





Sezione 1	Quello che è successo finora...
Sezione 2	Cominciare a giocare Controlli Menu
Sezione 3	Come giocare Sistemi numerici Terminali di Suzie Macchinari di Icarus Guida passo per passo Ponte di ricerca 2 Menu di gioco Risoluzione dei problemi Riconoscimenti

## **QUELLO CHE È SUCCESSO FINORA...**

Agli estremi limiti dello spazio, l'universo è ancora oggi in continua espansione e invade il vuoto siderale in forma di liquido. Questa sostanza, gelida e nera, porta dentro di sé la promessa di nuovi mondi e la possibilità della vita, una vita che, in infiniti eoni, potrà arrivare a una capacità di pensiero pari a quella degli esseri umani. In quelle distanti regioni, dove non dovrebbe esistere nulla se non una debole speranza di futuro, abbiamo trovato Xexor.

I più erano scettici e io ero fra loro, ma ora, dopo che ho visto con i miei occhi, persino io sono costretto ad ammettere che questa piccola stella di classe "A" potrebbe veramente essere la nostra ultima speranza. E che, nonostante tutti i nostri sforzi per comprendere i segreti dell'universo, esistano ancora fenomeni che non si possono spiegare in alcun modo razionale.

Il mistero dell'esistenza di Xexor ha suscitato grandi dibattiti, ma per breve tempo. Xexor è qui, è luminosa e viva e, almeno secondo i rapporti della sorveglianza stellare, è ricca di campi di Kenyon, l'ultima risorsa energetica rimasta a disposizione di



Hegemony, dopo l'esaurimento di tutti gli altri tipi di combustibile. Nel giro di poche decadi gli scienziati hanno smesso di chiedersi a vicenda come potesse esistere questa stella e, spinti dalla necessità, hanno iniziato a studiare un metodo per sfruttare le sue preziosissime risorse energetiche.

Per questo motivo il Concilio Collettivo ha assoldato le menti più brillanti e ha incaricato la più importante corporazione operante nello spazio profondo, la InStar, di progettare e realizzare la più ambiziosa stazione stellare mai creata fino a oggi. Il risultato di questo progetto è Icarus, la più grande astronave autosufficiente mai lanciata nello spazio e la mia attuale destinazione. Le informazioni in mio possesso non mi hanno rivelato granché sulla missione che mi attende, so soltanto che sembra che l'equipaggio di Icarus sia minacciato da una forma di contaminazione radioattiva, in grado di provocare la perdita della memoria e di accelerare i processi di decadimento cellulare. Secondo l'ultimo rapporto, le radiazioni si sono sprigionate come conseguenza diretta della presenza a bordo dell'astronave di depositi di Kenyon in misura notevolmente superiore a qualsiasi precedente esperienza.

L'astronave Icarus si è spinta là dove mai nessuna stazione mineraria aveva mai osato e ha scoperto cose che ancora non riusciamo neppure a comprendere...

## **COMINCIARE A GIOCARE**

Sentient si può giocare su sistemi PC, utilizzando Windows 95 o MS-DOS.

## **WINDOWS 95**

Dopo aver inserito il disco di Sentient, il gioco avvia automaticamente la funzione di Autoplay. Potrete così scegliere se installare le librerie run-time Microsoft DirectX, installare Sentient o tornare a Windows. Nel caso la finestra di Autoplay non dovesse comparire, seguite queste istruzioni per installare il programma:



1. Dalla barra delle applicazioni di Windows 95, selezionate prima Start poi Esegui.
2. Scrivete "x:\setup", dove "x" è la lettera che identifica il vostro lettore CD-ROM (per esempio, d:\setup).
3. Cliccate su OK.
4. Quando il programma d'installazione si avvia, avrete la possibilità di giocare a Sentient direttamente dal CD, installare Sentient su disco o installare Microsoft Direct X. Se non avete già installato quest'ultimo, o se avete dei dubbi circa la sua presenza, vi raccomandiamo di procedere come prima cosa alla sua installazione.

## **DOS**

5. Inserite il CD e selezionate il disco sul quale volete installare Sentient.
6. Scrivete "Install".
7. Il programma d'installazione di Sentient si avvierà e avrete la possibilità di installare Sentient direttamente su disco, oppure di impostare i driver audio. Selezionate per prima cosa l'opzione Install (installa), anche perché non potrete impostare i driver audio, se il gioco non sarà presente su disco.

## **TIPI D'INSTALLAZIONE**

Minimum (minima)	Installa solo il file eseguibile del gioco. Richiede circa 2 MB di spazio su disco.
Medium (media)	Installa il file eseguibile e tutti i file necessari per l'esecuzione di Sentient. Richiede circa 160 MB di spazio su disco.
Maximum (massima)	Installa tutti i file del gioco, filmati compresi. Richiede circa 410 MB di spazio su disco.

Vi consigliamo di selezionare l'installazione media, che copia su disco tutti i file eseguibili e i file usati più di frequente dal gioco. Dal momento che Sentient è un'esperienza molto ampia, non tutto quello che serve può essere caricato inizialmente in memoria e questo significa che di tanto in tanto sarà necessario



leggere dei dati dalla cartella d'installazione. Se quest'ultima si trovasse su CD, potrebbero verificarsi dei rallentamenti: copiando i file su disco, dove l'accesso è molto più veloce, questo problema viene ridotto al minimo.

## **SCHEDE GRAFICHE E DIRECT 3D**

Per informazioni sul supporto delle schede video e su Direct3D vi preghiamo di fare riferimento al file Readme, che si trova sul CD del gioco.

## **CONTROLLI**

### **SOLO CONTROLLI PREDEFINITI**

Tasti cursore	Camminare
PagGiù	Guardare giù
PagSu	Guardare su
S	Modifica espressione del volto
(triste)	
H	Modifica espressione del volto
(felice)	
Invio	Selezione / parlare / conferma
Spazio	Accesso / aprire le porte /
saltare un filmato	
<	Spostamento a sinistra /
stanza precedente	
>	Spostamento a destra / stanza
seguente / inventario / menu	
precedente	
Esc	Annulla / saltare le sequenze
animate	
C	Puntatore
P	Pausa
Freccia sinistra	Oggetto precedente del menu
Freccia destra	Oggetto seguente del menu

## **USARE IL MOUSE**

Sia in DOS che in Windows, è possibile utilizzare il mouse per compiere determinate operazioni.



## **ICONA / AZIONE / DESCRIZIONE**

Quando il gioco è nella modalità puntatore (consultate la relativa sezione di questo manuale), potete usare il mouse per spostare l'icona della mano sullo schermo. Se un oggetto che volete utilizzare si trova al di fuori dello schermo, tenete premuto il pulsante destro del mouse: potete così guardarvi intorno per cercarlo. Per selezionare un oggetto basta cliccare su di esso col pulsante sinistro del mouse.

Quando il gioco non è nella modalità puntatore, potete comunque utilizzare il mouse per selezionare le varie voci dei menu, usando il pulsante sinistro (consultate la sezione dedicata a come parlare con l'equipaggio). Cliccando col pulsante destro del mouse su un'opzione di un menu è possibile tornare al menu precedente. Il mouse si può usare anche per parlare con le varie persone e per aprire le porte, semplicemente cliccando su di loro col pulsante sinistro.

Tenendo premuto il pulsante destro del mouse potete esaminare ciò che vi circonda senza modificare la vostra direzione di movimento: potete, per esempio, continuare a camminare in una direzione, mentre guardate in un'altra.

Tenete presente che potrebbe essere utile giocare con penna e blocco note a portata di mano.

Il menu di gioco è attivabile solamente quando il gioco è in pausa: vi basterà premere il tasto Invio.

## **CONTROLLI NEI MENU**

Usate i tasti cursore per muovere la zona evidenziata e premete Invio per selezionare. Con la freccia sinistra potete tornare indietro di una schermata, in qualsiasi menu vi troviate. Il tasto Esc annulla le scelte effettuate.



## MENU

- MAIN MENU** Menu principale – Usate i tasti cursore per evidenziare le diverse voci e premete Invio per selezionare.
- START GAME** Inizia partita – Permette di cominciare una nuova partita.
- LOAD GAME** Carica partita – Apre la schermata di caricamento.
- AUDIO** Apre il menu del sonoro.
- CONTROL** Controllo – Apre il menu dei controlli.
- DIFFICULTY** Difficoltà – Apre il menu della difficoltà.
- EXIT** Esci – Esce dal gioco e torna a Windows.

### **MENU LOAD / SAVE GAME (salva / carica partita)**

Usate i tasti cursore per selezionare le icone desiderate sul lato sinistro dello schermo, quindi premete il tasto Invio. Se però l'icona è barrata con una croce rossa non può essere selezionata.

### **LOAD (carica)**

Per caricare una partita memorizzata in precedenza, usate i tasti cursore per spostarvi fino alle icone delle frecce. A questo punto, premendo il tasto Invio potrete spostare la zona evidenziata fra le varie voci presenti sulla destra: quando avete individuato quella che vi interessa, usate i tasti cursore per tornare all'icona di caricamento e premete Invio.

### **SAVE (salva)**

Per memorizzare la posizione attuale di gioco dovete utilizzare una procedura simile a quella appena descritta per il caricamento. Selezionate una voce sul lato destro dello schermo: se a essa corrisponde una posizione salvata, la nuova posizione la sovrascriverà. Potrete salvare fino a un massimo di dieci posizioni di gioco di Sentient.



## **MENU AUDIO**

Usate i tasti cursore per evidenziare l'opzione che vi interessa. I seguenti effetti sonori si possono regolare spostando l'indicatore a sinistra e a destra lungo la scala:

**BACKGROUND EFFECTS • SPOT EFFECTS • FILM**

**SEQUENCE** (effetti di sottofondo, effetti principali, sequenze filmate).

Quando siete soddisfatti delle vostre scelte, premete il tasto Esc per tornare al menu principale.

## **MENU CONTROL (controllo)**

### **SPEECH BUBBLE CONFIRMATION (conferma fumetti)**

Quest'opzione attiva e disattiva la conferma su schermo dei fumetti contenenti le battute dei personaggi del gioco. Usate i tasti cursore a sinistra e a destra per modificare lo stato dell'opzione. Quando la conferma dei fumetti è attiva e avete finito di leggere il contenuto di uno di essi, premete Invio per passare a quello seguente.

### **CONTROL CONFIGURATION (configurazione di controllo)**

Tutti i tasti di controllo di Sentient sono ridefinibili dall'utente. Tramite i tasti cursore, spostate la zona evidenziata lungo l'elenco dei controlli, fino a raggiungere quello che volete modificare. Premete Invio per modificare il tasto assegnato, che assumerà l'aspetto di una barra rotante: qualsiasi tasto premerete sarà memorizzato come quello che eseguirà l'azione in questione. Se ridefinite i tasti dei movimenti di base o il tasto annulla, ricordatevi che dovrete ricorrere a nuovi controlli anche per la navigazione nei menu e nelle schermate delle opzioni.

### **MENU DIFFICULTY (difficoltà)**

Usate il tasto cursore per evidenziare l'opzione che vi interessa: tutte le voci riportate di seguito si possono graduare in termini di difficoltà spostando l'indicatore sulla scala dei valori. È possibile regolare la difficoltà del gioco in termini di maneggevolezza dell'astronave, velocità di diffusione del contagio radioattivo e



atteggiamento dell'equipaggio dell'astronave Icarus nei confronti di Garrit Sherova. Quando avete compiuto le vostre scelte, premete il tasto Esc per tornare al menu principale.

## **COME GIOCARE**

Voi controllate Garrit Sherova dalla conclusione della sequenza introduttiva: questo è il momento in cui ha inizio il gioco vero e proprio. Garrit si può spostare in avanti, indietro, a sinistra e a destra con i tasti cursore. Quando è in movimento, i cambi di direzione avvengono in modo fluido e realistico: quando invece Garrit è immobile, i tasti cursore si possono usare per girarsi rapidamente sul posto. I tasti PagSu e PagGiù, infine, si possono utilizzare per guardare in alto e in basso.

## **IL CURSORE**

Premendo il tasto C il cursore appare sullo schermo: a questo punto potete muoverlo utilizzando i tasti cursore, notando immediatamente che tutte le aree di qualche interesse vengono evidenziate da un riquadro verde. Quando il riquadro verde è su schermo, premendo il tasto Invio farete comparire un menu nell'angolo superiore sinistro, che vi informerà sulla natura dell'oggetto individuato. Ricorrete ancora ai tasti cursore per evidenziare una voce del menu e quando avete compiuto la vostra scelta premete Invio per confermare e tornare al gioco.

## **TRASPORTARE GLI OGGETTI**

Tutti gli oggetti che raccogliete vengono immagazzinati nel vostro inventario, al quale potete accedere mediante la pressione del tasto I. Per usare un oggetto dovrete aprire l'inventario, selezionarlo con i tasti cursore (che utilizzerete per spostare la zona evidenziata) e quindi premere Invio per confermare. A questo punto avrete a disposizione un gruppo di oggetti con cui potrete compiere azioni, come Use (usa), Use on (usa su), eccetera.

## **COME PARLARE ALL'EQUIPAGGIO**

Potete parlare a tutti i personaggi presenti nel gioco; anzi, è necessario che lo facciate, altrimenti non potrete mai capire



come arrivare alla fine della vostra avventura. Vi consigliamo inoltre di interpellare più volte i personaggi nel corso del gioco, in quanto col procedere degli eventi essi potrebbero avere delle nuove utili informazioni . Quando vi trovate vicino a un membro dell'equipaggio potete incominciare a parlare premendo il tasto Invio: a questo punto comparirà un menu, contenente diverse espressioni che potrete evidenziare, usando i tasti cursore, e pronunciare, premendo nuovamente Invio. Così facendo si apriranno dinanzi a voi dei nuovi menu, che vi consentiranno di comporre un'intera frase: dopo aver selezionato ciò che volete dire, premete il tasto Invio per far parlare Sherova. Per spostarvi nei menu potete usare i tasti cursore: se, per esempio, decidete che non volete domandare, ma affermare qualcosa, potete usare i tasti cursore sinistro e destro per selezionare le giuste opzioni senza difficoltà.

## **ATTEGGIAMENTO**

Ogni frase che costruite può essere pronunciata con un particolare tono di voce, che viene indicato nella finestra dell'atteggiamento, che mostra una piccola immagine di Garrit, nell'angolo inferiore sinistro dello schermo. Dopo aver deciso quale frase pronunciare (ma prima di aver premuto Invio per confermare), usate i tasti H e S (felice e triste) per scorrere l'elenco delle espressioni del volto di Sherova disponibili: quando avete trovato quella secondo voi più adatta, premete finalmente Invio per confermare l'emissione della frase, che avverrà con l'atteggiamento da voi indicato.

## **SISTEMI NUMERICI**

Su Icarus ci sono quattro ponti, Geodome, Auxillary, Research ed Engineering (geodomo, ausiliario, ricerca e produzione). Questi ponti sono suddivisi in Octants e Rings (ottanti e anelli): per spostarvi tra gli uni e gli altri senza smarrirvi, dovete comprendere il sistema di classificazione.

## **COLONNE**

Le colonne che si trovano agli incroci riportano otto numeri: per leggerli nel modo corretto dovete posizionarvi esattamente di



fronte a loro (guardate l'immagine). Da qui potete vedere due numeri divisi dal simbolo / icona del ponte, che indicano quali locali potete trovare lungo i corridoi alla vostra sinistra e alla vostra destra e sul ponte dell'astronave su cui vi trovate. Anche all'esterno di ogni stanza si trova una mezza colonna, che indica cosa si trova a sinistra e a destra e il numero della stanza, quando vi avvicinerete ad essa.

## **NUMERI**

Ogni numero è composto da tre cifre: la prima indica l'anello nel quale vi trovate, la seconda l'ottante nel quale si trova la stanza e la terza la stanza stessa. Oltre a questi numeri troverete anche dei simboli, che indicano la presenza di teletrasporti, vicoli ciechi e incroci (Teleports, Dead Ends e Intersections). Questi simboli compaiono al posto del numero della stanza.

## **TERMINALI DI SUZIE**

Troverete diversi terminali di Suzie sparse per la stazione, che potrete utilizzare per ottenere informazioni sui seguenti elementi: membri dell'equipaggio, planimetria della stazione, condizioni dei macchinari di bordo. Questi terminali permettono inoltre di consultare il database informativo della Hegemonic Encyclopaedia.

## **STATION PLANS (planimetria stazione)**

Per accedere alla planimetria della stazione dovete posizionarvi di fronte a un terminale di Suzie e premere Spazio: in questo modo comparirà una schermata contenente diverse opzioni. Utilizzate i tasti cursore per spostare la zona evidenziata sopra l'opzione Station Plans (planimetria stazione) e premete Invio per confermare, quindi ricorrete di nuovo ai tasti cursore per indicare quale ponte volete visualizzare e confermate di nuovo con Invio; fatto ciò, potrete ammirare una visione olografica del ponte che avete appena richiamato. A questo punto sarà possibile evidenziare le singole stanze, utilizzando i tasti < e >: premendo una terza volta Invio compariranno sullo schermo del terminale di Suzie delle informazioni sul locale selezionato. Una volta che la mappa è stata attivata è possibile muoversi



all'interno della stanza. Per orientare la mappa in modo da averla esattamente di fronte, premete il tasto Invio; per tornare indietro di un livello, all'elenco dei ponti, premete il tasto I; per chiudere completamente la planimetria, premete il tasto Esc.

### **DATABASE ACCESS (accesso al database)**

Il database contiene informazioni sull'equipaggio, i macchinari e la storia della New Hegemony. Per accedere alle informazioni dovete utilizzare lo stesso processo appena descritto: usate i tasti cursore per spostare la zona evidenziata sopra l'opzione Database Access (accesso al database) e premete Invio per confermare. Usate il tasto I per tornare indietro di una pagina, il tasto Esc per uscire.

Nota: quando evidenziate un argomento, noterete alcune parole di diversi colori. Questo significa che potete approfondire i relativi argomenti, semplicemente selezionandoli.

### **MACCHINARI DI ICARUS**

Icarus è una stazione spaziale pienamente operativa e autosufficiente: i macchinari e gli altri sistemi presenti a bordo dell'astronave eseguono regolarmente i loro compiti, come i normali membri dell'equipaggio. Anche le macchine, però, possono rompersi, essere soggette a cali di potenza, andare in corto circuito, eccetera, necessitando così di riparazioni. Col procedere del gioco, man mano che guadagnerete la fiducia dell'equipaggio, potrete tenere sotto controllo il funzionamento dell'astronave e, se lo vorrete, prendere anche parte ai lavori di manutenzione. Se farete un buon lavoro, l'astronave manterrà un'orbita stabile. se, invece, commetterete troppi errori, l'orbita inizierà a decadere. Per non correre rischi, comunque, potrete decidere di lasciare l'intera manutenzione nelle mani dell'equipaggio, che manterrà sempre in efficienza la stazione.

Per accedere alle informazioni sullo stato di un qualsiasi macchinario, dovete seguire la medesima procedura descritta nei paragrafi precedenti. I riquadri indicano i diversi macchinari e i colori fanno riferimento alla loro condizione.



BLU: pienamente operativo. ROSSO: in avaria. MARRONE: macchinario in funzione, ma impossibile da usare per via di un'avaria a un macchinario collegato.

Le linee fra i diversi macchinari indicano le relazioni di dipendenza fra i vari sistemi dell'astronave.

## **PRIORITÀ ENERGETICA**

Tutti i macchinari a bordo dell'astronave Icarus ricevono energia dalla griglia energetica centrale. Ancora una volta, quando riuscirete a ottenere la fiducia dell'equipaggio, potrete intervenire decidendo come distribuire l'energia disponibile. Per esempio, potreste fare in modo che i propulsori siano l'ultimo sistema a risentire di un eventuale calo energetico: tenete premuto il tasto Invio e usate i tasti cursore per spostare il sistema propulsivo nella prima posizione dell'elenco.

## **GUIDA PASSO PER PASSO**

**Ovviamente questa non è l'unica strada per arrivare alla conclusione del gioco. Sperimentate nuove soluzioni: potrebbero capitarvi cose inattese.**

Una volta iniziato il gioco vi troverete nella zona di attracco dell'astronave Icarus. Premete il tasto C per far comparire il cursore sullo schermo. Spostate il cursore usando gli appositi tasti e noterete che tutte le aree di qualche interesse saranno evidenziate da un riquadro verde. Premete il tasto Invio e nell'angolo superiore sinistro dello schermo comparirà un menu, che vi fornirà delle informazioni sull'oggetto selezionato. Usate i tasti cursore per evidenziare le diverse voci del menu: quando avete ottenuto quello che volete, premete Invio per eseguire l'azione.

Per cominciare, dovete trovare la Radiation Suit (tuta anti-radiazioni), necessaria per non esporvi al pericolo del contagio. Quando lo avete fatto, aiutate l'ingegnere ferito, di nome Karjenum, utilizzando su di lui il vostro kit di pronto soccorso. In cambio, l'ingegnere vi darà una scheda per l'attivazione dello scudo, scheda che dovrete usare nel relativo pannello. Seguite



Karjenum attraverso la porta, fino alla camera d'equilibrio. Qui troverete due guardie che vi stordiranno: perderete conoscenza e, quando vi risveglierete, sarete nella zona di quarantena.

Camik e Drum vi chiederanno chi siete: diteglielo. Camik se ne andrà: parlate con Karjenum mentre attendete Dania Luvey, che vi comunicherà i vostri nuovi ordini e vi consegnerà un pass per accedere al ponte. La donna vi dirà di cercare Malichek e di recuperare un rapporto sulle radiazioni, che si trova nel laboratorio medico sul ponte di ricerca 2 (vedete la mappa qui sotto). Riportate il rapporto a Dania nel laboratorio di analisi sui materiali, sempre sul ponte di ricerca 2: ora vi verrà chiesto di recuperare il rapporto Kenyon, che si trova nel laboratorio di astronomia del ponte di ricerca 2. Portate anche questo rapporto alla Luvey, che si troverà sempre nel laboratorio di analisi sui materiali del ponte di ricerca 2 e quindi accompagnatela fino al laboratorio stellare.

**Il resto sta a voi... coraggio!**

### **MENU DI GIOCO**

Premete il tasto P, in qualsiasi momento, per mettere in pausa il gioco: a questo punto potrete aprire il menu di gioco mediante il tasto Invio. All'interno di tale menu troverete le opzioni riportate di seguito. Il metodo di selezione è sempre il medesimo: tasti cursore per spostarvi e tasto Invio per confermare.

#### **CONTINUE LOAD GAME**

Continua – Vi fa tornare al gioco  
Carica partita – Apre la schermata di caricamento, da cui potete ripristinare una partita memorizzata secondo la procedura descritta nell'apposita sezione di questo manuale.

#### **SAVE GAME**

Salva partita – Apre la schermata di salvataggio, da cui potete memorizzare una partita secondo la procedura descritta nell'apposita sezione di questo manuale.



## **OPTIONS**

Opzioni – Apre la schermata delle Video Options (opzioni video, solo Windows), tramite la quale potete scegliere la modalità video da utilizzare per la visualizzazione del gioco. Questo menu permette all'utente di decidere anche se assistere o meno ai filmati e di configurare il modello predefinito dei comandi.

In qualsiasi momento potrete tornare al menu precedente, premendo il tasto Esc.

## **RISOLUZIONE DEI PROBLEMI**

**Di seguito trovate descritti alcuni problemi che potreste incontrare nel corso delle vostre partite a Sentient. Le risposte fornite dovrebbero permettervi di risolvere felicemente la situazione.**

### **CHE FARE SE NON RIUSCITE A COMPRENDERE APPIENO IL MESSAGGIO DI UN PERSONAGGIO NON GIOCANTE?**

Se seguite un personaggio e chiedete "Ask a question" (fai una domanda) e poi "What should I do now?" (cosa devo fare adesso), otterrete una breve descrizione di quelle che dovrebbero essere le vostre prossime mosse. Se volete ascoltare tutto di nuovo, scegliete "Say again" (ripeti) dall'elenco.

### **COME È POSSIBILE TROVARE UN PARTICOLARE PERSONAGGIO NON GIOCANTE?**

Dovete chiedere a un altro personaggio non giocante "Where do I find..." (dove posso trovare...), specificando quindi il nome della persona che volete rintracciare. Il vostro interlocutore vi fornirà tutte le informazioni in suo possesso per localizzare il vostro obiettivo. Potete anche chiedere al personaggio di condurvi direttamente dalla persona che volete incontrare.



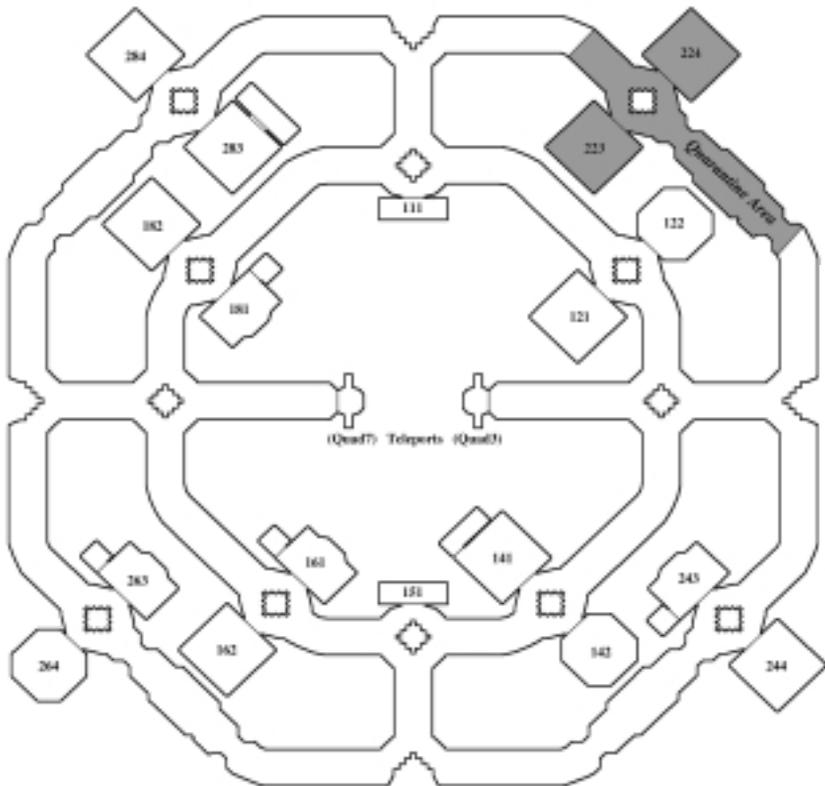
## **COME È POSSIBILE LOCALIZZARE LA POSIZIONE DEL LABORATORIO ASTRONOMICO?**

Ci sono due metodi per trovare velocemente una stanza specifica: potete chiedere dove si trova a un personaggio non giocante, oppure potete "Give a command" (dare un ordine) per farvi guidare direttamente dal personaggio.

## **COSA FARE SE, DOPO AVER SALVATO UNA PARTITA, NON VI RICORDATE PIÙ COSA AVEVATE FATTO O COSA DOVETE FARE?**

Utilizzate carta e penna per tenere traccia delle informazioni che ricevete nel corso del gioco: ne riceverete in continuazione.

# RESEARCH DECK



## Icarus Station: Research Two (Medical Research Centre and Quarantine)

111: Research security store	142: Kenyon drift tubes	263: Crew quarters
121: Medical analysis lab	243: Crew quarters	264: Kenyon drift tubes
122: Matter Analysis lab	244: Research vending	181: Crew quarters
223: Sickbay	151: Pharmacy	182: Mid. energy kenyon collection
224: Mass spectrum analysis	161: Crew quarters	283: Partial Analysis and ancillary
141: Medical radiation lab	162: Low energy kenyon collection	284: Astronomy lab

