	Um (número)
Oogoobar	Seres vivos (primitivos)
Oroth	Oeste (esquerda)

P

Terme	Traduction
Pigweet	Roedores
Pok	Negócio (coisa)

R

Terme	Traduction
Rammu	Planta venenosa
Rân	Branco
Ranzaar	Terra branca / Mundo da Neve
Rembat	Lembrar
Riss	Arroz

S

Terme	Traduction
San	Água
Sanar	Essência da árvore
Sangta	Beber
Sankaar	Peixe
Sankaari	Pescador
Sankra	Caos
Sannégta	Matador dos mares tubarões
Sayat	Dizer
Sem	Igual
Séyat	Ver
Shamaz	Significa Sacerdote Talan
Shamazaar	Mundo dos Temploss
Siénole	Planta rara com propriedades alucinógenas
Sodoth	Sul (embaixo)
Solam	Deferência (Polidez)
Sota	Comprar

T

Terme	Traduction
Takta	Tomar (pegar)
Talan	Significa os habitantes de Adelpha
Talanzaar	Mundo da Cidade
Todar	Hoje
Trad	Mercador
Tradta	Vender
Twôn	Dois (número)
Twôn-Ha	Significa bípedes de carga ou selvagens
Twôn-Ha Gui	Armadilha de bípede

U

Terme	Traduction
Ulukaï	Alma da Essência

V

Terme	Traduction
Ventilope	Grande criatura voadora Pode ser domesticada

W

Terme	Traduction
Wa	Trabalho / ocupação/ posição social
Wabta	Esperar
Wanat	Querer
Wata	Trabalhar

Y

Terme	Traduction
Yo	Você
Yod	Espírito da Essência
Yod Eluee	Espírito da Essência Água
Yod Faé	Espírito da Essência Fogo
Yod Gandha	Espírito da Essência Terra
Yod Ka	Espírito da Essência Ar

Z

Terme	Traduction
Zae	Seguro
Zaza	Camponês
Zeedog	Animal predador que vive nos pântanos
Zonn	Amigo
Zark	Inimigo
Zorkin	Unidade monetária de Adelpha
Zorr	Soldado
Zort	Excremento

10 - BIOGRAFÌAS

Cutter Slade

Filho único, nascido na liberal San Francisco dos anos 1960; sua criação não foi muito comum. Seus pais são Democratas de esquerda, de antecedentes intelectuais: seu pai é professor de Inglês da Universidade da Califórnia, Berkeley, e sua mãe, originária da Noruega, é tradutora.
Durante o verão de 1968, participaram ativamente de numerosas passeatas contra a guerra doVietnam, no campus de Berkeley.

Apesar de seus pais serem tão progressistas, Cutter teve uma infância tranquila. Eles não foram muito exigentes com ele nos estudos, mas incutiram nele uma série de valores como franqueza, respeito pelos fracos, tolerância e justiça. Ensinaram-no a ser extremamente independente e a viver de forma não convencional. Dos seus pais, bilingues, ele herdou um interesse especial por línguas estrangeiras e uma facilidade em aprendê-las (aliás esta foi a única área em que ele se sobressaiu na sua vida acadêmica).

Durante seus anos de college, além do seu dom por línguas estrangeiras (e seu gôsto por história), Cutter descobriu sua habilidade nos esportes. Bom em geral no atletismo, seu forte mesmo foi o Futebol Americano. Ele rapidamente se tornou indispensável como quarterback no time do seu college, e de tal maneira, que a diretoria ignorou suas médias baixas.
Em 1987, Cutter entrou secretamente para a marinha. Apesar de não gostar muito da disciplina militar, ele descobriu que somente a Marinha poderia satisfazer sua sede de ação e de aventura. Sua família e seu pai, em particular, acharam esta postura totalmente incompreensível.

Cutter destacou-se durante os treinamentos e foi naturalmente selecionado para participar do campo de treinamento dos SEALs da Marinha. Lá também sobressaiuse seu talento excepcional, sendo notado pelo Major Doug Dawson.

Durante os próximos anos, ainda sob a distante tutela do Major Dawson, Cutter tornou-se um dos membros mais conhecidos do SEAL.

Sua carreira refletiu o lado mais sombrio da política externa Americana; esteve em atividade no Panamá, na América do Sul e no Oriente Médio com bastante frequência.

Cutter pode então apreciar a aventura e a ação de que ele tanto gostava com os SEALs, mas as operações de que participava o faziam ponderar sobre as justificativas para a violência e os argumentos que guiavam suas missões.

Nos últimos meses antes de sua missão final, Cutter distanciou-se da Marinha, deixando de ter contato com outros SEALs fora de suas missões. Começou a beber muito em suas horas de folga. Os seus superiores, incluindo Doug Dawson, repararam sua atitude, mas ninguém interveio.

Cutter regressou ao campo de treinamento dos SEALs, depois de ferido em uma missão.

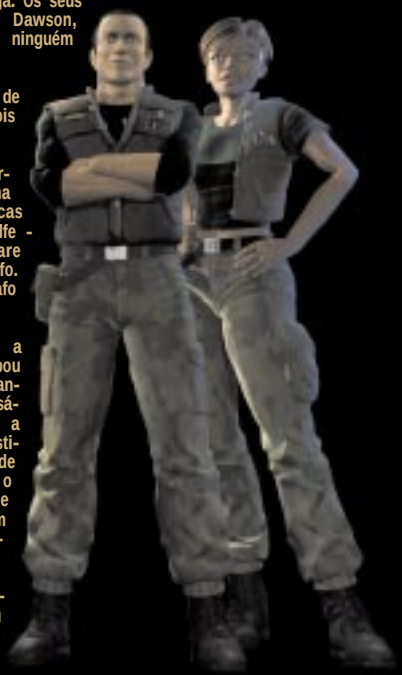
Enquanto recuperava suas forças, foi indicado para uma missão de relações públicas junto à repórter Marion Wolfe - filha da Senadora Clare Fitzgerald, e seu fotógrafo. Durante a missão, o fotógrafo morreu em um acidente.

Para surpresa de Cutter, a Senadora Fitzgerald o culpou pela morte do fotógrafo, chamando-o de aventureiro irresponsável. Durante dois anos, a Senadora conduziu uma investigação sobre as atividades de Cutter. O quadro pintado era o de um soldado violento que havia saído sem permissão e que bebia inveteradamente.

Com a ajuda de seus advogados, a Senadora obrigou Cutter a ser transferido para a reserva, em Setembro de 2002.

O talento de Cutter como "máquina de guerra" decaiu a medida em que o tempo longe dos SEALs aumentou. O único motivo que o impediu de voltar para a Vodka, foi seu amigo, já Almirante, Dawg Dawson.

O Presidente dos Estados Unidos pediu a Dawson que criasse os PROWLERS, um time extra-oficial de homens treinados, capazes e anônimos, que completariam uma série de missões secretas e perigosas. O Almirante naturalmente contratou Cutter como Comandante de Operações.



Marion Wolfe

Filha única, Marion Wolfe nasceu em 1974 na Filadélfia. Sua mãe, Clare Fitzgerald é herdeira da maior fortuna da Filadélfia, o banco Fitzgerald. Em 1972 conheceu o pai de Marion em Mônaco, o inglês Sir Randolph Wolfe, e com ele casou-se em Londres em 1973.
Muito mais interessado na caça de animais de grande porte do que na vida em família, o pai de Marion não era um marido ideal. Os pais de Marion divorciam-se em 1975. Em 1983, o pai de Marion morre num acidente de avião, no Kenya.

Clare Wolfe é independente e é dotada de uma personalidade forte. Ela ingressa na política nos anos setenta. Advogada por profissão, ela se torna Procuradora Pública e depois Senadora pelo Estado da Pensilvânia (sob o nome de Clare Fitzgerald).
Criada sem um pai, Marion adora a sua mãe. Estudante brilhante (contando com todo o apoio acadêmico de sua mãe), cedo demonstra um grande interesse pelo estudo de civilizações estrangeiras e talento para a ciência. Após concluir o colegial, Marion estuda biologia em Yale e em seguida etnologia em Chicago, onde obtém um PhD no ano 2000.

Apesar de desejar trabalhar na área de pesquisa, sua mãe a convence a seguir carreira na mídia, como jornalista. Ela passa então a escrever vários relatórios sobre civilizações ameaçadas do mundo.

Com a ajuda de sua mãe, Marion é chamada pela National Geographic para fazer um importante documentário sobre a última civilização índia da América do Sul. Clare Wolfe usa seus contatos para dar à filha proteção militar, considerando os perigos deste tipo de missão.

Marion e sua equipe participam de um mês de treinamentos intensivos na base dos SEALs. Uma das sessões de treinamento inclui uma semana inteira de treinos de paraquedismo, com Cutter Slade como instrutor principal.
Um dos treinos envolvendo um salto de avião até uma plataforma transforma-se em um completo desastre.
Uma súbita tempestade provoca um inesperado "stress" na equipe. Uma rajada de vento tira o fotógrafo de sua rota.
Seu paraquedas se prende num guindaste. Contrariando ordens expressas de Cutter, o novato desespera-se e soltando as correias, refugia-se de forma precária no interior da pinça do guindaste a 130 pés acima da fúria das ondas.

Cutter estabiliza a pinça ao segurar duas correntes de aço suspensas.

Ao pedir que a pessoa mais próxima dele - no caso Marion - mova uma alavanca no painel de controle que irá reposicionar a pinça do guindaste sobre a plataforma para depois abaixá-la, ocorre um verdadeiro desastre.
Em estado de pânico, Marion aciona a alavanca errada. Cutter assiste, sem ação, durante frações de segundo, as garras da pinça abrirem-se lentamente e os olhos confusos do trainee que começa a escorregar de dentro do guindaste em direção ao mar.

O corpo já sem vida de Mark Tilfont foi encontrado no dia seguinte e a operação inteira foi imediatamente cancelada.

Quando Marion retorna aos Estados Unidos, Clare acusa o Pentágono de pôr em risco deliberadamente a vida de trainees. Ao saber da existência de Cutter Slade, descarrega sua raiva sobre ele movendo uma longa batalha judicial.

Pela primeira vez, Marion e sua mãe passam a ter uma séria desavença. Marion explica à sua mãe qual a verdadeira função de Cutter e como sente-se endividada para com ele, mas sua mãe não parece lhe dar ouvidos.
Clare proíbe Marion de ver Cutter novamente, embora ela queira apenas explicar a ele que não concorda com a postura de sua mãe.

Marion afasta-se de sua mãe e abdica do jornalismo. Torna-se uma pesquisadora na área de bio-etnologia. Ela volta a viajar muito e, em 2003, publica uma Enciclopédia de Nutrientes Terrestres (Terra Alimentar. Enciclopédia de Nutrientes Terrestres. Cutler & Merchand 2003).

Em 2007, Marion é Diretora do Laboratório de Exobiologia da Universidade de Chicago e é reconhecida como uma das principais especialistas no seu campo.

William Kauffman

Kauffman descende de uma boa família, da Nova Inglaterra. Sua avó, nascida em Van Den Straaten, afirma que seus avós vieram no navio Mayflower. Seu pai foi professor universitário de ciências em Harvard. Sua mãe morreu ao dar à luz a William, prematuro de 3 meses. William sempre foi uma criança de saúde precária.

Ainda quando adolescente, Kauffman serviu como médico no Vietnam. Lá foi ferido e enviado para casa, tendo ganho a medalha Purple Heart. Depois de estudar em Harvard, Kauffman iniciou pesquisas na área de física quântica que, naquela época, era um campo novo do conhecimento.
Kauffman casou-se duas vezes, tendo dois filhos, um com cada mulher. Quando tem tempo de ver seus filhos, pode ser considerado um bom pai, mas o seu envolvimento com o trabalho põe a vida em família sempre em segundo plano.

Depois de completar a teoria "Supercord" de Einstein, ele ganha o prêmio Nobel de ciências.

Participa da bancada de numerosos comitês e da diretoria das mais poderosas empresas americanas (em particular um banco mercantil e um grupo de ciências vivas). Após publicar um estudo sobre a existência de uma infinidade de mundos paralelos, ele já não é mais levado a sério.

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

Os militares abordam Kauffman, propondo financiar suas idéias e o apresentam à Anthony Xue.

Kauffman e Xue não se dão bem, mas necessitam um do outro para completarem as suas pesquisas.

O primeiro teste de sucesso do projeto "SideStep" acaba desandando, gerando um buraco negro. Kauffman não identifica extamente que elemento não funcionou e quer apenas consertar o problema, para poder continuar a desenvolver suas teorias.

Anthony Xue

Xue nasce no Sul numa família pobre em 1970. Seus pais são donos de uma cantina para caminhoneiros na autoestrada para Tampa, Flórida.

Desde a infância, Xue demonstra um dom excepcional para tudo o que é científico. Embora inteligente o suficiente para obter bolsas de estudo, seus pais (para os quais era apenas considerado como fonte de mão de obra barata, lavando caminhões para os fregueses e ajudando a servir na cantina nos horários de pico) nunca o deixaram sair de Tampa para estudar.

Ele termina o colegial aos 16 anos de idade e vai para a faculdade de sua cidade. Xue obtém um BA em Física (com notas máximas em tudo) na Universidade de reputação mediana do seu estado natal. Os estudos de Xue páram por aí

A única forma que Xue tem para escapar dos pais é conseguir um emprego logo.

Em 1993 ele ingressa num grupo de pesquisa chefiado pelo sucessor do Professor Amato (nobel de Física em 1969), um tal de Dr. Albert Ross.
Embora ocupe o baixo cargo de assistente de pesquisa (uma espécie de oficial de informações), Xue se vê finalmente no ambiente prestigioso da MIT com numerosas oportunidades científicas.

Apesar de sua falta de experiência e qualificações, Xue destaca-se dos outros pesquisadores já nos primeiros meses de sua colaboração com Ross. Ele se torna rapidamente alvo de inveja. Colegas mal intencionados são forçados a reconhecer sua inteligência superior, e secretamente (ou às vezes abertamente diante de membros influentes da comunidade científica) aproveitam para desprezar as suas origens humildes assim como seu esforço para escondê-las.

Apesar de tanta intriga, Xue continua brilhante em seu trabalho de pesquisa e logo passa a comandar um laboratório inteiro. Ele começa então a pesquisar reações entre matéria e anti-matéria. Os resultados obtidos em 1999 são extremamente promissores e finalmente Xue parece estar próximo do reconhecimento junto à comunidade científica.

Durante o ano de 1999, a sede pelo reconhecimento leva Xue a fazer experiências sucessivas, tomando cada vez menos precauções. No dia 24 de Outubro de 1999, acontece um desastre. Os pesquisadores perdem o controle da reação entre matéria e anti-matéria, e uma explosão ocorre no laboratório provocando a morte de 11 pessoas.

Apesar de não ser responsabilizado perante a lei, a comunidade científica vinga-se de Xue e de seu sucesso passado, acusando- o de comportamento irresponsável no trabalho.
O clima torna-se insuportável para Xue, que em Abril de 2000, evitado pela comunidade de pesquisadores, deixa a MIT.

Mas Xue não será privado de pesquisas por muito tempo. O Exército Americano demonstrou interesse pelo seu trabalho durante anos e logo lhe oferece um novo laboratório com todos os recursos necessários...em troca de total discrição. Embora Xue possa continuar seu trabalho, ele ainda está condenado ao anonimato.

Após três anos de trabalho e experimentos, no ano de 2003, o exército pede a Xue que entre em contato com o professor Kauffman, que por sua vez esteve tentando demonstrar a existência de mundos paralelos.

Segundo o comitê científico responsável pelo monitoramento do trabalho de Xue (e segundo o próprio Xue), a energia produzida pela reação entre matéria e anti-matéria poderia dar acesso aos mundos paralelos de Kauffman.

Depois de sobrepujar sua reticência e a desconfiança que sente por Kauffman, que para ele representa a comunidade científica que sempre o rejeitou, Xue encontra-se com Kauffman e sugere que trabalhem juntos.

Inicialmente Kauffman hesita (é claro que ele conhece o passado de Xue e desconfia do seu desleixo numa nova área científica como a exploração de mundos paralelos) mas depois concorda em trabalhar com o Xue.

Durante os próximos quatro anos os dois homens passam a colaborar entre si.

Os resultados obtidos pela combinação de suas habilidades excedem até suas previsões mais otimistas (o Exército Americano, por exemplo, não previa experimentos em tamanho real até pelo menos o ano 2015).

No entanto, nenhum relacionamento, além do estritamente profissional, ocorre entre os dois homens ao longo dos anos. Ao contrário, a cada dia Kauffman vê mais uma razão para deplorar o excesso de pressa de seu colega, enquanto Xue tem cada vez mais dificuldades em aceitar o papel que lhe atribuem seus empregadores de mero assistente de Kauffman, um "sub-contratado" responsável por problemas energéticos.

11 - CREDITOS

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

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

Engine Programming

Tools & System
Christof Jans

Landscape Engine
Christophe Chaudy
Yves Grolet

Polygon Engine
Yann Robert
Gil Damoiseaux
Stephane Champailler
Pierre Deltour

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

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 - AVISO DOS CRIADORES

Durante quatro anos nós desenvolvemos Outcast com o objetivo de lhe oferecer uma experiência inovadora, apresentando um jogo extremamente ambicioso, fora dos padrões estabelecidos.
No decorrer do desenvolvimento de Outcast, nosso objetivo sempre foi o de lhe proporcionar divertimento, desejando também compartilhar, com você, a nossa visão do jogo. Jogo este que supera todos os limites possibilitando expressões em vários níveis : ação, aventura, estratégia, reflexão...

Mas a experiência não pára por aí. Outcast é um convite ao sonho, à fuga até este universo paralelo povoado de criaturas exóticas. Adelpha o aguarda, Ulukaï.

Agradecemos a confiança depositada e esperamos que Outcast lhe proporcione o mesmo prazer de jogar que nós tivemos ao produzí-lo.

Appeal.