



Sección 1	Lo ocurrido hasta ahora ...
Sección 2	Cómo comenzar una partida
	Controles
	Menús
Sección 3	Cómo jugar
	Sistema de numeración
	Pantallas Suzie
	Maquinaria de ICARUS
	Guía paso a paso
	Cubierta de investigación 2
	Menú del juego
	Solución de problemas
	Créditos

LO OCURRIDO HASTA AHORA...

Allí donde acaba la estabilidad espacial, el universo sigue formándose, extendiéndose para rellenar el vacío como si de un líquido se tratase. Un oscuro líquido ligero y helado que en sus mareas transporta la promesa de nuevos mundos y la posibilidad de mentes que puedan pensar como nosotros dentro de unos siglos. Y sin embargo, aquí, donde todavía no debería existir nada, más allá de vagas esperanzas de lo que podría ser, encontramos Xexor.

No han faltado escépticos y yo he sido uno de ellos. Sin embargo -ahora que lo veo con mis propios ojos- incluso yo debo reconocer que esta minúscula estrella tipo “A” realmente podría ser nuestra última y más brillante esperanza y que, a pesar de todos nuestros esfuerzos por comprender el universo, aún existen fenómenos que desafían toda expectativa.

El debate sobre el misterio de la existencia de Xexor tuvo una corta vida. Xexor está ahí, es luminosa y se encuentra en buen estado y (según todos los informes de vigilancia estelar) rebosa campos de Kenyon, fuente principal de energía de la



Hegemonía desde el agotamiento de los demás combustibles. En cuestión de décadas, los científicos han pasado de preguntarse por qué la estrella está ahí a buscar la manera de explotar al máximo esta valiosa y tan codiciada fuente de energía.

Con este fin, el Consejo del Colectivo (Council of the Collective) reunió a sus mentes más brillantes y a la gigantesca corporación del espacio interplanetario, InStar, para que diseñasen y construyesen la estación más ambiciosa hasta el momento, capaz incluso de remover la corona de la estrella. El resultado fue ICARUS: la mayor nave regulada de forma automática nunca lanzada al espacio y mi destino actual. Los informes no arrojaban mucha luz sobre los detalles de mi misión. Parece que la tripulación de ICARUS está amenazada por algún tipo de contaminación radiactiva. Una enfermedad que afecta a la memoria y acelera el deterioro celular. El informe indica que la enfermedad es el resultado directo de la manipulación de la estación de explotaciones de Kenyon, mucho mayores que cualquier magnitud antes encontrada.

El ICARUS se adentra en sus extracciones hasta unas profundidades que ninguna estación había alcanzado antes. Y está desvelando misterios que ni siquiera hemos comenzado a entender...

INICIAR PARTIDA

Puedes jugar a Sentient en tu PC con Windows 95 o DOS.

WINDOWS 95

Cuando introduzcas el disco de Sentient, el programa de ejecución arrancará de forma automática. Podrás elegir entre las siguientes opciones: instalar las bibliotecas de tiempo de ejecución Direct X de Microsoft, instalar Sentient o bien salir. Si el programa no arranca automáticamente deberás seguir las instrucciones que aparecen a continuación.



1. Selecciona Ejecutar... en la barra de Inicio de Windows 95.
2. Escribe x:\setup, donde la x corresponde a la letra de tu unidad de CD-ROM (p.ej. d:\setup)
3. Haz clic en Aceptar.
4. Cuando se inicie el programa de ejecución de Windows podrás elegir entre jugar a Sentient directamente desde el CD-ROM, instalar Sentient en el disco duro o instalar los controladores Direct X de Microsoft. Si no los tienes instalados o no estás seguro de si los tienes o no, instala los controladores Direct X antes de continuar.

DOS

5. Introduce el CD. Selecciona la unidad en la quieres instalar Sentient.
6. Escribe INSTALL
7. Se iniciará el programa de instalación de Sentient y podrás elegir si quieres instalar Sentient en el disco duro directamente o si prefieres instalar los controladores de sonido. Selecciona primero la opción de instalación. No podrás instalar los controladores de sonido hasta que el juego esté instalado en el disco duro.

TIPOS DE INSTALACIONES

Minimum (mínima)	Sólo instala el archivo ejecutable. Ocupa 2 MB aproximadamente.
Medium (típica)	Instala el archivo ejecutable y los archivos de datos necesarios para ejecutar Sentient. Esta opción ocupa 160 MB aproximadamente.
Maximum (máxima)	Instala todo el contenido del CD, incluyendo los vídeos. Ocupa 410 MB aproximadamente.

Te recomendamos que selecciones la instalación típica. Esta opción instalará en el disco duro todos los archivos ejecutables y de datos. Sentient no podrá instalar todos los archivos de una



vez en el disco duro dada su complejidad... necesitará leer algunos datos del directorio de instalación de vez en cuando. Así que puedes experimentar una breve retención de la partida mientras el juego accede a la unidad de CD-ROM. Puedes minimizar este tiempo instalando los archivos en tu disco duro, desde donde se accede con mayor rapidez.

TARJETAS GRÁFICAS Y DIRECT 3D

Para obtener información sobre la asistencia de tarjetas gráficas y Direct 3D consulta el archivo readme (léeme) que encontrarás con el software.

CONTROLES

CONTROLES PREDETERMINADOS

Cursor	Caminar
Av Pág	Mirar abajo
Re Pág	Mirar arriba
S	Cambiar expresión del rostro a
Sad (triste)	
H	Cambiar expresión del rostro a
Happy (contento)	
Intro	Seleccionar / Hablar / Aceptar
Barra espaciadora	Acceder / Abrir puerta / Saltar
vídeos individuales	
;	Paso lateral izquierdo / Sala
anterior del mapa	
:	Paso lateral derecho /
	Siguiente sala del mapa /
	Inventario / Menú anterior
Esc	Cancelar / Saltar secuencia de
vídeos	
C	Cursor
P	Pausa
Flecha izquierda	Objeto del menú anterior
Flecha derecha	Objeto del menú posterior



CÓMO UTILIZAR EL RATÓN

Puedes utilizar el ratón para algunas acciones con DOS o Windows.

ICONOS / ACCIÓN / DESCRIPCIÓN

Cuando juegues en modo cursor (ver sección “EL CURSOR”), podrás utilizar el ratón para mover el icono con forma de mano por la pantalla. Si el elemento / objeto que quieres utilizar está fuera de pantalla podrás buscarlo manteniendo pulsado el botón derecho del ratón hasta que lo encuentres. Utiliza el botón izquierdo del ratón para seleccionar el elemento / objeto.

Aunque no juegues en modo cursor podrás utilizar el botón izquierdo del ratón para seleccionar los elementos del menú. (Ver sección “CÓMO HABLAR CON LA TRIPULACIÓN”). Puedes volver al menú anterior pulsando el botón derecho del ratón sobre un elemento del menú. También puedes utilizar el ratón para hablar con otras personas y para abrir puertas; para ello sólo tienes que hacer clic sobre ellas. Si mantienes pulsado el botón derecho podrás mirar a tu alrededor sin variar la dirección de tu marcha; p. ej., el jugador podrá seguir caminando en una dirección mientras mira hacia otra.

Puede resultar útil tener a mano lápiz y papel. Solo podrás activar el menú del juego cuando la partida esté en modo de pausa. Para hacer una pausa durante la partida pulsa Intro.

CONTROLES DEL MENÚ

Utiliza las teclas cursor para seleccionar el elemento que quieres resaltar y pulsa Intro para seleccionarlo. Utiliza la flecha izquierda para retroceder una pantalla en cualquier punto del sistema de menús. Pulsa Esc para cancelar cualquier selección del menú.



MENÚS

MAIN MENU (menú principal) Utiliza las teclas cursor para resaltar el elemento que quieres seleccionar y pulsa Intro.

START GAME (iniciar partida) Inicia una partida nueva

LOAD GAME (cargar partida) Muestra el menú CARGAR PARTIDA

AUDIO Muestra el menú
AUDIO

CONTROL (controles) Muestra el menú
CONTROLES

DIFFICULTY (dificultad) Muestra el menú
DIFICULTAD

EXIT (salir) Abandona la partida por completo.

LOAD/SAVE GAME MENU (menú cargar / guardar partida)

Utiliza las teclas cursor para resaltar en la esquina inferior izquierda de la pantalla los iconos que te hagan falta. Pulsa la tecla Intro para seleccionar los iconos. No podrás seleccionar los iconos que estén tachados con una cruz roja.

LOAD (cargar)

Para cargar una partida guardada anteriormente, utiliza las teclas cursor para bajar hasta los iconos de flechas. Si pulsas Intro sobre estos iconos te desplazarás por las entradas de texto de la derecha y las resaltarás. Una vez que hayas seleccionado la entrada que quieras, utiliza las teclas cursor para volver al icono de guardado y pulsa Intro.

SAVE (guardar)

Para guardar una partida, utiliza la misma técnica que para cargarlas. Selecciona una entrada de la derecha de la pantalla. Si la entrada ya tiene una partida guardada, la nueva sobrescribirá la anterior. En Sentient sólo podrás guardar diez partidas diferentes.



AUDIO MENU (menú audio)

Utiliza las teclas cursor para resaltar la opción que quieras. Puedes ajustar los siguientes efectos de sonido deslizando la barra a la izquierda y a la derecha con las teclas cursor.

BACKGROUND EFFECTS (efectos de fondo)

SPOT EFFECTS (efectos puntuales)

FILM SEQUENCE (secuencias de vídeo)

Una vez que hayas realizado todos los cambios que quieras, pulsa la tecla Esc para volver al menú principal.

CONTROL MENU (menú controles)

SPEECH BUBBLE CONFIRMATION (confirmar bocadillo de diálogo)

Activa (ON) o desactiva (OFF) el bocadillo de diálogo en pantalla. Utiliza las teclas cursor izquierda y derecha para activar y desactivar esta opción. Cuando esté activada, tendrás que pulsar Intro cada vez que termines de leer un bocadillo.

CONTROL CONFIGURATION (configuración de los controles)

En Sentient el jugador puede cambiar la configuración de todas las teclas. Desplázate con las teclas cursor por el listado de controles hasta resaltar el que quieres cambiar. Pulsa Intro para cambiar la tecla. La definición de la tecla se transformará en una barra rotatoria. Ahora cualquier tecla que pulses quedará memorizada como la tecla que ejecutará la acción seleccionada. Si cambias la configuración de un movimiento básico o cancelas alguna tecla, recuerda que deberás utilizar la nueva tecla para desplazarte por los menús y las pantallas de opciones.

DIFFICULTY MENU (menú dificultad)

Utiliza las teclas cursor para resaltar la opción que prefieras. Podrás definir la dificultad de las zonas que aparezcan en el listado inferior. Utiliza las teclas cursor para aumentar o



disminuir la dificultad. Podrás ajustar el nivel de dificultad de la partida cambiando la dificultad de conducción de la nave, la tasa de propagación de la enfermedad por radiación y, por último, la actitud de la tripulación de ICARUS respecto a Garrit Sherova. Una vez que hayas marcado tus preferencias pulsa la tecla Esc para volver al menú principal.

CÓMO JUGAR

Controlarás a Garrit Sherova desde el momento en que el vídeo introductorio termine y comience la partida. Podrás dirigirle adelante, atrás, a la izquierda y a la derecha con las teclas cursor. Los giros que realiza al moverse son muy suaves, lo que proporciona una gran sensación de realismo a todos sus movimientos. Cuando Garrit está parado puedes utilizar las teclas cursor para girar rápidamente en el sitio. Utiliza las teclas Re Pág y Av Pág para mirar arriba y abajo.

EL CURSOR

Pulsa la tecla C para mostrar el cursor en pantalla. Mueve el cursor con las teclas cursor y enseguida te darás cuenta de que todas las zonas de interés de la pantalla están rodeadas con un recuadro verde. Cuando aparezca el recuadro verde en pantalla, pulsa Intro y aparecerá un menú en la parte superior izquierda de la pantalla que te indicará de qué objeto se trata. Resalta el elemento del menú que desees con las teclas cursor y después pulsa Intro para confirmar la selección y ejecutarla.

TRANSPORTAR OBJETOS

Todos los objetos que recojas quedarán guardados en el inventario. Para acceder al inventario pulsa la tecla I. Para utilizar un objeto primero tendrás que acceder al inventario, resaltar el objeto con las teclas cursor y después pulsar Intro para confirmar la selección. A continuación aparecerán distintas opciones indicándote lo que puedes hacer con ese objeto: Use (utilizar) o Use on (utilizar con), etc.



CÓMO HABLAR CON LA TRIPULACIÓN

Puedes hablar con todos los personajes del juego. Es fundamental que lo hagas o no averiguarás nunca cómo completar la partida. Es aconsejable que vuelvas atrás y hables con los personajes de nuevo durante el curso de la partida, ya que pueden tener nueva información para ti. Cuando te encuentres junto a un miembro de la tripulación puedes iniciar una conversación pulsando Intro. Aparecerá un menú de texto con múltiples opciones que podrás resaltar con las teclas cursor. Pulsa Intro para confirmar el tema de la conversación que prefieras. Verás que esta selección te conducirá a nuevos menús de texto. Pulsa Intro cuando hayas estructurado la frase que prefieras y Sherova hablará. Utiliza las teclas cursor para desplazarte por el menú. Por ejemplo, si decides que no quieres "ask a question" (formular una pregunta) sino que quieres "make a statement" (afirmar) puedes utilizar las teclas derecha o izquierda del cursor. De esta forma podrás desplazarte fácilmente por las pantallas de los menús de texto.

ESTADO DE ÁNIMO

Puedes seleccionar el tono de voz de cada diálogo que elabores. La pequeña imagen de Garrit que aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla indica su estado de ánimo. Utiliza las teclas H y S (Happy: contento y Sad: triste, respectivamente) para alternar entre las diferentes expresiones de Sherova. Cuando hayas seleccionado el estado de ánimo apropiado, pulsa Intro para confirmar el diálogo y Sherova hablará de acuerdo con el estado de ánimo que hayas seleccionado.

SISTEMA DE NUMERACIÓN

La nave ICARUS tiene cuatro cubiertas: Geodome, Auxiliary (auxiliar), Research (investigación) y Engineering (ingeniería). Las cubiertas están divididas en OCTANTS (OCTÁGONOS) y RINGS (ANILLOS). Debes memorizar este sistema bien para moverte por los pasillos sin problemas.



PILARES

Los pilares de las intersecciones tienen ocho números. Para poder leer los números deberás colocarte de pie frente a ellos (ver gráfico). Desde ahí podrás ver dos números divididos por el símbolo / icono de la cubierta. Indica el número de salas que encontrarás en los pasillos a la izquierda y a la derecha, así como la cubierta en la que te encuentras. Igualmente, delante de cada sala encontrarás también medio pilar que indica lo que hay a la izquierda y a la derecha; además, cuando te acercas te indica el número de la sala.

NÚMEROS

Cada número se compone de tres dígitos: el primero indica el ANILLO en el que estás; el segundo es el OCTÁGONO en el que se halla la sala; y el tercero es la sala en sí. También encontrarás símbolos: teleports (teletransportadores), Dead Ends (pasillos sin salida) e Intersections (intersecciones). Estos aparecerán en el lugar del número de sala.

PANTALLAS SUZIE

Encontrarás varias pantallas Suzie en la estación. Podrás acceder a ellas para obtener información sobre: crew members (miembros de la tripulación), station plans (planos de la estación) y state of machinery (el estado de la maquinaria de la estación). También podrás acceder a la Hegemonic Encyclopedia (enciclopedia de la Hegemonía).

MAPAS DE LA ESTACIÓN

Para acceder a los mapas de la estación debes situarte enfrente de una pantalla Suzie y pulsar la barra espaciadora. A continuación aparecerá una pantalla con varias opciones. Utiliza las teclas cursor para desplazarte y resaltar la opción Station Plans (mapas de la estación). Pulsa Intro para confirmar. Desplázate con las teclas cursor para resaltar la cubierta que quieras ver y pulsa Intro para confirmar. Después verás un mapa holográfico de la planta seleccionada. Podrás resaltar las salas de una en una con ayuda de las teclas ; y :. Pulsa Intro para confirmar. La pantalla Suzie mostrará



información sobre la sala. Una vez que el mapa esté activado podrás moverte por la sala. Para girar el mapa de forma que lo veas de frente, pulsa Intro. Para volver a la página anterior del listado de cubiertas, pulsa la tecla I. Para salir, pulsa la tecla Esc.

ACCESO A LA BASE DE DATOS

La base de datos contiene información sobre los personajes, la maquinaria y la historia de la Nueva Hegemonía. Para acceder a la información sigue los mismos pasos de la sección anterior. Es decir, utiliza las teclas cursor para desplazarte y resaltar la opción de acceso a la base de datos. Pulsa Intro para confirmar. Para volver a la página anterior, pulsa la tecla I. Para salir, pulsa la tecla Esc.

NOTA: si cuando resaltas un elemento hay palabras que tienen un color diferente al resto, podrás acceder a ellas con sólo seleccionarl

MÁQUINARIA DE ICARUS

ICARUS es una estación espacial en pleno funcionamiento y que se regula de forma automática. La maquinaria y el resto de los sistemas de la nave realizan sus funciones con la ayuda de los miembros de la tripulación. Las cosas se rompen, pierden energía, hay cortocircuitos etc... y hay que arreglarlas. A medida que la partida progresa y tu posición entre los miembros de la tripulación gana importancia, podrás controlar el funcionamiento de la nave y, si así lo decides, también podrás participar en su mantenimiento. Un buen trabajo mantendrá la nave en una órbita estable, un trabajo mal hecho provocará el pronto deterioro de la órbita. No obstante, si decides no intervenir en el funcionamiento de la estación, ésta se administrará por sí sola.

Para acceder a la información sobre el estado de la maquinaria deberás seguir las indicaciones anteriores. Las cajas representan las máquinas y los colores muestran su estado.



AZUL: pleno funcionamiento. ROJO: no funciona. MARRÓN: funciona pero no se puede utilizar porque otra máquina de la cadena está estropeada.

Las líneas entre las máquinas indican la relación de dependencia entre máquinas.

ENERGÍA PRIORITARIA

Todas las máquinas a bordo del ICARUS reciben la energía de la red de suministro central. De nuevo, a medida que tu peso entre la tripulación aumente podrás dar prioridad a cierta maquinaria. Por ejemplo, podrás asegurarte de que los propulsores son los últimos afectados en caso de problemas de energía. Mantén pulsada la tecla Intro y mueve el nodo de los propulsores a la primera posición del listado con ayuda de las teclas cursor.

GUÍA PASO A PASO

Por supuesto, esta guía no pretende ser la única forma de jugar. Experimenta todo lo que quieras, nunca sabes qué puede ocurrir.

Al comenzar la partida te encontrarás en la plataforma de amarre del ICARUS. Pulsa la tecla C para mostrar el cursor en pantalla. Desplaza el cursor por la pantalla con las teclas del cursor y pronto te darás cuenta de que todas las zonas de interés están rodeadas con un recuadro verde. Pulsa la tecla Intro y aparecerá un menú en la esquina superior izquierda de la pantalla que te indicará de qué objeto se trata. Utiliza las teclas cursor para resaltar el elemento del menú que quieras. Cuando hayas hecho tu elección, pulsa Intro para confirmarla y ejecutarla. Antes de nada, deberás encontrar el traje de protección contra la radiación (radiation suit). Tendrás que socorrer con tu botiquín (first aid kit) al ingeniero Karjenum. A cambio te dará una llave de activación de escudos (shield activation key). Pon la llave en el panel de activación de escudos (shield activation panel). Sigue a Karjenum hasta la cámara de despresurización (airlock). Allí te encontrarás con



dos guardias que te dejarán sin sentido. Cuando despiertes, estarás en cuarentena.

Camik y Drum te preguntarán quién eres. Contéstales. Camik se irá. Habla con Karjenum mientras esperas a Dania Luvey, que te dará órdenes y un pase para que puedas acceder al resto de la cubierta. Te pedirá que busques a Malichek y que recuperes un informe de radiación. Lo encontrarás en el laboratorio médico de radiación (medical radiation lab) situado en la cubierta de investigación 2 (Research Deck 2); consulta el mapa que aparece abajo. Llévaselo a Dania al laboratorio de análisis de materia (matter analysis lab) de la cubierta de investigación 2 (Research Deck 2). Entonces te pedirá el informe Kenyon. Lo encontrarás en el laboratorio de astronomía (astronomy lab) en la cubierta de investigación 2. Llévaselo al laboratorio de análisis de materia en la cubierta de investigación 2 (Research Deck 2) y acompáñala hasta el laboratorio de astros (Star lab).

El resto de la partida está en tus manos.

MENÚ DEL JUEGO

Pulsa la tecla P en cualquier momento durante la partida para hacer una pausa y después pulsa Intro para mostrar el menú del juego. Podrás seleccionar las opciones de menú que prefieras. Resalta una opción con las teclas del cursor y pulsa Intro para confirmar tu selección.

CONTINUE (continuar)

Volver a la partida

LOAD GAME (cargar partida) Mostrar la pantalla para cargar partidas. Aquí podrás cargar una partida tal y como se describe en la sección MENÚ CARGAR / GUARDAR PARTIDA.

SAVE GAME (guardar partida)

Mostrar la pantalla para guardar partidas. Aquí podrás guardar una partida tal y como se describe en la sección MENÚ CARGAR / GUARDAR PARTIDA.



OPTIONS (opciones) Mostrar la pantalla de opciones de vídeo (sólo con Windows). También podrás seleccionar el modo gráfico disponible en el que quieres jugar. Además podrás activar (ON) y desactivar (OFF) los vídeos o configurar el modelo de inercia de control (control inercia model).

Podrás volver al menú anterior en cualquier momento pulsando Esc.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

A continuación tienes un listado de los problemas más frecuentes con los que te puedes encontrar jugando a Sentient. Estas respuestas deberían proporcionarte la información necesaria para solucionar los problemas tú mismo.

¿QUÉ PUEDO HACER SI NO HE COMPRENDIDO BIEN EL MENSAJE DE UN PERSONAJE CONTROLADO POR EL ORDENADOR?

Si le sigues y seleccionas “ASK A QUESTION” (formular una pregunta) y después, “WHAT SHOULD I DO NOW?” (¿qué debo hacer ahora?), te hará un resumen de lo que debes hacer a continuación. También puedes seleccionar la opción “SAY AGAIN” (repetir) para que el personaje repita su mensaje.

¿CÓMO PUEDO ENCONTRAR A UN PERSONAJE ESPECÍFICO CONTROLADO POR EL ORDENADOR?

Debes preguntar a otro personaje controlado por el ordenador “WHERE DO I FIND...” (¿dónde puedo encontrar...?) seguido del nombre del personaje controlado por el ordenador que estés buscando. Te dirá todo lo que sepa sobre dónde encontrar al personaje controlado por el ordenador que buscas. También puedes pedirle al personaje controlado por el



ordenador que te lleve hasta donde se encuentra el personaje que buscas.

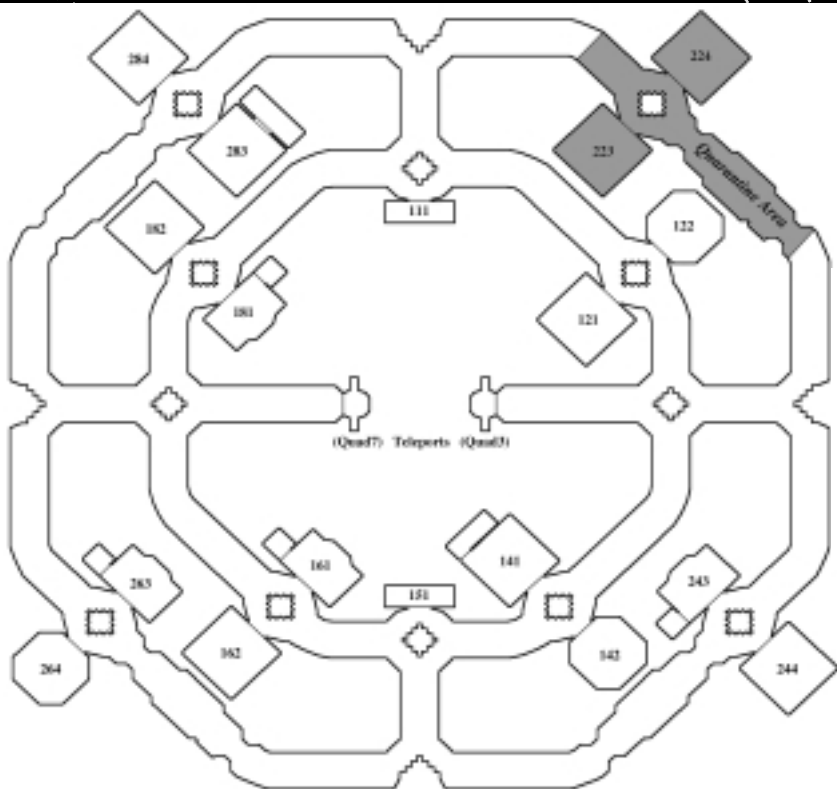
ME HAN DICHO QUE VAYA AL LABORATORIO DE ASTRONOMÍA, ¿CÓMO PUEDO LLEGAR HASTA ALLÍ?

Hay dos formas rápidas de encontrar el camino hasta salas concretas. Puedes preguntarle a un personaje controlado por el ordenador dónde está la sala o puedes "GIVE A COMMAND" (dar una orden) y el personaje controlado por el ordenador te llevará hasta allí.

HE GUARDADO UNA PARTIDA Y NO RECUERDO LO ÚLTIMO QUE HICE NI LO QUE DEBO HACER AHORA.

Es muy importante que utilices lápiz y papel para ir apuntando toda la información que recibes durante la partida.

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

