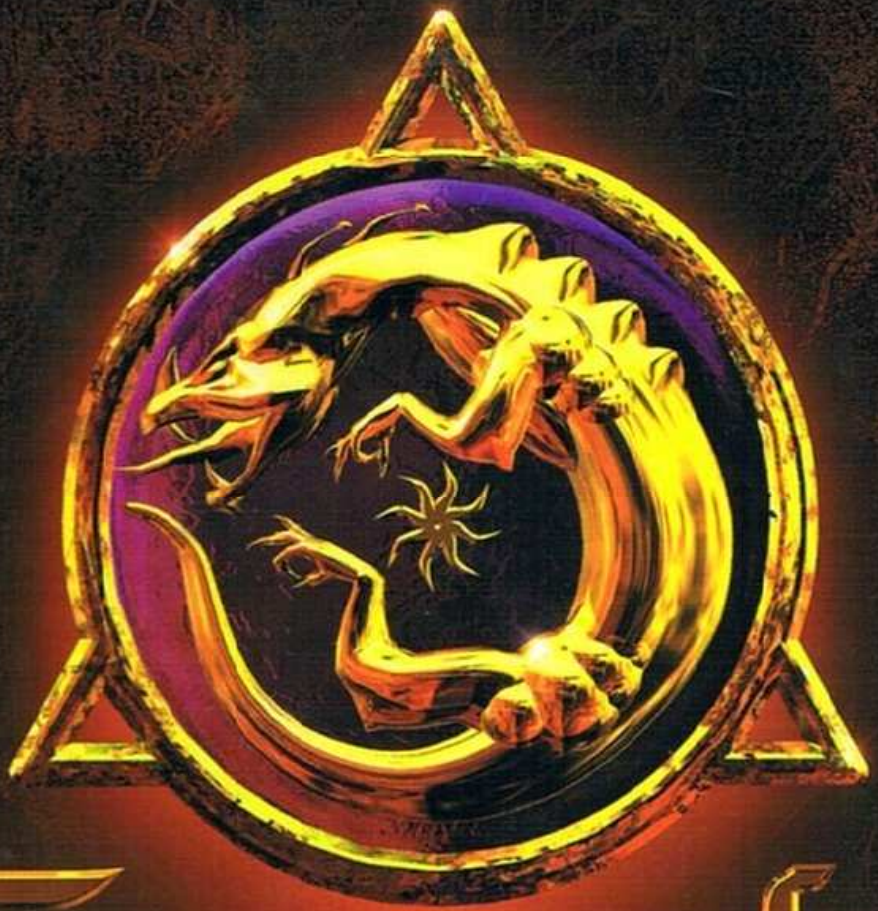


Tunguska™

Legend of Faith

exortus

PROJECT TWO® INTERACTIVE

CONTENTS:

ENGLISH 3

DEUTSCH 7

FRANÇAIS 11

NEDERLANDS 15

ITALIANO 19

CREDITS:

Producer and developer:	EXORTUS Software GmbH Jaro Wnuk Igor Selivanov Alexei Danilkine
Graphic director:	Alexei Danilkine
Additional graphics:	Andrei Winskovsky Daniel die Stafano
Lead programmers:	Igor Selivanov Garry Selik
Network programming:	Alvin Wolfgang Fandrych
Video animation:	Vadim Pietrzynski Markus Baader Markus Henrich
Music:	Tomasz Holewa
Recording:	Studio Diaton AirMan Productions
Fight FX:	Sport Akademie Dr. Lee International, Andrêa Funke, Nosan Lee, Selicity Brewis-Pawellek
Special thanks to:	Oleg Kozhukhov, Natalia Kontsour, Mirko Bartels, Benni Brückner, Filipp Andjelo, Klaus Wustman, Martin de Ronde, Arkadi Kotomin, Michael Elashkin, Robert Ercevic, Bianca Wiebenga, Brian Helgert, Marek Binieda, K. Muss, John Williams, Alexander Simkin, Denis

Tunguska ® and © 1998 Exortus GmbH. All rights reserved. Published under exclusive license from Exortus GmbH by Project Two Interactive BV. A PMR Group Company.

Windows 95 and Windows logo are registered trademarks of Microsoft and they have been used for information purposes only.

This manual is copyright protected. Nothing in this manual may be copied without permission of the publisher Project Two Interactive BV.

Tunguska
Legend of Faith

Night.
Silence.
Impenetrable darkness.

Giant trees, felled as if by a titanic power, lie pale and silent on the ground: centuries-old mute witnesses to a catastrophe that struck this uninhabited area during a clear starry night all those years ago.
Unforeseen, unavoidable and terrifying:

Tunguska

To this day, many tales are told and many legends relate what happened at that time in this huge area of the Russian Empire. However, to date nobody has been able to say for sure what was the cause of the catastrophe which in a matter of seconds destroyed all life for many miles around and turned everything to rubble.
Was it a meteorite, a heavenly body roaming the skies that fate led to this place, was it a natural disaster of a size never seen since or did the crew of an alien spaceship with an intelligence far superior to our own meet its gruesome end here? There have been and still are clues to back up these theories, and passionate advocates of each of them. Will there ever be a definitive judgement on the question of what really caused this catastrophe?
As is the case with every legend, Tunguska fascinates the people of Earth. Dreams, visions, wishes are inextricably linked with this place, which was an eye witness to the unimaginable.
Many of those who think the unimaginable are condemned, due to the fear and insecurity of those who fear for their existence and ignore the dark side of the universe.
Love and hate, hope and disenchantment, faith and despair are the forces that change the world. And every time and again it is determined who has power, what is just and unjust, what is true and what is false, what is good and what is evil.

W A R N I N G !

EPILEPSY WARNING

Please read before using any video game or allowing your children to use it.

Some people are liable to have an epileptic seizure or loss of consciousness when exposed to flashing lights or certain normal conditions of everyday life. Such persons could risk seizure while watching televised images or while playing certain video games, and this can occur even if there have been no previous medical problems or experience of epilepsy.

If you or a member of your family has ever shown epileptic symptoms (seizure or loss of consciousness) when exposed to flickering lights, consult your doctor before playing.

Parents should supervise their children's use of video games. If you or your children experience any of the following symptoms – dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, involuntary movements or convulsions – discontinue use immediately and consult your doctor.

PLEASE TAKE THE FOLLOWING PRECAUTIONS WHEN PLAYING VIDEO GAMES

Do not sit too close to the television screen; position yourself with the linking cable at full stretch. Play video games preferably on a small screen. Do not play if you are tired or have not had much sleep. Make sure that the room in which you are playing is well lit. Rest for 10-15 minutes per hour playing video games.

Unfair, truth-denying judgements are brought down. The lie rules. Blindness determines the thought process.

Why? Who is served by this, which power derives its power from it?

Jack Riley gets caught up in the maelstrom of the struggle for power, a power which is capable of pouring out immeasurable suffering over this world. His fate is revealed when, having been sentenced to death on a trumped-up charge, he is flung from the electric chair into a strange and horrifying dimension on the day of his execution. In his battle for survival, he has to take on the forces of darkness which also subjected him to suffering, hate and injustice, and represent the forces of chaos building up to a battle which would destroy everything. In order to make their elixir of darkness complete, they have captured three talismans of good. Jack has to recapture Faith, Hope and Love in order to change his fate and that of the Earth.

Can he resist the forces of darkness? Does he have the strength to look reality in the face, or will he succumb to his fears?

At the end of his road, you decide the matter: will the fate of Tunguska be the beginning of the end of history for this planet called Earth, so unimportant in the unimaginably huge universe, yet so important to us.

Nobody knows the end of this story, nobody holds the ultimate, all-determining power.

Never give up hope...

SYSTEM REQUIREMENTS

- 100% IBM compatible computer with Pentium 166 MHz processor or higher
- 32 MB RAM
- 8-speed CD-ROM drive
- Soundblaster 16 compatible soundcard (SD-ROM with attached soundcard)
- 2MB SVGA graphic card
- Keyboard / Win95 compatible mouse
- Win95 compatible soundcard
- Windows 95/98 operating system
- Min. 90 MB, Max. 290 MB free space on hard drive
- DirectX 5.0

INSTALLATION

- Place CD number 1 in the CD-ROM and click on this drive
- Start the programme *setup.exe* and follow the installation instructions
- The setup programme asks for the name of the folder. To choose a different directory than the standard one please create this directory first in Windows Explorer
- The installation programme creates a programme folder and an icon named Tunguska
- To start the game: click on the Tunguska icon in the programme folder

UNINSTALLATION

In order to uninstall the game from the hard disk: click in the Tunguska programme forder on the 'deinstall' icon and the game will be removed from the hard disk.

CONTROL

ESC Call up selection menu or return to the game

← ↑ ↓ → Select menu function or, during the game, move the main character (see: controlling movements)

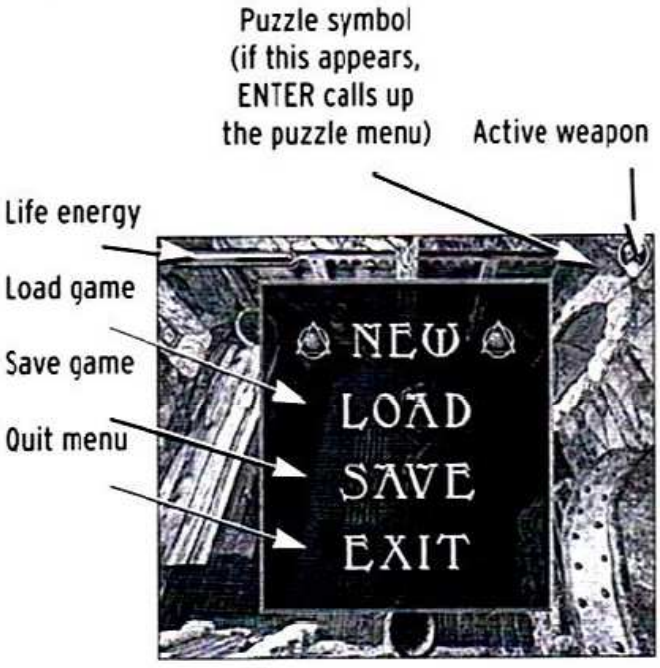
ENTER Confirm function in menu or, during the game, check the usability of objects (if they are usable, the puzzle menu appears, at doors the door-opening menu is activated)

← Open puzzle menu from every location for inventory testing

SPACE Opening doors

↹ Switching puzzle symbol, life energy and arms display off and on

SELECTION MENU



If the puzzle symbol appears during the game, there is a location near the player where the puzzle menu can be called up by pressing on the ENTER key. In order to activate this menu, you have to be standing immediately in front of the object in question. This symbol also appears if you are standing in front of a door. ENTER activates the door-opening menu in this case.

NEW GAME

- Call up the selection menu using ESC
- Use the up and down cursor keys to select the NEW option
- Confirm your selection with ENTER and restart the game

SAVE GAME SITUATION

- Call up the selection menu using ESC
- Use the up and down cursor keys to select the SAVE option
- Choose the position you wish to save
- Confirm your selection with ENTER
- Type the name of the game situation and the game is saved

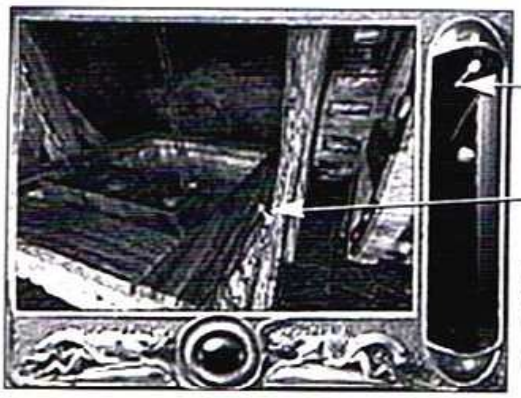
LOAD GAME SITUATION

- Call up the selection menu using ESC
- Use the up and down cursor keys to select the LOAD option
- Confirm your selection with ENTER
- Choose the game situation required and confirm with ENTER and the game will be loaded

ENDING THE GAME

- Call up the selection menu using ESC
- Use the up and down cursor keys to select the EXIT option
- Confirm your selection with ENTER and the game will end

PUZZLE MENU



Inventory (available objects)

Mouse - cursor for moving objects and for opening and closing doors

In order to pick up an object, use the cursor for the desired object and click with your left mouse button. The object is then automatically added to the inventory and the symbol then appears.

In order to use symbols from the inventory, you must place the cursor on the object in question and drag it, by holding down the left mouse button, to the place you wish to use it. If you have used the object correctly, it will stay on screen or perform an action. If it does not, it will return automatically to the inventory.

CONTROLLING THE MAIN CHARACTER

To change weapons in the fighting position: press keys 1 to 4

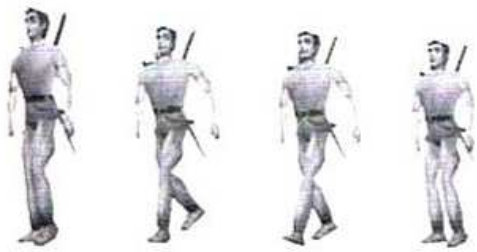
1 Fists

2 Nuntschako

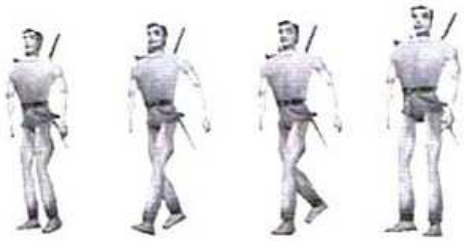
3 Sword

4 Axe

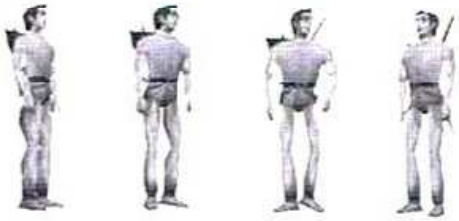
STANDARD MOVEMENTS



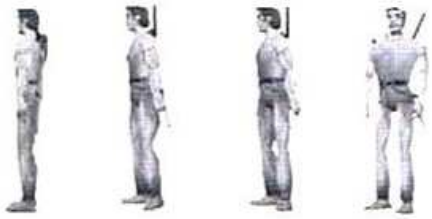
↑



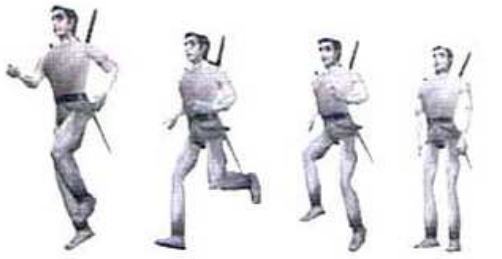
↓



←



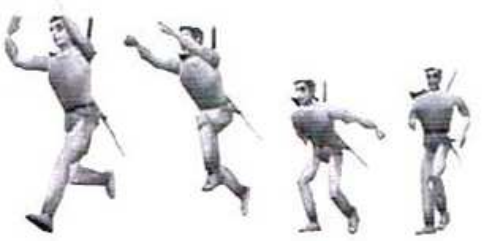
→



SHIFT ↑



CTRL ↑



SHIFT
CTRL ↑

FIGHT MOVEMENTS WITH HANDS



1

SPACE



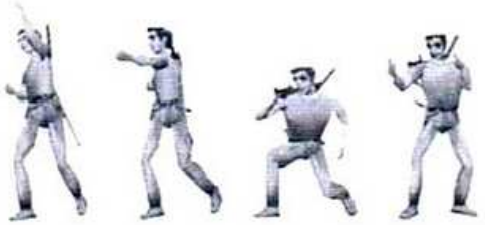
↑



↓



→



←



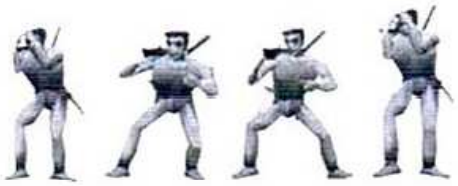
SHIFT



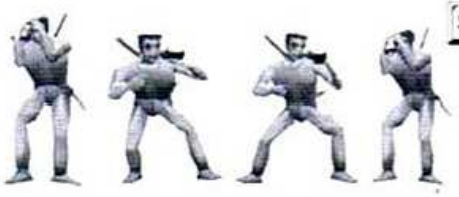
SHIFT ↑



SHIFT ↓



SHIFT →



SHIFT ←



CTRL ↑



CTRL ↓

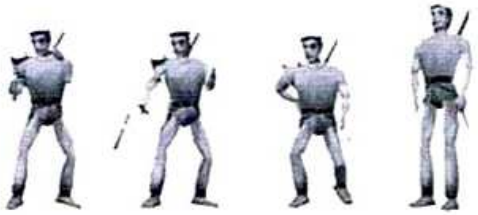


CTRL →



CTRL ←

FIGHT MOVEMENTS WITH NUNTSCHAKO



2
SPACE



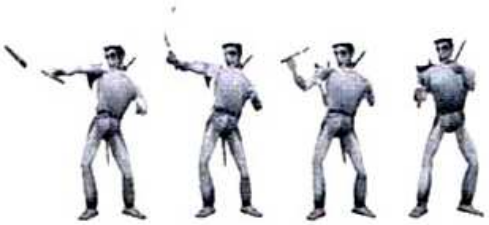
↑



↓



→



←



SHIFT



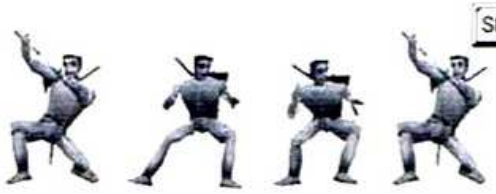
SHIFT ↑



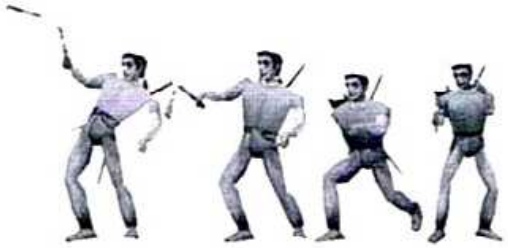
SHIFT ↓



SHIFT →



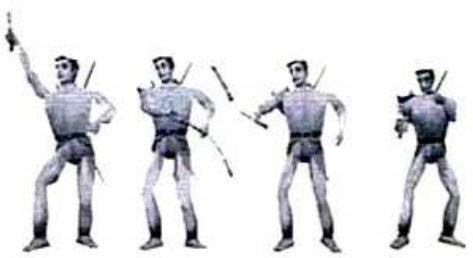
SHIFT ←



CTRL ↑



CTRL ↓



CTRL →



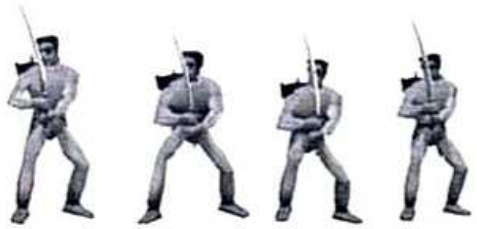
CTRL ←

FIGHT MOVEMENTS WITH SWORD



3

SPACE



↑



↓



→



←



SHIFT



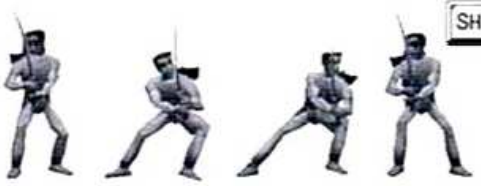
SHIFT ↑



SHIFT ↓



SHIFT →



SHIFT ←



CTRL ↑



CTRL ↓

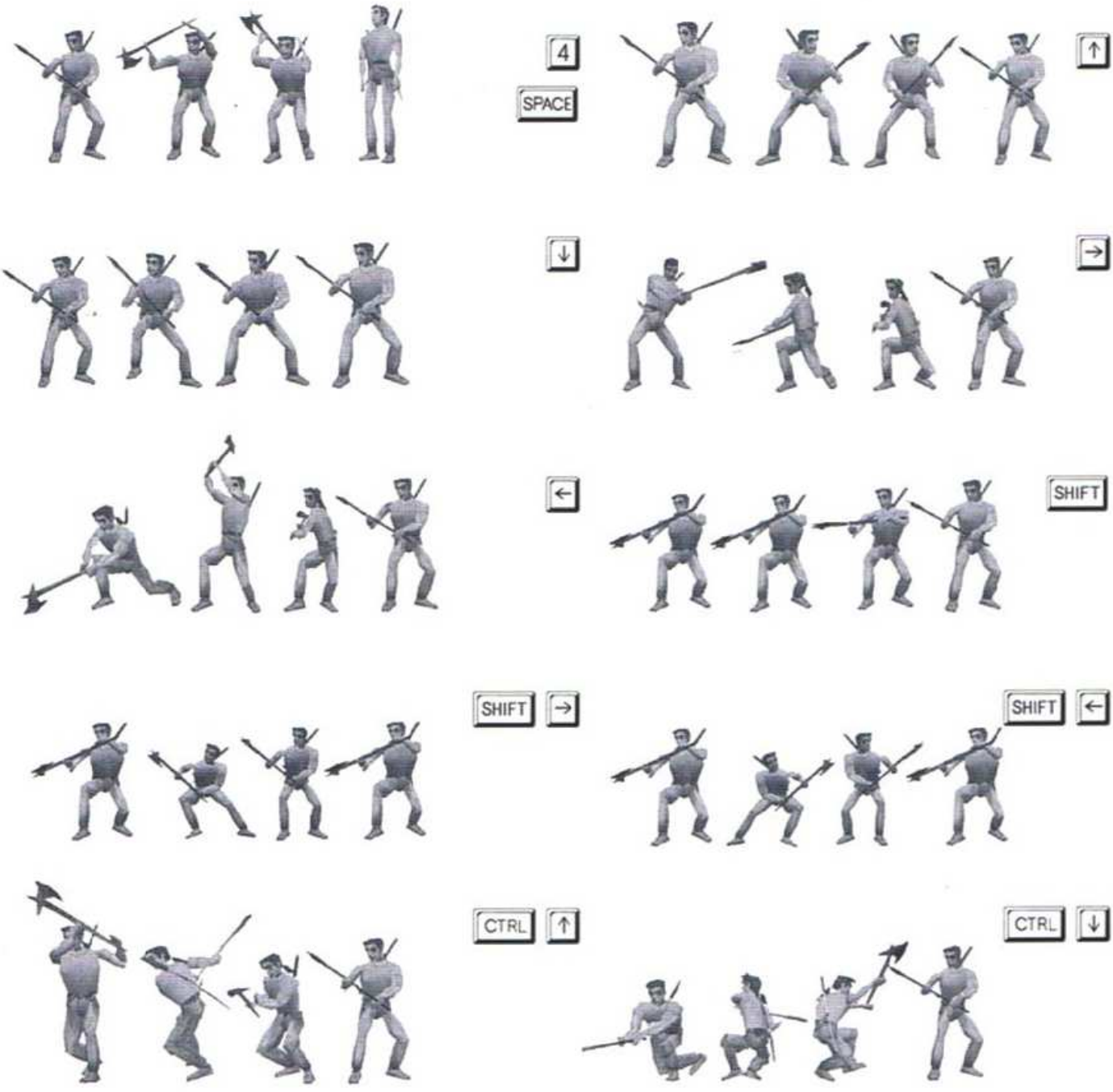


CTRL →



CTRL ←

FIGHT MOVEMENTS WITH AXE



INTERNATIONAL HINTLINES: PAGE 43

WARRANTY

Project Two Interactive BV warrants to the original purchaser of this computer software product that the media on which the software programs are recorded will be free from defects in materials and workmanship under normal use for a period of 90 days after the date of the original purchase. ("the Warranty Period"). During the Warranty Period defective media will be replaced free of charge if the original product is returned to the Retail outlet where originally purchased, with dated proof of purchase.

This warranty is in addition to and does not affect your statutory rights.

This warranty does not apply to the software programs themselves which are provided "as is" nor does it apply to media which may have been subject to misuse, damage, corruption or excessive wear.

Tunguska
Legend of Faith

Nacht.
Stille.
Undurchdringliches Dunkel.

Riesige Bäume, wie von der Hand einer gigantischen Macht gefällt, liegen grau und stumm am Boden. Für alle Ewigkeiten schweigende Zeugen eines Ereignisses, das vor vielen Jahren in einer sternenklaren Nacht über diese menschenleere Gegend hereinbrach. Unvorhersehbar, unvermeidbar, und unheimlich:

Tunguska

Bis heute gibt es unzählige Geschichten, erzählen viele Legenden von dem, was damals in diesem Teil des Riesenreiches Russland passiert ist. Aber bis heute kann kein Mensch mit Sicherheit sagen, was zu der Katastrophe führte, die innerhalb weniger Augenblicke jedes Leben in einem Umkreis von vielen Kilometern auslöschte und alles in Schutt und Asche legte.
War es ein Meteorit, ein vagabundierender Himmelskörper, dessen Schicksal sich mit diesem Ort verknüpfte, war es eine Naturkatastrophe von nicht wieder erreichten Ausmaßen, oder fand vielleicht sogar die Besatzung eines nichtirdischen Raumschiffes, fremde Intelligenzen, der unseren weit überlegen, hier ihr schreckliches Ende. Für alle diese Theorien gab und gibt es immer wieder glühende Verfechter, und Indizien. Wird es jemals ein endgültiges Urteil darüber geben, was wirklich die Ursache für das Unheil war?

Wie alle Legenden fasziniert und bewegt Tunguska die Menschen dieser Erde. Träume, Visionen, Wünsche verknüpfen sich mit dem Ort, der Zeuge des Unfaßbaren war. Manche, die das Unmögliche denken, werden verurteilt. Aus Angst und Unsicherheit gerichtet von jenen, die um ihre Existenz fürchten, und die dunkle Seite des Universums ignorieren.
Liebe und Haß, Hoffung und Enttäuschung, Glaube und Verzweiflung sind die Kräfte die die Welt verändern. Und immer wird die Seite, welche die Macht hat, entscheiden, was Recht oder Unrecht, was wahr oder

A C H T U N G

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diesen Text, bevor Sie mit dem Videospiel beginnen.

Manche Menschen zeigen bei bestimmten Arten von flimmerndern Lichtquellen oder ähnlichen, in der Umgebung täglich vorkommenden Elementen eine Neigung zu epileptischen Krisen oder Ohnmachtsanfällen. Dieses Risiko kann bei bestimmten Fernsehbildern oder Videospielen auftreten. Das Phänomen kann auch auftreten, ohne daß die betreffende Person in diesem Zusammenhang je medizinisch behandelt wurde oder einen epileptischen Anfall erlitten hat. Sollten Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie je bei flimmernden Lichtquellen epilepsie-ähnliche Symptomen empfunden haben, so wenden Sie sich vor jeder Benutzung an den Artz.

Wir empfehlen Eltern, ihre Kinder beim Videospielen aufmerksam zu beobachten. Brechen Sie das spiel sofort ab, und konsultieren Sie einen Artz, falls Sie selbst oder Ihr Kind eines der folgenden Symptome verspüren: Schwindel, Sehstörungen, Augen- oder Muskelkontraktionen, Bewußtseinsverlust, Orientierungschwierigkeiten, unkontrollierte Bewegungen oder krampfartige Zuckungen.

IN JEDEM FALL ZU TREFFENDE VORSICHTMAßNAHMEN BEI DER BENUTZUNG EINES VIDEOSPIELS

Sitzen Sie nicht zu nah am Bildschirm; auf jeden Fall so weit entfernt wie es das Anschluß kabel erlaubt. Spielen Sie Videospielen vorzugsweise auf klienem Bildschirm. Spielen Sie nicht wenn Sie übermüdet sind oder nicht genug geschlafen haben. Vergewissen Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen. Schalten Sie beim Spielen jede Stunde eine zehn- bis fünfzehnminütigen Pause ein.

falsch und was gut oder böse ist. Ungerechte, die Wahrheit verleugnende Urteile werden gefällt. Die Lüge regiert. Blindheit bestimmt das Denken.

Warum? Wem nützt es, welche Macht schöpft daraus ihre Kraft?

Jack Riley gerät in den reißenden Strudel des Kampfes um Macht. Einer Macht, mit der Kraft, unermeßliches Leid über diese Welt zu bringen. Sein Schicksal erfüllt sich, als er, durch ein falsches Urteil zum Tode verurteilt, am Tage seiner Hinrichtung auf dem elektrischen Stuhl in eine fremde und grausame Dimension geschleudert wird. Im Kampf um sein Leben muß er sich den Kräften der Dunkelheit stellen, die auch über ihn Leid, Haß und Unrecht brachten. Die das Chaos verbreiten und zum vernichtenden Schlag ausholen. Um ihr Elixier der Finsternis zu vollenden, haben sie die drei Talismane des Guten in ihre Gewalt gebracht. Jack muß Glaube, Liebe und Hoffnung zurückerobern, um sein Schicksal und das der Erde zu verändern.

Kann er den Kräften der Finsternis trotzen? Besitzt er die Kraft der Wahrheit gegenüberzutreten, oder wird er an seinen eigenen Ängsten scheitern?

Am Ende seines Weges wirst Du entscheiden, ob das Schicksal von Tunguska der Anfang vom Ende der Geschichte des für uns so bedeutenden, in diesem unvorstellbar großen Universum aber winzigen, Planeten Erde war.

Niemand kennt das Ende der Geschichte, niemand besitzt diese endgültige und alles entscheidende Macht.

Gib die Hoffnung niemals auf...

SYSTEMVORRAUSSETZUNGEN

- 100% IBM kompatibler Rechner
- Prozessor Pentium 166 MHz und besser
- 32 MB RAM
- 8x speed CD-ROM Laufwerk
- Soundblaster 16 kompatible Soundkarte (CD-ROM mit SB verbunden)
- 2MB SVGA Grafikkarte
- Tastatur / Win95 kompatible Maus
- Win95 kompatible Soundkarte
- Windows 95/98 Betriebssystem
- Min. 90, Max. 290 MB Festplatten-speicher
- DirectX 5.0

SPIEL INSTALLIEREN

- Legen Sie die mit CD 1 bezeichnete CD in ihr CD-ROM Laufwerk ein und wechseln Sie zu diesem Laufwerk
- Starten Sie Datei setup.exe und folgen Sie den Installationsanweisungen
- Das Setup-Programm fragt Sie nach dem Verzeichnisnamen. Um in ein anderes Verzeichnis als das Standard Verzeichnis zu gelangen erstellen Sie bitte zunächst ein Verzeichnis im Windows Explorer Programm.
- Das Installationsprogramm erzeugt eine Programmgruppe und ein Icon mit dem Namen Tunguska
- Um das Spiel zu starten wählen Sie aus der Programmgruppe das Tunguska-Icon

SPIEL ENTFERNEN

Um das Spiel von der Festplatte zu entfernen, wählen Sie aus der Programm-gruppe Tunguska das Icon Deinstall. Das Spiel wird von der Festplatte entfernt.

SPIELSTEUERUNG

ESC Optionsmenü aufrufen, oder zurück zum Spiel

← ↑ ↓ → Menüfunktion wählen, oder im Spiel Hauptperson bewegen (siehe Bewegungssteuerung)

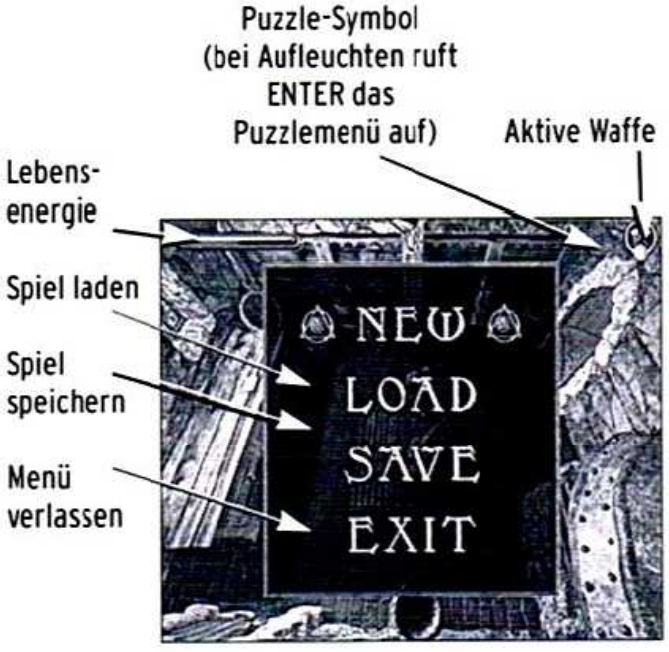
ENTER Funktion im Menü bestätigen, oder im Spiel die Gegenstände auf Nutzbarkeit prüfen (falls ja erscheint das Puzzlemenü, bei Türen wird das Menü zum Öffnen der Tür aktiviert)

← Puzzle Menü in jede Stelle aufrufen um Inventar zu prüfen.

SPACE Öffnen von Türen

Aus- und Einschalten von Puzzle-Symbol, Lebensenergie- und Waffenanzeige

OPTIONSMENÜ



Wenn während des Spiels das Puzzle Symbol aufleuchtet, befindet sich in der Nähe des Spielers eine Stelle, an der durch Drücken der ENTER Taste das Puzzlemenü aufgerufen werden kann. Um das Menü zu aktivieren, muß man sich direkt vor dem entsprechenden Gegenstand befinden. Dieses Symbol wird auch dann aufleuchten, wenn man sich vor einer Tür befindet. Hier aktiviert ENTER das Menü zum Öffnen der Tür.

NEUES SPIEL LADEN

- Mit ESC Optionsmenü aufrufen
- Mit den Pfeiltasten OBEN bzw. UNTEN die Markierung zwischen den Optionen auf NEW bewegen
- Mit ENTER bestätigen das Spiel wird neu geladen

SPIELSTAND SPEICHERN

- Mit ESC Optionsmenü aufrufen
- Mit den Pfeiltasten OBEN bzw. UNTEN die Markierung zwischen den Optionen auf SAVE bewegen
- Gewünschte Position zum Speichern wählen
- Mit ENTER bestätigen
- Namen für den Spielstand eingeben und mit ENTER bestätigen das Spiel wird gespeichert

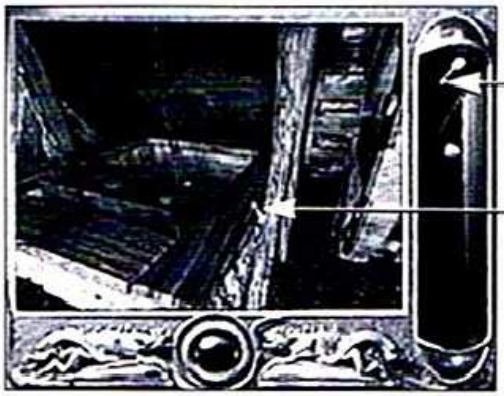
SPIELSTAND LADEN

- Mit ESC Optionsmenü aufrufen
- Mit den Pfeiltasten OBEN bzw. UNTEN die Markierung zwischen den Optionen auf LOAD bewegen
- Mit ENTER bestätigen
- Gewünschten Spielstand wählen und mit ENTER bestätigen das Spiel wird geladen

DAS SPIEL VERLASSEN

- Mit ESC Optionsmenü aufrufen
- Mit den Pfeiltasten OBEN bzw. UNTEN die Markierung zwischen den Optionen auf EXIT bewegen
- Mit ENTER bestätigen das Spiel wird beendet

PUZZLE MENU



Inventar (verfügbare gegenstände)

Mauscursor zum Bewegen von Gegenständen, bzw. Aktivieren von Türen

Um einen Gegenstand zu nehmen, bewegt man den Cursor auf den gewünschten Gegenstand und klickt mit der linken Maustaste. Der Gegenstand bewegt sich automatisch in das Inventar und das Symbol erscheint darin.
Um Symbole aus dem Inventar zu benutzen, bewegt man den Cursor auf den gewünschten gegenstand und mit gedrückter linker Maustaste verschiebt man diesen auf die gewünschte Stelle, an der man ihn anwenden möchte. Falls man den Gegenstand richtig benutzt hat, wird er in der Szene bleiben oder eine Aktion ausführen. Falls nicht, bewegt er sich automatisch ins Inventar zurück.

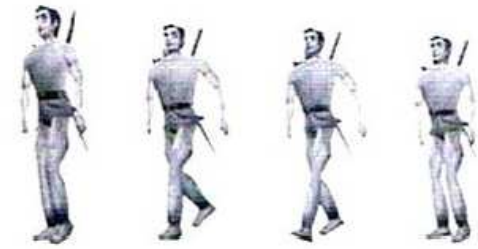
STEUERUNG DES HELDEN

Um im Kampfmodus die Waffen zu wechseln, drücken Sie die Tasten 1 bis 4

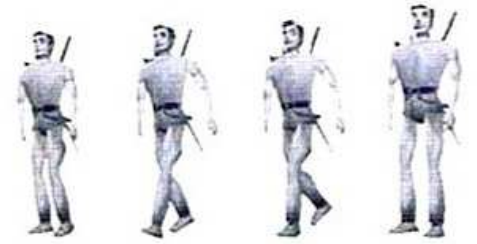
[1] Fäuste [2] Nuntschako

[3] Schwert [4] Axt

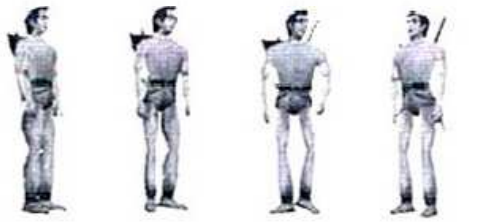
STANDARD BEWEGUNGEN



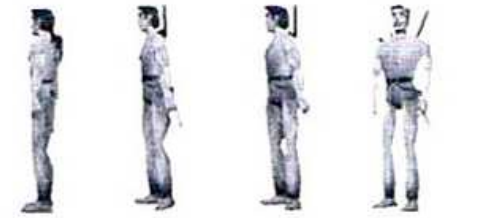
[↑]



[↓]



[←]



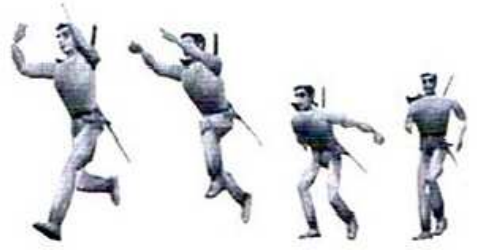
[→]



[SHIFT] [↑]

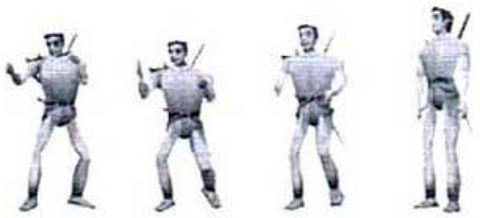


[CTRL] [↑]

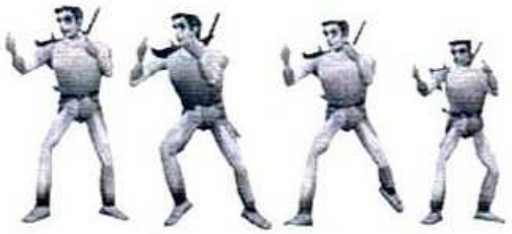


[SHIFT]
[CTRL] [↑]

KAMPFBEWEGUNGEN MIT HÄNDE



↑
SPACE



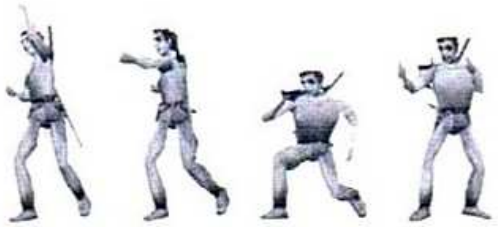
↑



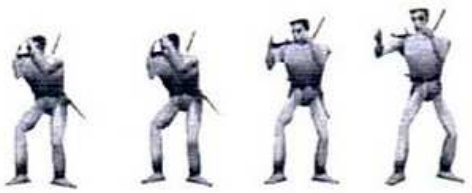
↓



→



←



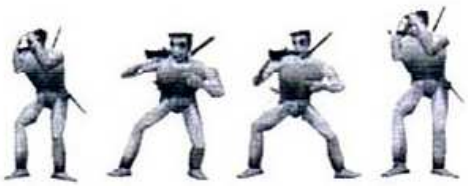
SHIFT



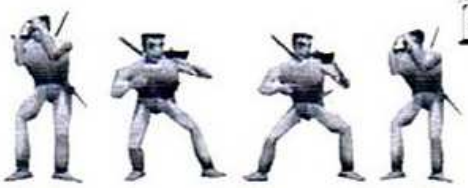
SHIFT ↑



SHIFT
↓



SHIFT →



SHIFT ←



CTRL ↑



CTRL ↓



CTRL →

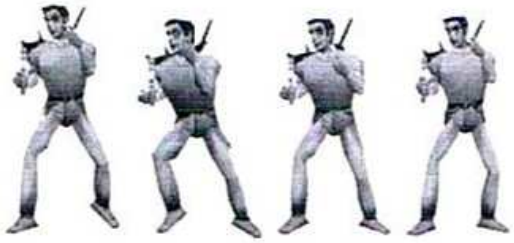


CTRL
←

KAMPFBEWEGUNGEN MIT NUNTSCHAKO



2
SPACE



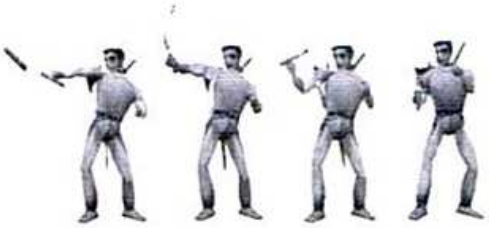
↑



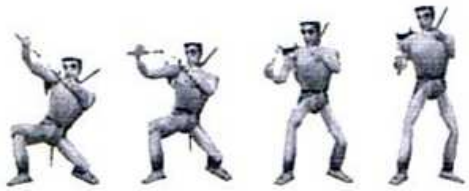
↓



→



←



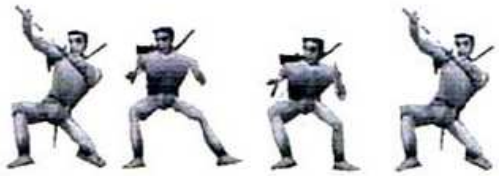
SHIFT



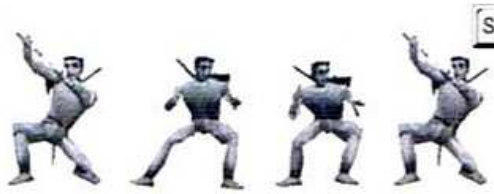
SHIFT ↑



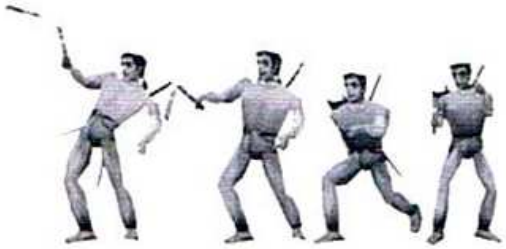
SHIFT ↓



SHIFT →



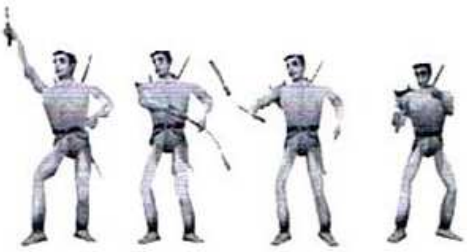
SHIFT ←



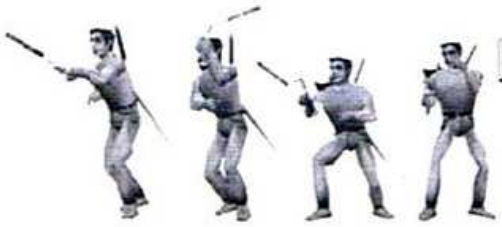
CTRL ↑



CTRL ↓

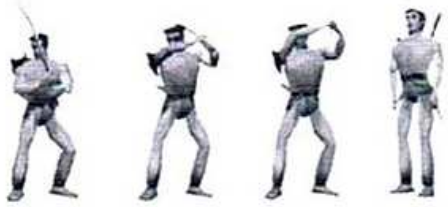


CTRL →

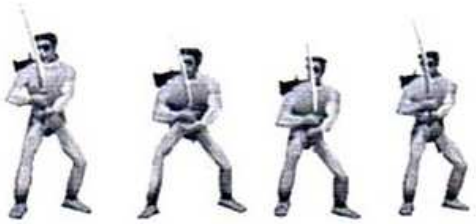


CTRL ←

KAMPFBEWEGUNGEN MIT SCHWERT



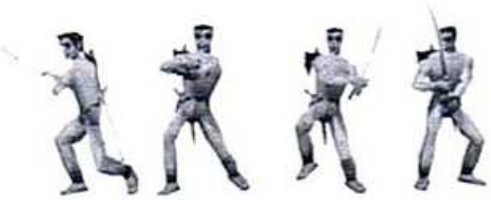
3
SPACE



↑



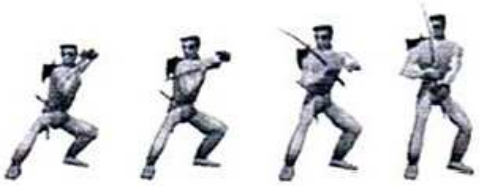
↓



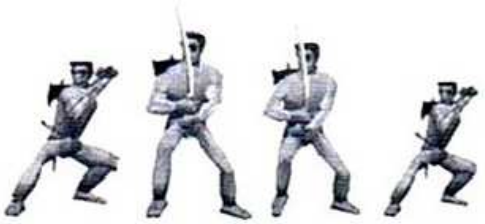
→



←



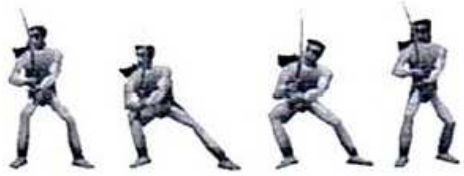
SHIFT



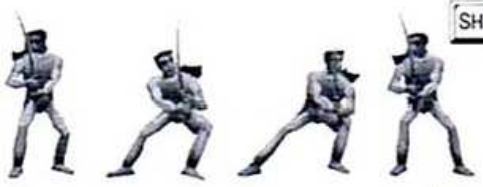
SHIFT ↑



SHIFT ↓



SHIFT →



SHIFT ←



CTRL ↑



CTRL ↓

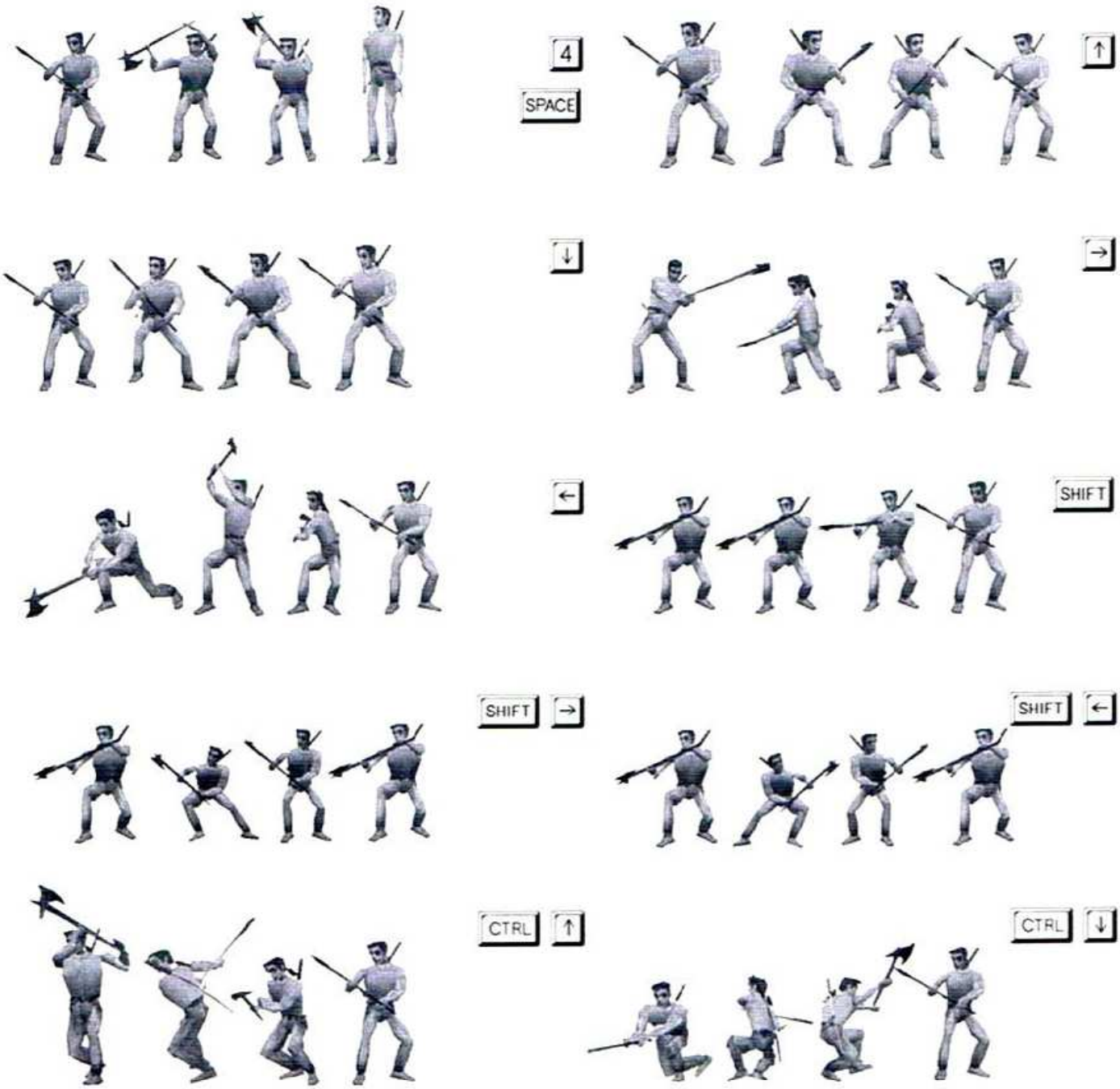


CTRL →



CTRL ←

KAMPFBEWEGUNGEN MIT AXT



FÜR HINTS UND HILFE LESE SEITE 43

GEWÄHRLEISTUNGSINFORMATION VON PROJECT TWO INTERACTIVE BV

Project Two Interactive BV garantiert dem Käufer dieses Softwareproduktes, daß die Datenträger, auf denen die Softwareprogramme gespeichert sind, bei normaler Verwendung über einen Zeitraum von 90 Tagen nach dem ursprünglichen Kaufdatum (Garantiezeitraum) in bezug auf das Material und die Verarbeitung fehlerfrei sind. Während des Garantiezeitraumes werden defekte Datenträger kostenlos ersetzt, wenn das vollständige Produkt an den Händler, bei dem es ursprünglich gekauft wurde, mit Nachweis des Kaufdatums zurückgegeben wird.

Diese Garantie gilt zusätzlich zu den gesetzlichen Verbraucherschutzbestimmungen.

Die Garantie gilt nicht für die Softwareprogramme als solche. Sie gilt ebenfalls nicht für Datenträger, die fehlerhaft verwendet, verfälscht oder beschädigt wurden oder übermäßigem Verschleiß ausgesetzt waren.

Tunguska
Legend of Faith

La légende de la foi

La nuit.
Le silence.
Des ténèbres impénétrables.

Des arbres gigantesques, comme abattus par la main d'une puissance titanesque, jonchent le sol, blêmes et sans vie: témoins éternels et muets d'une catastrophe qui a frappé cette région dépeuplée il y a de nombreuses années au cours d'une nuit étoilée. D'une façon imprévisible, inévitable et terrifiante:

Tunguska

Jusqu'au jour d'aujourd'hui un nombre incalculable d'histoires circulent, racontant d'innombrables légendes sur ce qui s'est passé à cette époque dans cette partie de l'immense Empire Russe. Toutefois, jusqu'à ce jour personne n'a été capable d'indiquer avec certitude la cause de la catastrophe qui a détruit en quelques instants toute vie dans un énorme périmètre et a tout changé en cendres et en décombres.
S'agissait-il d'une météorite, d'un astéroïde perdu que la fatalité a conduit en ces lieux, s'agissait-il d'une catastrophe naturelle d'une importance jamais égalée depuis ou est-ce que l'équipage d'un vaisseau spatial, des extraterrestres avec une intelligence hautement supérieure à la nôtre, a trouvé ici une mort atroce? Pour toutes ces théories on a trouvé et on trouve encore des indices et des défenseurs acharnés. Sera-t-il jamais possible de donner une réponse définitive à la question qui se pose quant à la cause réelle de cette catastrophe?
Comme toutes les légendes, Tunguska fascine tous les gens sur terre.
Des rêves, des visions, des désirs se rattachent à cet endroit qui a été le témoin de l'incroyable. Bien des gens qui croient à l'impossible ont été réprouvés, jugés par peur et ignorance par ceux qui craignent pour leur existence et nient la face obscure de l'univers.
L'amour et la haine, l'espoir et la désillusion, la foi et le désespoir sont les forces qui gouvernent le monde et qui déterminent continuellement le pouvoir, la justice et

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu de vidéo, par vous même ou par votre enfant

Certaines personnes sont suspectibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certaines types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre univers quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent "A jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent des jeux de vidéo. Si vous-même ou votre enfants présentez un des symptômes suivantes: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU DE VIDEO
Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

l'injustice, le vrai et le faux, le bon et le mauvais. Des verdicts malhonnêtes, reniant toute vérité sont rendus. Le mensonge règne. Toute pensée est privée de lucidité.

Pourquoi? à qui cela profite-t-il, quelle puissance en tire ses forces?

Jack Riley se trouve entraîné dans le maelström de la lutte au pouvoir, un pouvoir qui est en mesure de déverser une souffrance infinie sur ce monde. Son destin se révèle au moment où, sur la base d'une fausse accusation, il est condamné à mort et que le jour de son exécution, alors qu'il est assis sur la chaise électrique, il se trouve propulsé dans une dimension étrange et cruelle. Dans son combat pour survivre il doit lutter contre les forces du mal, qui sont la cause de sa souffrance, de sa haine et de l'injustice qui lui a été faite, et qui représentent les forces du chaos et se préparent déjà à un combat exterminateur. Afin de compléter leur panoplie du Mal, elles se sont approprié les trois talismans du bien. Jack doit reconquérir la foi, l'espoir et l'amour afin d'infléchir son destin et celui de la terre.
Est-il en mesure de s'opposer aux forces du mal? a-t-il le pouvoir de regarder la réalité en face ou succombera-t-il sous le poids de ses angoisses?

Au bout de son chemin c'est à vous qu'incombera la décision finale, se sera à vous de déterminer si le destin de Tunguska signifie le début de la fin de l'histoire de cette planète tellement minuscule dans cet immense univers si imprévisible, mais qui nous tient tant à coeur, cette planète nommée la terre.

Nul ne connaît la fin de cette histoire, nul ne possède le pouvoir ultime et décisif.

Ne vous laissez pas abattre .....

CONFIGURATION REQUISE

- Ordinateur 100 % compatible IBM avec un processeur Pentium 166-MHz ou supérieur.
- 32 MO de RAM
- Lecteur de CD ROM vitesse octuple
- Carte son compatible Soundblaster 16 (SD-ROM avec carte son accouplée)
- 2MO SVGA carte graphique
- Clavier / souris compatible Win 95
- Carte son compatible Win 95
- Système d'exploitation Windows 95/98
- Min. 90 MB, Max. 290 MB d'espace de disque dur libre
- DirectX 5.0

INSTALLATION

- Placez le CD avec le numéro CD 1 dans le lecteur de CD-ROM et cliquez dessus.
- Lancez le programme setup.exe et suivez les instructions d'installation.
- Le programme d'installation demande le nom du fichier. Pour selectionner un autre fichier standard veuillez tout d'abord creer ce fichier dans Windows Explorer.
- Le programme d'installation créé un programme et une icône avec le nom Tunguska.
- Pour démarrer le jeu: cliquez sur l'icône Tunguska dans le programme.

SUPPRESSION

Pour supprimer le jeu du disque dur, appuyez dans le programme Tunguska sur l'icône "deinstall". Le jeu sera alors supprimé du disque dur.

COMMANDE

[ESC] Pour appeler le menu d'options ou retourner au jeu.

[←] [↑] [↓] [→]
Pour choisir une fonction de menu ou, pendant le jeu, déplacer le personnage principal (voir: "commande des déplacements").

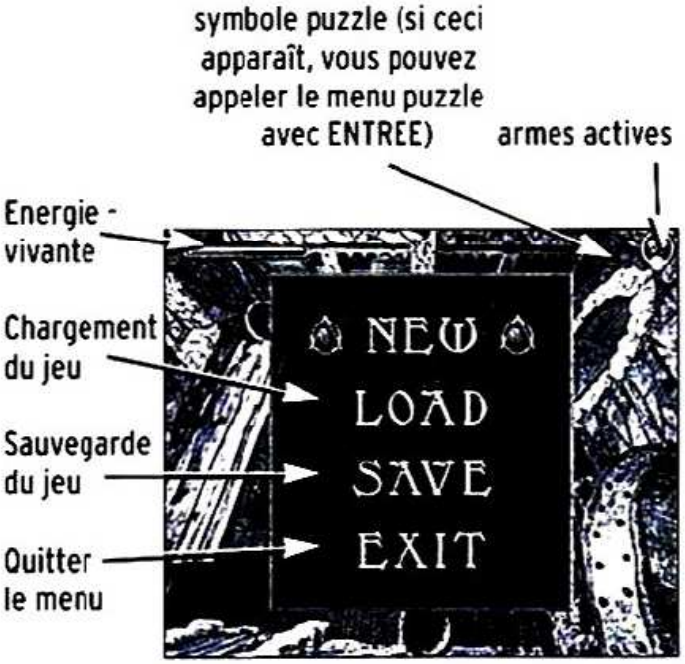
[ENTER] Confirmation de la fonction dans le menu ou, pendant le jeu, contrôle des objets sur leur utilité (s'ils peuvent être utilisés le menu puzzle apparaît, et si on se trouve devant une porte, le menu d'ouverture des portes est activé).

[⬅] Appeler le menu puzzle à partir de chaque position afin de contrôler le répertoire

[SPACE] Ouvrir les portes

[LT] Activer et désactiver le symbole puzzle, l'écran d'énergie vivante et des armes

MENU D'OPTIONS



Lorsque le symbole puzzle apparaît pendant le jeu, on trouve un emplacement situé aux alentours du joueur, qui, en appuyant sur la touche ENTREE, permet d'appeler le menu puzzle.
Pour activer ce menu, il faut se trouver juste devant l'objet en question. Ce symbole apparaît également lorsqu'on se trouve devant une porte. Avec ENTREE on active alors le menu pour l'ouverture des portes.

NOUVELLE PARTIE

- Appelez le menu d'options avec ESC (échappement).
- Choisissez l'option "NEW" (Nouveau) à l'aide des touches de direction HAUT/BAS
- Confirmez votre choix avec ENTREE et le jeu redémarrera.

SAUVEGARDE DE LA POSITION DE LA PARTIE EN COURS

- Appelez le menu d'options avec ESC (échappement)
- Choisissez l'option "SAVE" (sauvegarde) à l'aide des touches de direction HAUT/BAS
- Choisissez la position que vous désirez sauvegarder
- Confirmez votre choix avec ENTREE
- Tapez un nom pour la position de la partie en cours et la partie est alors sauvegardée.

CHARGEMENT DE LA POSITION DU JEU

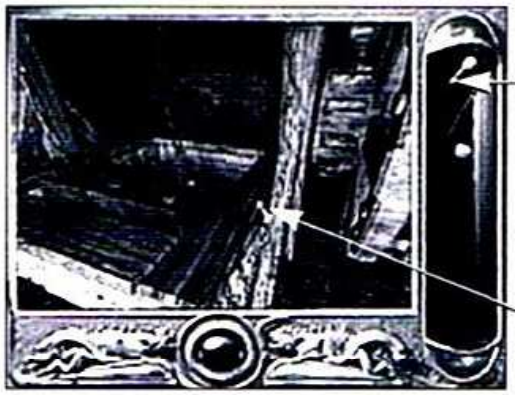
- Appelez le menu d'options avec ESC (échappement)
- Choisissez l'option "LOAD" (chargement) à l'aide des touches de direction HAUT/BAS
- Confirmez votre choix avec ENTREE
- Choisissez la position de la partie désirée et confirmez avec ENTREE. Le jeu est alors chargé.

FIN DU JEU

- Appelez le menu d'options avec ESC (échappement)

- Choisissez l'option "EXIT" (sortie) à l'aide des touches de direction HAUT/BAS
- Confirmez votre choix avec ENTREE et le jeu sera terminé.

MENU PUZZLE



Pour prendre un objet placez le curseur sur l'objet désiré et cliquez sur le bouton gauche de la souris. L'objet est alors placé automatiquement dans le répertoire, puis le symbole apparaît.

Pour utiliser les symboles du répertoire placez le curseur sur l'objet désiré, puis faites-le glisser à l'endroit désiré, afin de pouvoir l'utiliser, en maintenant le bouton gauche de la souris appuyé. Si vous avez utilisé l'objet de façon correcte il restera sur l'écran ou effectuera une action. Dans le cas contraire, il retournera automatiquement dans le répertoire.

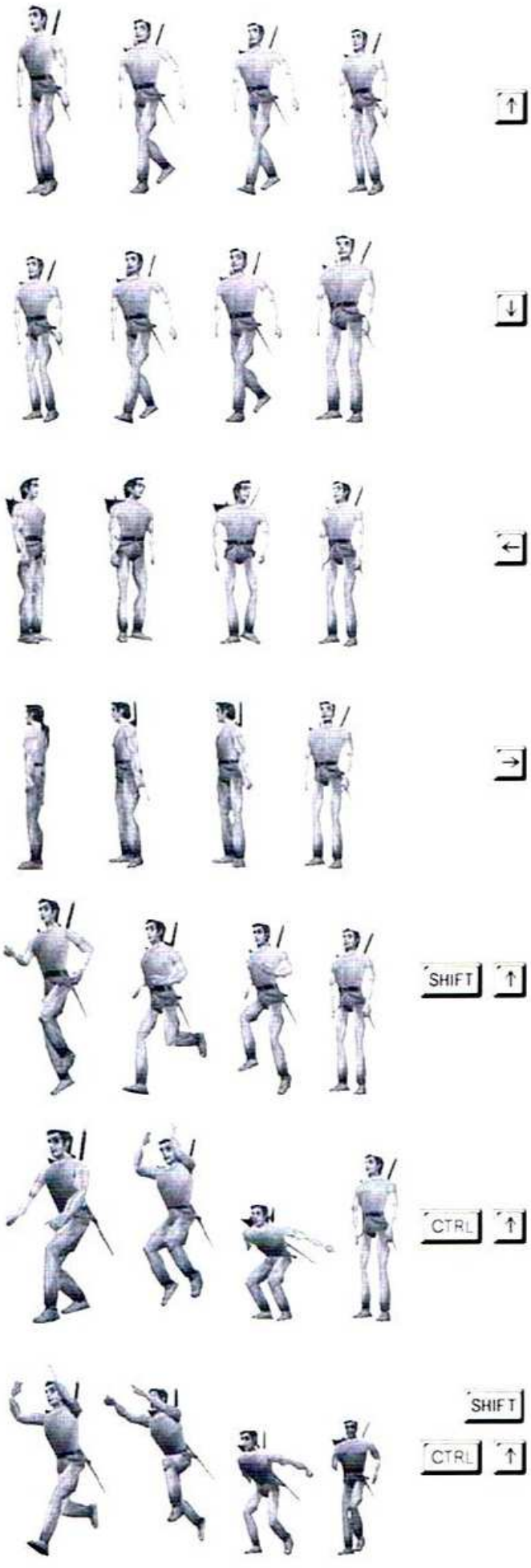
COMMANDE DU PERSONNAGE PRINCIPAL

Pour changer d'armes dans la position de combat: appuyez sur les touches 1 à 4

[1] Poings [2] Nuntschako

[3] Epée [4] Hache

LES MANOEVRES STANDARD



LES MANOUVRES DE COMBAT AUX MAINS

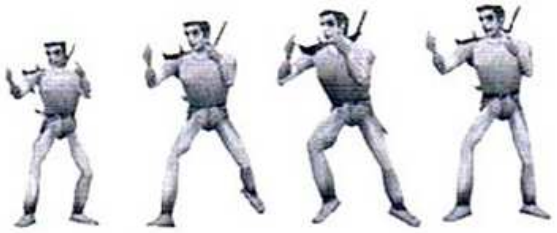


1

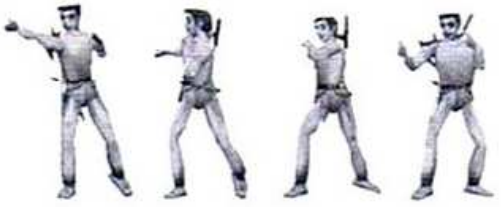
SPACE



↑



↓



→



←



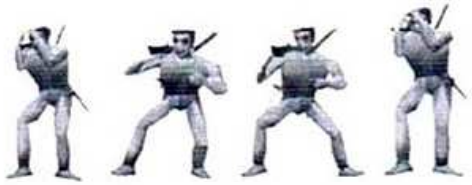
SHIFT



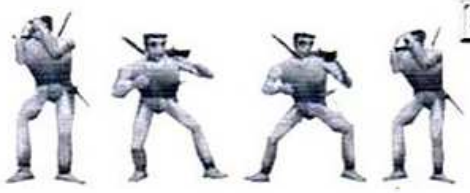
SHIFT ↑



SHIFT ↓



SHIFT →



SHIFT ←



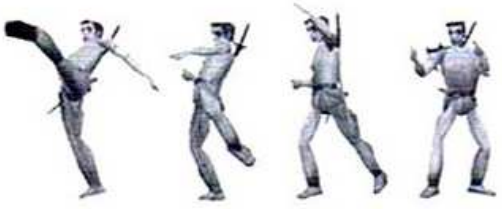
CTRL ↑



CTRL ↓

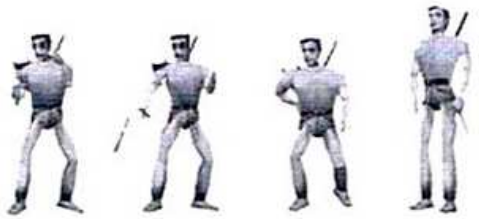


CTRL →



CTRL ←

LES MANOUVRES DE COMBAT - NUNTSCHAKO



2

SPACE



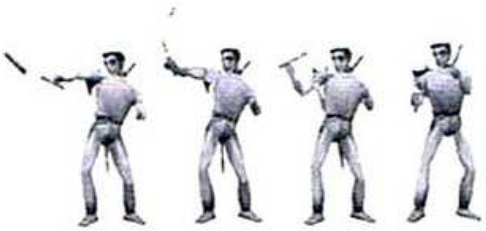
↑



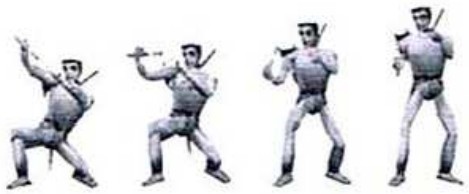
↓



→



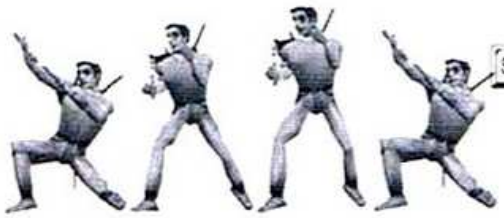
←



SHIFT



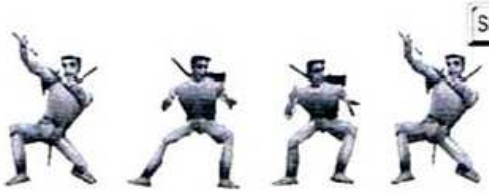
SHIFT ↑



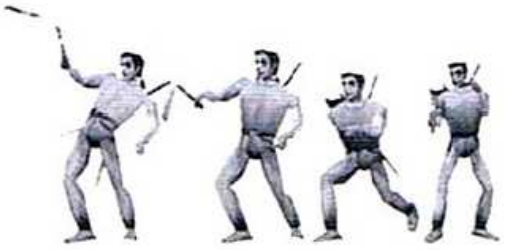
SHIFT ↓



SHIFT →



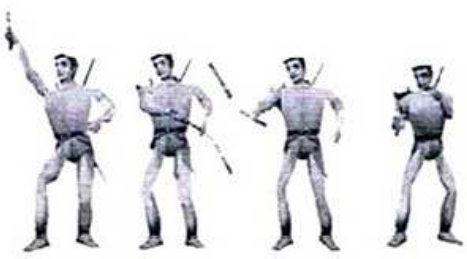
SHIFT ←



CTRL ↑



CTRL ↓

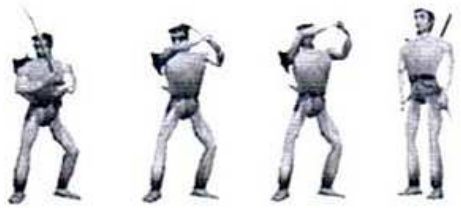


CTRL →



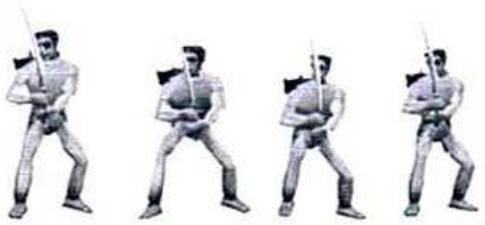
CTRL ←

LES MANOUVRES DE COMBAT - EPÉE

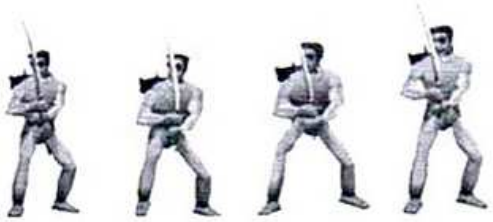


3

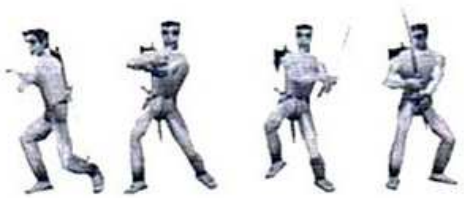
SPACE



↑



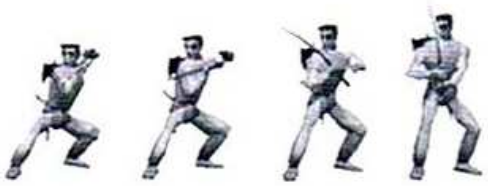
↓



→



←



SHIFT



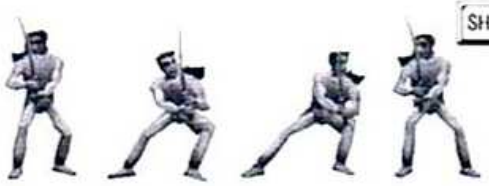
SHIFT ↑



SHIFT ↓



SHIFT →



SHIFT ←



CTRL ↑



CTRL ↓

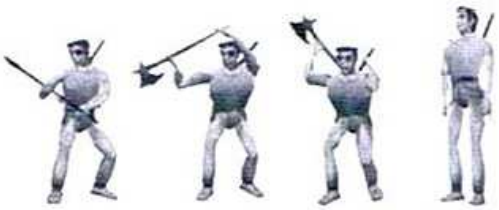


CTRL →

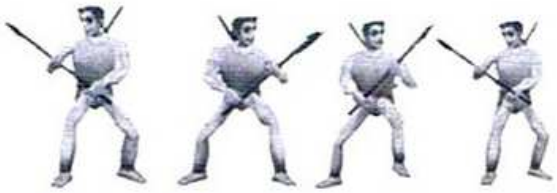


CTRL ←

LES MANOUVRES DE COMBAT - HOCHE



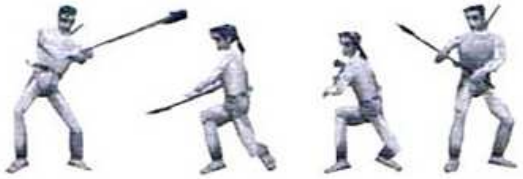
4
SPACE



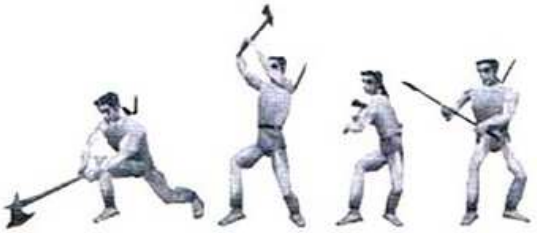
↑



↓



→



←



SHIFT



SHIFT →



SHIFT ←



CTRL ↑



CTRL ↓

POUR AIDE, VOIR PAGE 43

INFORMATIONS SUR LA GARANTIE DE PROJECT TWO INTERACTIVE BV

Garantie

Project Two Interactive BV garantit à l'acheteur de ce logiciel informatique que le support de celui-ci est sans défaut, ni dans le matériau ni dans sa fabrication, sous conditions normales d'utilisation, pendant une période de 90 jours suivants la date d'achat ("période de garantie"). Pendant la période de garantie, les supports défectueux seront remplacés gratuitement sur présentation d'une preuve d'achat datée, en renvoyant le produit au détaillant qui l'a vendu.

Cette garantie s'ajoute à vos droits légaux sans les modifier.

Cette garantie ne s'applique ni aux programmes logiciels en soi qui sont fournis "dans l'état", ni aux supports qui pourraient avoir été mal utilisé, endommagés, altérés, ou ayant subi une usure excessive.

Tunguska
Legend of Faith

Nacht.
Stilte.
Ondoordringbare duisternis.

Reusachtige bomen, als door de hand van een titanische macht geveld, liggen bleek en stil op de grond: eeuwig zwijgende getuigen van een ramp die vele jaren geleden tijdens een heldere sterrennacht dit onbevolkte gebied trof. Niet te voorzien, onvermijdbaar en huiveringwekkend:

Tunguska

Tot vandaag de dag doen er talloze verhalen de ronde, vertellen talloze legenden wat er destijds in dit deel van het reusachtige Russische Rijk is gebeurd. Tot op heden kan echter geen mens met zekerheid aangeven, wat de oorzaak was van de ramp, die in enkele ogenblikken al het leven in een omtrek van vele kilometers uitroeide en alles in puin en as veranderde.
Was het een meteoriet, een rondzwervend hemellichaam dat het noodlot met deze plaats verbond? Was het een natuurramp van een sindsdien niet meer voorgekomen omvang of vond de bemanning van en buitenaards ruimteschip, ruimtewezens met een ons veruit superieure intelligentie, hier haar gruwelijke einde? Voor al deze theorieën waren en zijn er altijd aanwijzingen en hartstochtelijke pleitbezorgers. Zal er ooit een definitief oordeel kunnen worden geveld over de vraag, wat nu werkelijk de oorzaak voor deze ramp was? Zoals alle legenden fascineert Tunguska de mensen op aarde. Dromen, visioenen, wensen verbonden zich met deze plaats, die ooggetuige van het onvoorstelbare was. Menigeen die het onmogelijke denkt, wordt veroordeeld, uit angst en onzekerheid gevonnist door wie voor hun bestaan vrezen en de duistere kant van het heelal negeren. Liefde en haat, hoop en ontgoocheling, geloof en wanhoop zijn de krachten die de wereld veranderen. En steeds weer wordt er bepaald wie de macht heeft, wat recht en onrecht, wat waar en vals, wat goed en kwaad is.
Oneerlijke, waarheidontkennende oordelen worden geveld. De leugen regeert.
Blindheid bepaalt het denken.

Waarom? Wie heeft er belang bij, welke macht put daaruit haar kracht?

Jack Riley raakt verstrikt in de maalstroom van de strijd om de macht, een macht die in staat is onmetelijk leed over deze wereld uit te storten. Zijn noodlot openbaart zich wanneer hij, op grond van een vals vonnis

EPILEPSIE WAARSCHUWING

Een heel klein deel van de bevolking zou epileptische aanvallen kunnen ervaren door het kijken naar bepaalde knipperende lichten en patronen gewoonlijk aanwezig in onze dagelijkse omgeving. Deze personen kunnen mogelijk aanvallen krijgen terwijl ze bepaalde computerspellen spelen. Spelers die nog niet eerder zulke aanvallen hebben ervaren kunnen mogelijk alsnog lijden onder een niet eerder ontdekte epileptische conditie. Raadpleeg uw huisarts voordat u begint met spelen als u, of iemand in uw familie, epileptisch is. Stop ONMIDDELLIJK met spelen en raadpleeg uw huisarts indien u één van de volgende symptomen ervaart tijdens het spelen van computerspellen: veranderd gezichtsvermogen, oog- of spiertrillingen, andere onbewuste bewegingen, disoriëntatie, verlies van bewustzijn van uw omgeving, mentale verwarring, duizeligheid, misselijkheid, en/of stuiptrekkingen.

ter dood veroordeeld wordt. Op deze dag van zijn executie op de elektrische stoel wordt hij een vreemde en gruwelijke dimensie binnengeslingerd. In zijn strijd om te overleven moet hij het opnemen tegen de krachten van de duisternis, die ook hem leed, haat en onrecht aandeden en de krachten van de chaos vertegenwoordigen en reeds uithalen voor een alles-vernietigende slag. Om hun elixer van de duisternis compleet te maken, hebben ze zich meester gemaakt van de drie 'Talismans' van het goede. Jack moet Geloof, Hoop en Liefde terug veroveren om zijn noodlot en dat van de aarde om te buigen.

Kan hij de krachten van de duisternis weerstaan? Bezit hij de kracht om de werkelijkheid in het gezicht te zien of zal hij aan zijn angsten ten onder gaan?

Aan het eind van zijn weg geef jij de doorslag, of het noodlot van Tunguska, het begin van het einde is van de geschiedenis. Dit voor ons zo belangrijke - maar in dit zo onvoorstelbaar grote heelal slechts zo minuscule - planeetje met de naam 'aarde'.

Niemand kent het eind van deze geschiedenis, niemand bezit de ultieme en allesbepalende macht.

Geef de moed nooit op ...

SYSTEEMEISEN

- 100% IBM compatible computer met Pentium 166 MHz-processor of hoger
- 32 MB RAM
- 8-speed CD-ROM-drive
- Soundblaster 16 compatible geluidskaart (SD-ROM met geluidskaart verbonden)
- 2MB SVGA grafische kaart
- Toetsenbord / Win95 compatible muis
- Win95 compatible geluidskaart
- Windows 95/98 besturingssysteem
- Min. 90, Max. 290 MB ruimte op de harde schijf
- DirectX 5.0

INSTALLATIE

- Leg de CD met het nummer CD 1 in de CD-ROM-drive en klik op deze drive
- Start het programma setup.exe en volg de installatieaanwijzingen op
- Het Setup-programma vraagt om de naam van de map. Om een andere Directory te kiezen dan de Standard Directory moet u eerst deze Directory aanmaken in Windows Explorer
- Het installatieprogramma maakt een programmamap aan en een ikoontje met de naam Tunguska
- Om het spel te starten: klik in de programmamap op het Tunguska-ikoontje

VERWIJDEREN

Om het spel van de harde schijf te verwijderen: klik in de programmamap Tunguska op het ikoontje 'deinstall' en het spel wordt van de harde schijf verwijderd.

BESTURING

ESC Keuzemenu oproepen of terug naar het spel

← ↑ ↓ → Menufunctie kiezen of, tijdens het spel, hoofdpersoon bewegen (zie: 'bewegingen sturen')

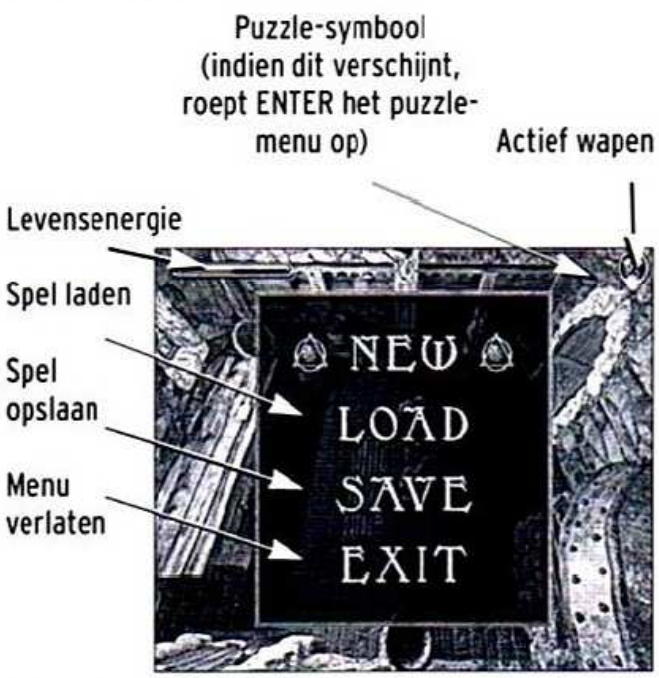
ENTER Functie in het menu bevestigen of, tijdens het spel, voorwerpen op hun bruikbaarheid controleren (indien bruikbaar verschijnt het puzzle-menu, bij deuren wordt het menu voor het openen van de deur geactiveerd)

← Puzzle-menu overal oproepen om inventaris te controleren

SPACE Deuren openen

F1 Uit- en aanschakelen van puzzle-symbool, levensenergie- en wapendisplay

KEUZEMENU



Wanneer tijdens het spel het puzzle-symbool verschijnt, bevindt er zich in de buurt van de speler een plaats, waar door op de ENTER-toets te drukken het puzzle-menu kan worden opgeroepen. Om dit menu te activeren, moet men zich pal voor het betreffende voorwerp bevinden. Dit symbool verschijnt ook, wanneer men voor een deur staat. Hier activeert ENTER het menu voor het openen van de deur.

NIEUW SPEL

- Roep met ESC het keuzemenu op
- Kies met de pijltjestoetsen OMHOOG resp. OMLAAG de optie NEW
- Bevestig uw keuze met ENTER en het spel start opnieuw

SPELSTAND OPSLAAN

- Roep met ESC het keuzemenu op
- Kies met de pijltjestoetsen OMHOOG resp. OMLAAG de optie SAVE
- Kies de positie die u wilt opslaan
- Bevestig uw keuze met ENTER
- Tik de naam voor de spelstand in en het spel wordt opgeslagen

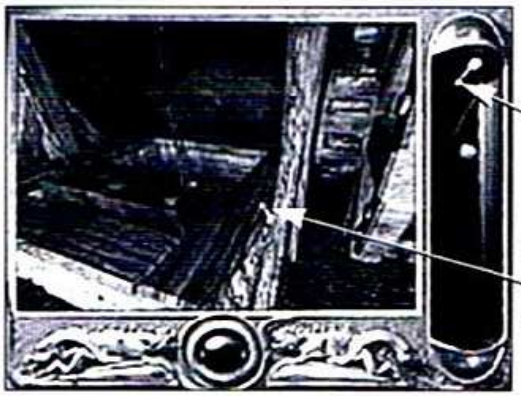
SPELSTAND INLADEN

- Roep met ESC het keuzemenu op
- Kies met de pijltjestoetsen OMHOOG resp. OMLAAG de optie LOAD
- Bevestig uw keuze met ENTER
- Kies de gewenste spelstand en bevestig die met ENTER en het spel wordt geladen

HET SPEL BEËINDIGEN

- Roep met ESC het keuzemenu op
- Kies met de pijltjestoetsen OMHOOG resp. OMLAAG de optie EXIT
- Bevestig uw keuze met ENTER en het spel wordt beëindigd

PUZZLE-MENU



Inventaris (beschikbare voorwerpen)

Muiscursor voor het bewegen van voorwerpen resp. het openen en sluiten van deuren

Om een voorwerp op te pakken moet de cursor op het gewenste voorwerp worden geplaats en klik je met de linker muisknop. Het voorwerp komt dan automatisch bij de inventaris en vervolgens verschijnt het symbool.

Om symbolen uit de inventaris te gebruiken, moet je de cursor op het gewenste voorwerp plaatsen en met een ingedrukte linker muisknop sleep je het daarna naar de gewenste plaats, waar je het wilt gebruiken. Als je het voorwerp correct hebt gebruikt, zal het in beeld blijven of een handeling uitvoeren. Zo niet, dan gaat het automatisch terug naar de inventaris.

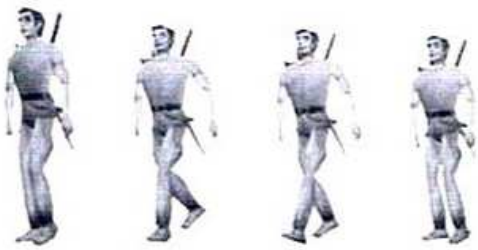
BESTURING VAN DE HOOFDPERSOON

Om in de vecht-stand van wapen te wisselen: druk op de toetsen 1 t/m 4

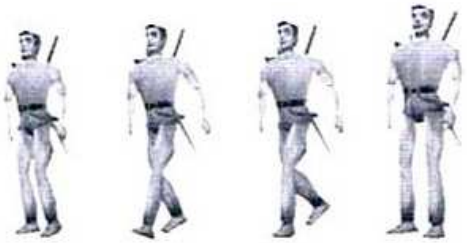
[1] Vuisten [2] Nuntschako

[3] Zwaard [4] Bijl

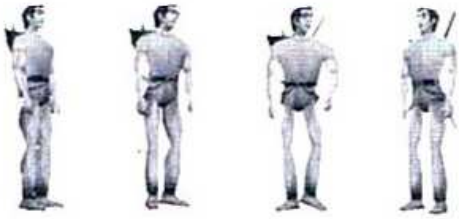
STANDAARD BEWEGINGEN



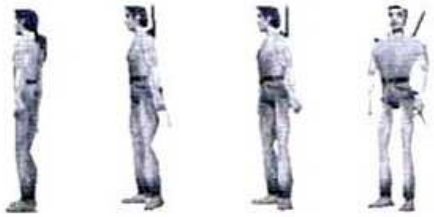
↑



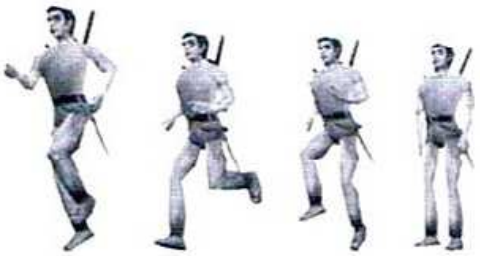
↓



←



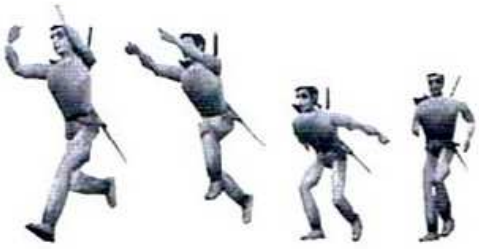
→



SHIFT ↑



CTRL ↑



SHIFT
CTRL ↑

BEWEGINGEN MET HANDEN



1
SPACE



↑



↓



→



←



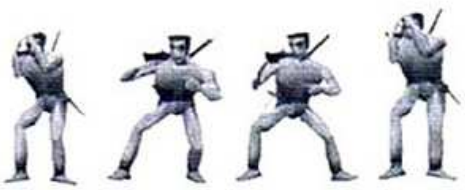
SHIFT



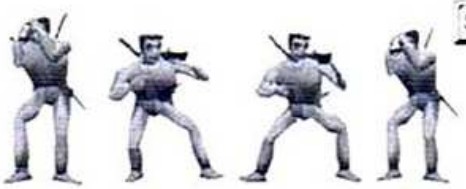
SHIFT ↑



SHIFT
↓



SHIFT →



SHIFT ←



CTRL ↑



CTRL ↓

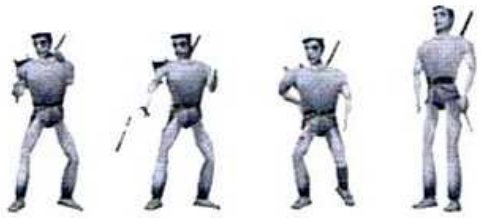


CTRL →

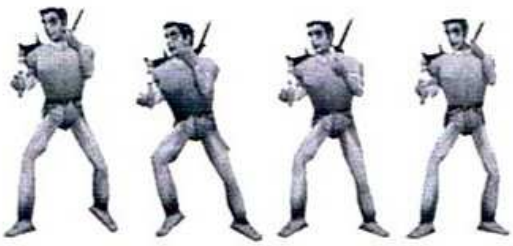


CTRL
←

VECHTBEWEGINGEN MET NUNTSCHAKO



2
SPACE



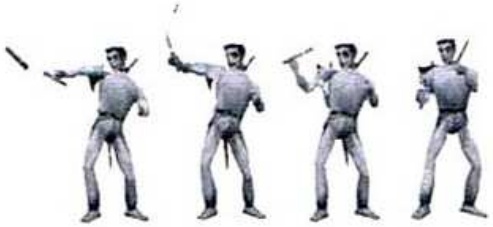
↑



↓



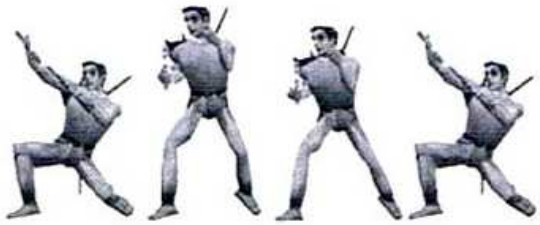
→



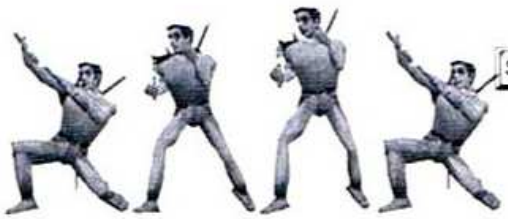
←



SHIFT



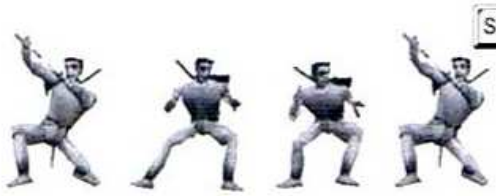
SHIFT ↑



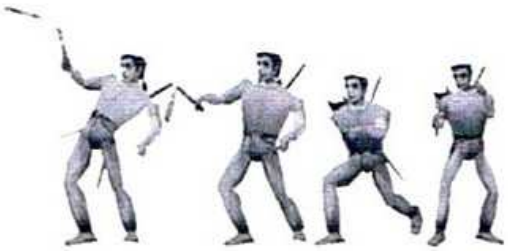
SHIFT ↓



SHIFT →



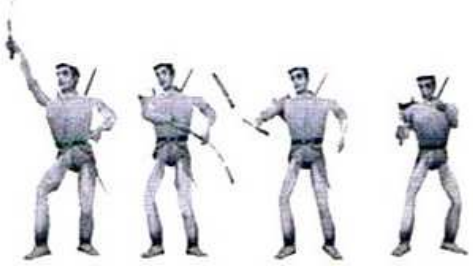
SHIFT ←



CTRL ↑



CTRL ↓

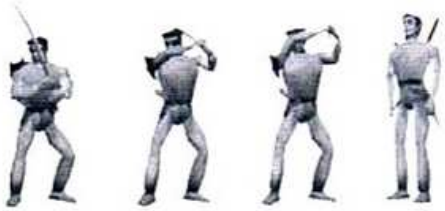


CTRL →



CTRL ←

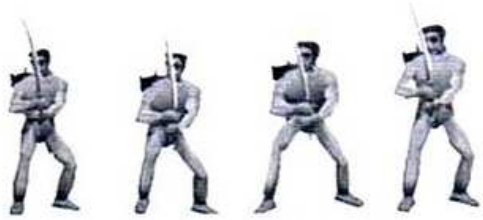
VECHTBEWEGINGEN MET ZWAARD



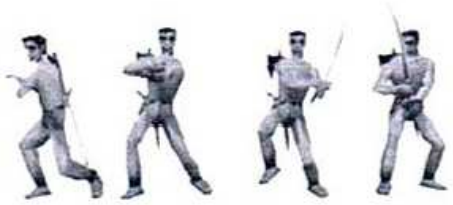
3
SPACE



↑



↓



→



←



SHIFT



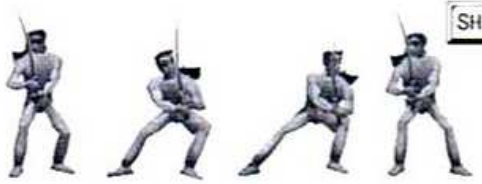
SHIFT ↑



SHIFT ↓



SHIFT →



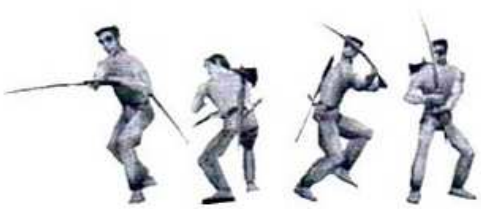
SHIFT ←



CTRL ↑



CTRL ↓

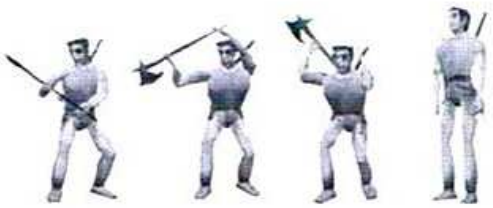


CTRL →

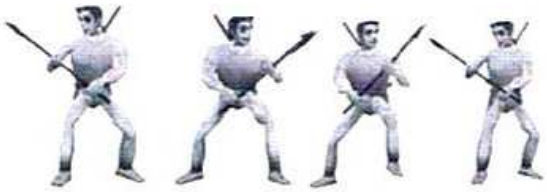


CTRL ←

VECHTBEWEGINGEN MET BIJL



4
SPACE



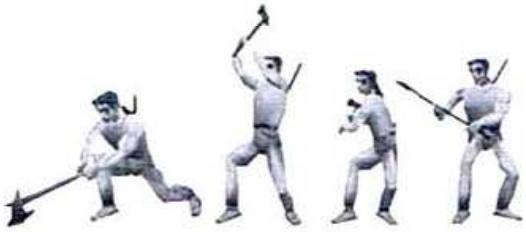
↑



↓



→



←



SHIFT



SHIFT →



SHIFT ←



CTRL ↑



CTRL ↓

ZIE PAGINA 43 VOOR INTERNATIONALE HINTLIJNEN

GARANTIE INFORMATIE

De producent van dit software product geeft de originele koper van dit software product de garantie, dat de media waarop de software programma's zijn opgeslagen, vrij zijn van materiaaldefecten en fabricagefouten bij normaal gebruik en voor een periode van 90 dagen vanaf de datum van de originele aankoop (de zg., "Garantie Periode"). Gedurende deze Garantie Periode zullen defecte media kosteloos worden vervangen, als het originele product teruggebracht wordt naar de plaats van originele aankoop met een bewijs van aankoop met de datum van aankoop erop.

Deze garantie is een aanvulling en tast uw grondwettelijke rechten niet aan.

Deze garantie geldt niet voor de programma's zelf die worden geleverd zoals ze zijn ontwikkeld, en ze gelden ook niet voor media die bloot hebben gestaan aan verkeerd gebruik, beschadiging, bederf of overmatig gebruik.

Tunguska
Legend of Faith

Notte.
Silenzio.
Buio impenetrabile.

Alberi giganti, come se fossero abbattuti dalla mano di una potenza titanica, giacciono smorti e silenziosi per terra: testimoni di una catastrofe che colpì questa regione spopolata molti anni fa durante una notte chiara con il cielo stellato, muti per sempre. Imprevedibile, inevitabile e raccapricciante:

Tunguska

Fino ad oggi circolano innumerevoli storie e tante leggende raccontano che cosa è successo in quei tempi in questa parte dell'immenso regno russo. Fino ad oggi però nessun essere umano può dire con certezza quale fu la causa della catastrofe, che in pochi attimi sterminò ogni essere vivente e riduceva ogni cosa in cenere in un raggio di molti chilometri.
Fu un meteorite, un corpo celeste errante che ha collegato il suo destino con questo luogo, fu un cataclisma di dimensioni mai più viste da allora, oppure forse trovò qui la sua fine atroce l'equipaggio di una nave spaziale extraterrestre, di un'intelligenza nettamente superiore alla nostra? Per ognuna di queste teorie ci sono e ci sono sempre stati dei difensori appassionati e degli indizi. Si potrà mai arrivare ad un giudizio finale sulla vera la causa del disastro?
Come tutte le leggende, Tunguska affascina e agita gli uomini sulla terra. Sogni, visioni e desideri vengono associati a questo luogo, testimone oculare dell'incomprensibile.
Alcuni che pensano all'impossibile vengono condannati; giudicati da chi ha paura per la propria esistenza e ignora il lato oscuro dell'universo, guidati da timore e incertezza.
Amore e odio, speranza e disillusione, fede e disperazione sono le forze che cambiano il mondo. E deciderà sempre sul giusto e sul sbagliato, sul vero e sul falso e sul bene e sul male chi detiene il potere.
Sono emessi dei giudizi ingiusti, che rinnegano la verità.
Regge la menzogna.
Il pensiero viene guidato da cecità.

ATTENZIONE

AVVERTIMENTO RELATIVO ALL'EPILESSIA

Da leggere, e da leggere ai vostri bambini, prima di passare all'uso di un videogioco.

Alcune persone possono essere soggette ad attachi di epilessia o alla perdita di conoscenza quando sono esposte allo sfarfallio della luce. Tali persone sono soggette ad attachi mentre guardano lo schermo del televisore o quando giocano con i videogioco. Tali manifestazioni possono aparire anche quando il soggetto non ha mai sofferto di una crisi epilettica.

Se voi stessi o un membro della vostra famiglia ha già presentato dei sintomi relativi all'epilessia (attachi o perdita di conoscenza) in presenza di stimoli luminosi, consultare il medico prima di passare all'uso del videogiochi.

Consigliamo ai genitori di tenere d'occhio i bambini mentre questi giocano con il videogiochi. Qualora voi stessi o un vostro bambino presenti uno dei sequenti sintomi: vertigini, alterazioni alla vista, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, movimenti involontari o convulsioni, smettere immediatamente di giocare e consultare un medico.

PRECAUZIONI DA PRENDERE IN TUTTI CASI PRIMA DI UTILZZARE UN VIDEOGIDCO

Non tenetevi troppo vicino allo schermo: rispettate la distanza consentita dal cavo. Usate il gioco su uno schermo di piccole dimesioni. Evitate di giocare qualora siate stanchi o non abbiate dormito a sufficienza. Assicuratevi di giocare in un posto ben illuminato. Durante il gioco, fate delle pause di 10-15 minuti ogni ora.

Perché? Chi ne approfitta, quale potenza ne trae la sua forza?

Jack Riley resta impigliato nel vortice della lotta per il potere. Un potere con una forza capace di provocare immensi dolori a questo mondo. Il suo destino si rivela quando, condannato a morte da una sentenza ingiusta, il giorno della sua esecuzione capitale sulla sedia elettrica viene lanciato in una dimensione strana e atroce. Nella sua lotta per la sopravvivenza deve affrontare le forze delle tenebre, che hanno provocato dolore, odio e ingiustizia anche a lui, che rappresentano il caos e si preparano per una battaglia schiacciante. Per completare il loro elisir delle tenebre, si sono impadroniti dei tre talismani del Bene. Jack deve riconquistare la fede, la speranza e l'amore per cambiare il suo destino e quello del mondo.

Riuscirà a sfidare le forze delle tenebre? Possiede la forza per affrontare la verità o sarà travolto dalle sue proprie paure?

Alla fine del suo cammino tu deciderai, se il destino di Tunguska è l'inizio della fine della storia di questo pianeta che si chiama Terra, per noi tanto importante, ma minuscolo in questo universo inconcepibilmente esteso.

Nessuno conosce la fine della storia, nessuno possiede il potere ultimo e onnipotente.

Non arrenderti mai ...

REQUISITI

- Un computer compatibile IBM al 100% IBM con processore Pentium 166 o superiore
- 32 MB di RAM
- CD-ROM 8Speed
- Scheda audio compatibile SoundBlaster 16 (CD-ROM collegato con scheda audio)
- Scheda grafica 2MB SVGA
- Tastiera / mouse compatibile Win95
- Scheda audio compatibile Win95
- Sistema operativo Windows 95/98
- Spazio sul disco rigido min. 90, max. 290 MB
- DirectX 5.0

INSTALLAZIONE DEL GIOCO

- Inserire il CD con il numero CD 1 nel lettore e cliccare quest'unità
- Far partire il programma setup.exe e seguire le indicazioni per l'installazione
- Il programma Setup chiede il nome del file. Per scegliere una directory diversa da quella standard, creare prima questa directory in Windows Explorer
- Il programma di installazione crea una cartella e un'icona con il nome Tunguska
- Per far partire il gioco: cliccare sull'icona Tunguska nella cartella

CANCELLARE

Per cancellare il gioco dal disco rigido: cliccare sull'icona 'deinstall' nella cartella Tunguska e il gioco viene cancellato dal disco rigido.

PILOTARE IL GIOCO

ESC Andare al menu di selezione o ritornare al gioco

← ↑ ↓ → SScegliere una opzione del menu oppure muovere il protagonista durante il gioco, (vedi: 'Pilotare i movimenti')

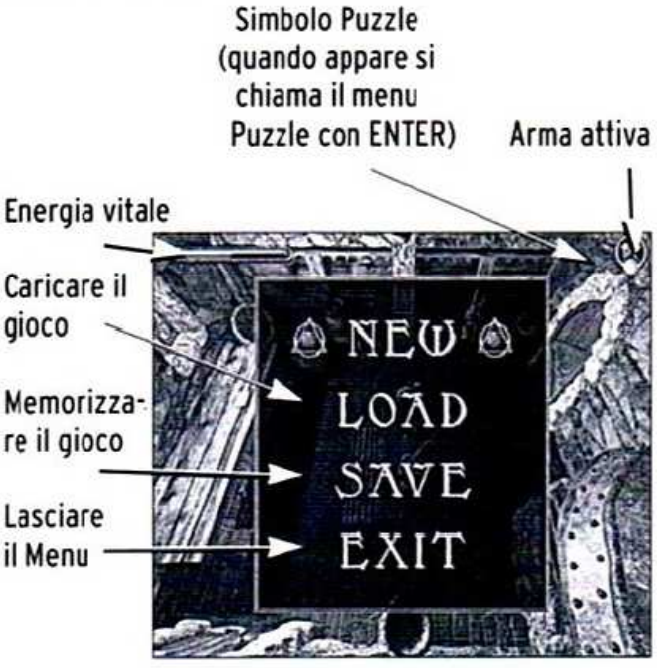
ENTER Confermare una funzione del menu oppure controllare degli oggetti sulla loro utilizzabilità durante il gioco (se utilizzabile appare il menu Puzzle, per porte viene attivato il menu per l'apertura della porta).

← Aprire il menu puzzle da qualsiasi luogo per controllare l'inventario

SPACE Aprire le porte

Inserire e disinserire il simbolo puzzle, l'energia vitale e la visualizzazione delle armi

MENU DI SELEZIONE



Se appare il simbolo Puzzle durante il gioco, vicino al giocatore si trova un posto da dove, premendo sul tasto ENTER, si può chiamare il menu Puzzle. Per attivare questo menu è necessario trovarsi direttamente davanti all'oggetto corrispondente. Questo simbolo appare anche quando ci si trova davanti a una porta. Qui ENTER attiva il menu per l'apertura della porta.

CARICARE UN NUOVO GIOCO

- Chiamare il menu di selezione con ESC
- Selezionare l'opzione NEW andando in ALTO o in BASSO con i tasti con le frecce
- Confermare con ENTER: il gioco riparte

MEMORIZZARE LA POSIZIONE DI GIOCO

- Chiamare il menu di selezione con ESC
- Selezionare l'opzione SAVE andando in ALTO o in BASSO con i tasti con le frecce
- Selezionare la posizione da memorizzare
- Confermare con ENTER
- Digitare il nome per la posizione - il gioco viene memorizzato

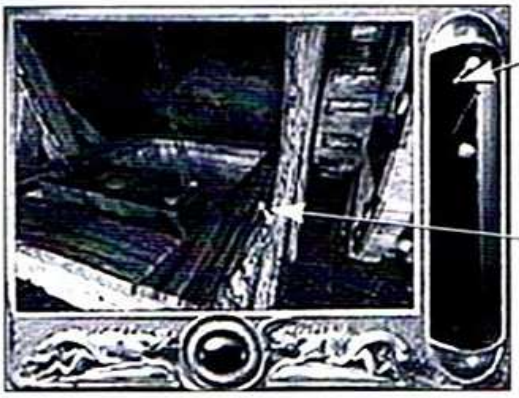
CARICARE LA POSIZIONE DI GIOCO

- Chiamare il menu di selezione con ESC
- Selezionare l'opzione LOAD andando in ALTO o in BASSO con i tasti con le frecce
- Confermare con ENTER
- Selezionare la posizione di gioco desiderata e confermarla con ENTER - il gioco viene caricato

LASCIARE IL GIOCO

- Chiamare il menu di selezione con ESC
- Selezionare l'opzione EXIT andando in ALTO o in BASSO con i tasti con le frecce
- Confermare con ENTER - il gioco si chiude

MENU PUZZLE



Per prendere un oggetto il cursore deve essere posizionato sull'oggetto desiderato, quindi cliccare sul pulsante sinistro del mouse. L'oggetto va automaticamente all'inventario e appare il simbolo.

Per utilizzare dei simboli dell'inventario occorre posizionare il cursore sull'oggetto desiderato; con il pulsante sinistro del mouse premuto, lo si trascina alla posizione desiderata, dove si vuole utilizzare l'oggetto. Se è utilizzato in modo corretto, rimane sullo schermo o eseguirà un'azione. Altrimenti ritorna automaticamente all'inventario.

PILOTAGGIO DELL'EROE

Per cambiare d'arma nel modo di combattimento: premere i tasti 1, 2, 3 o 4

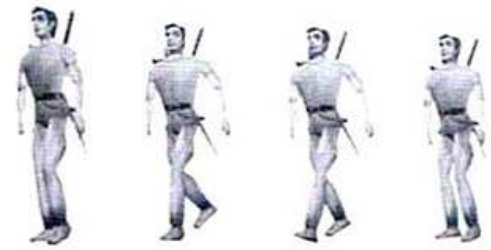
[1] Pugni

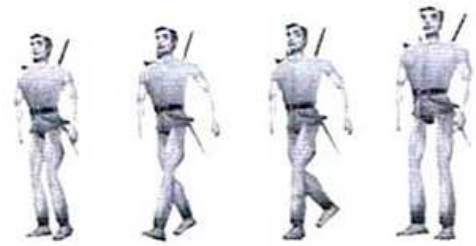
[1] Casco

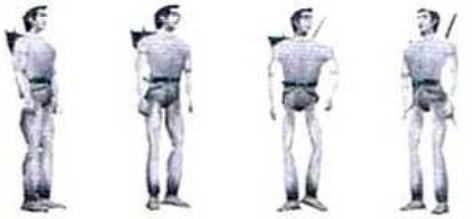
[3] Spada

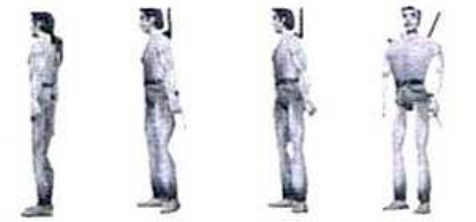
[4] Ascia

MOVIMENTI DI LOTTA STANDARD

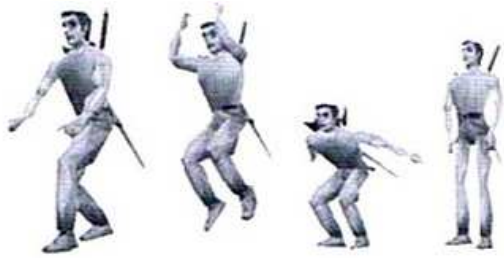


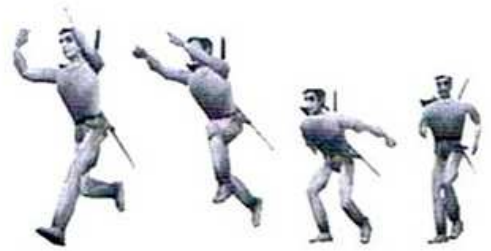




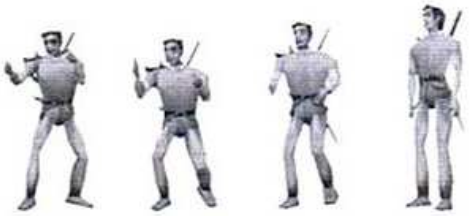




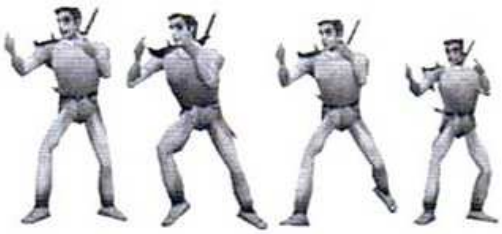




MOVIMENTI DI LOTTA CON LE MANI



1
SPACE



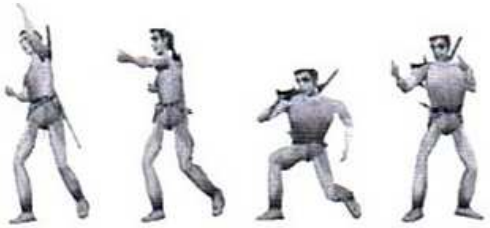
↑



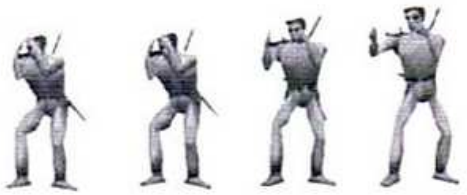
↓



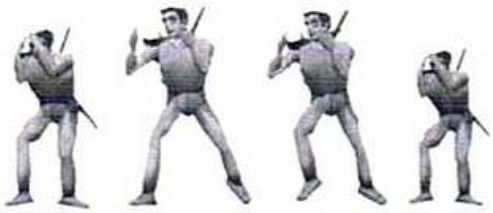
→



←



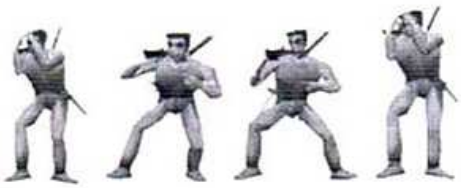
SHIFT



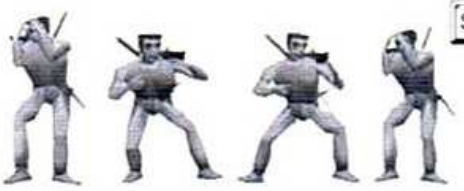
SHIFT ↑



SHIFT
↓



SHIFT →



SHIFT ←



CTRL ↑



CTRL ↓

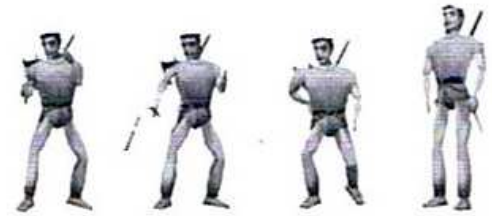


CTRL →

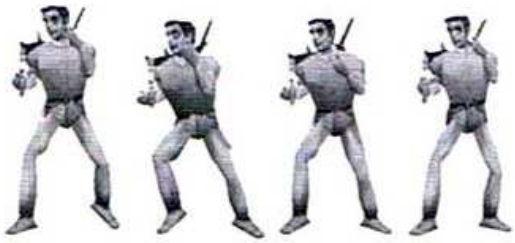


CTRL
←

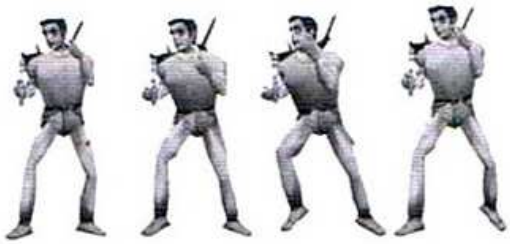
MOVIMENTI DI LOTTA CON CASCO



2
SPACE



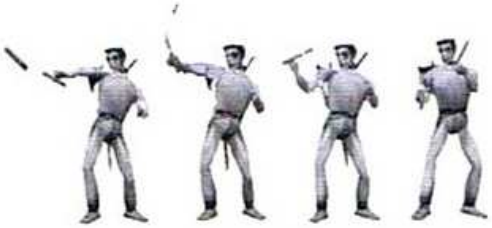
↑



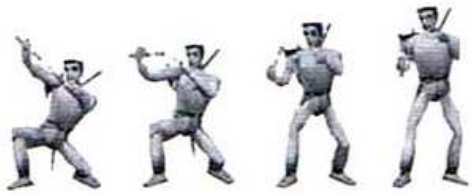
↓



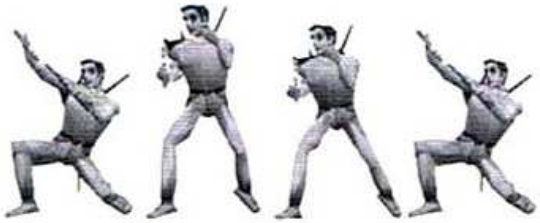
→



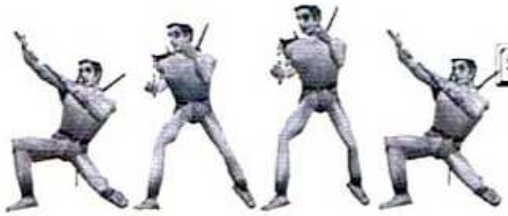
←



SHIFT



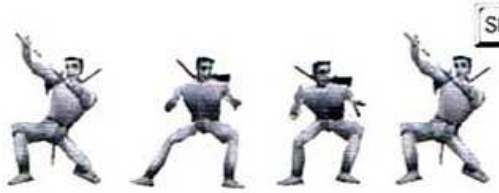
SHIFT ↑



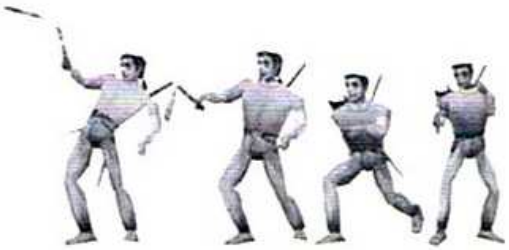
SHIFT ↓



SHIFT →



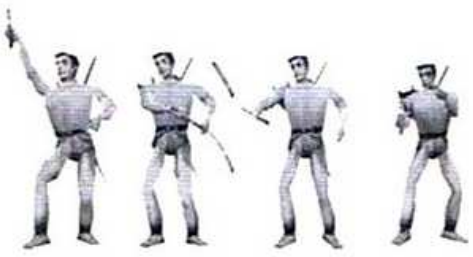
SHIFT ←



CTRL ↑



CTRL ↓



CTRL →



CTRL ←

MOVIMENTI DI LOTTA CON SPADA



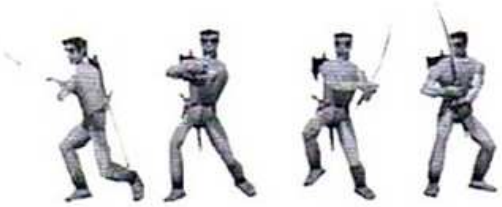
3
SPACE



↑



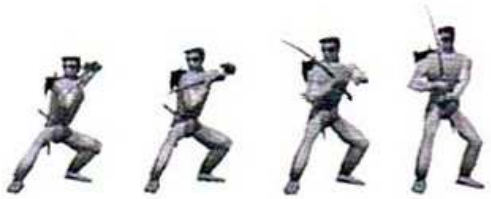
↓



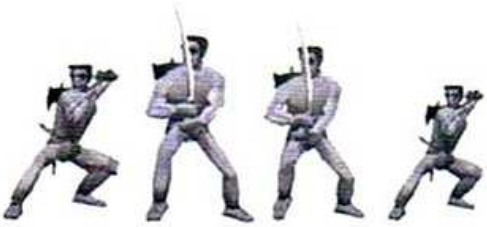
→



←



SHIFT



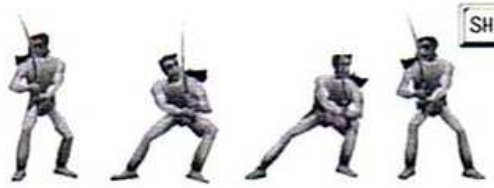
SHIFT ↑



SHIFT ↓



SHIFT →



SHIFT ←



CTRL ↑



CTRL ↓

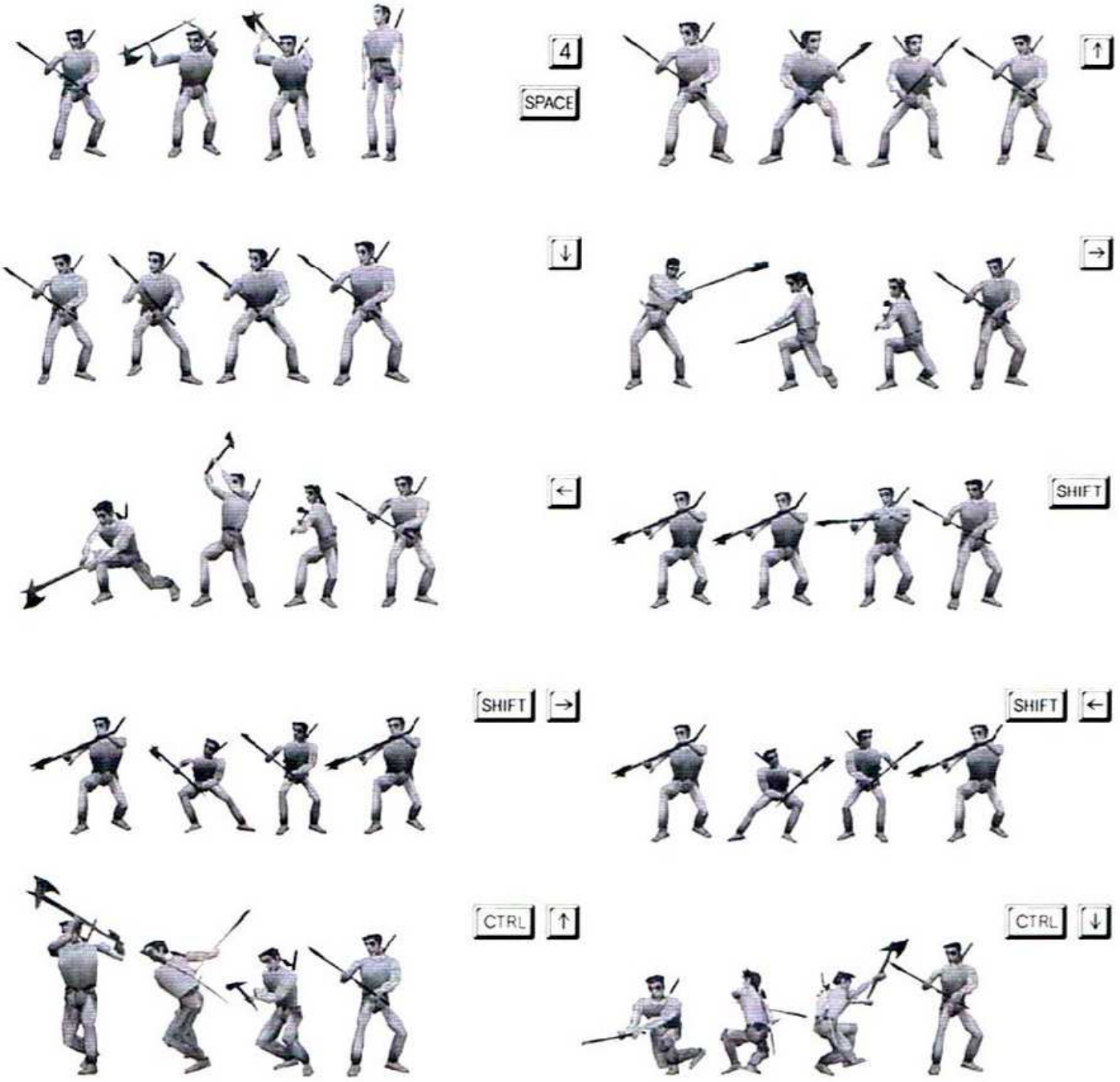


CTRL →



CTRL ←

MOVIMENTI DI LOTTA CON ASCIA



INFORMAZIONI SULLA GARANZIA PROJECT TWO INTERACTIVE BV

Garanzia

Project Two Interactive BV garantisce all'acquirente originale del prodotto software che i supporti sui quali i programmi software sono stati registrati sono esenti da difetti nei materiali e nella lavorazione, in condizioni di utilizzo normale, per un periopo di 90 giorni dalla data originale di acquisto (il cosiddetto "periodo di garanzia"). Durante detto periodo i supporti difettosi verranno sostituiti, senza addebito di spese a carico dell'acquirente, se il prodotto originale verrà restituito al rivenditore presso il quale è stato acquistato insieme alla ricevuta d'acquisto datata.

La presente garanzia costituisce un complemento ai normali diritti legali dell'acquirente di cui non ne compromette la validità.

La presente garanzia non include i programmi software che vengono forniti "così come sono" e non copre i supporti che sono stati soggetti ad uso improprio, danneggiati, corrotti o sottoposti ad eccessiva usura.

Technical Support

In the event of any technical problems please contact our Customer Services department at the following address:
Customer Services
Project Two Interactive BV
PO box 6190
2001 HD, Haarlem
The Netherlands
Tel: +31 (0) 23 - 5 341 559
Fax: +31 (0) 23 - 5 322 327
e-mail:
helpdesk@project2.com

Before calling technical support, please follow these steps:

1. Check you manual thoroughly
2. Gather all the information that applies to your problem
3. Write down all the steps you have taken to solve the problem
4. Be sure you know your hardware configuration, operation system version, memory, monitor type etc.

SOPORTE TÉCNICO

En caso de tener cualquier problema técnico, por favor contacta con nuestro departamento de Atención al Cliente en la siguiente dirección:
Soporte Técnico ERBE Software
Juan Ignacio Luca de Tena, 15
28027 Madrid
Tel: 91 320 90 01
Fax: 91 742 94 49
e-mail: stecnico@erbe.es

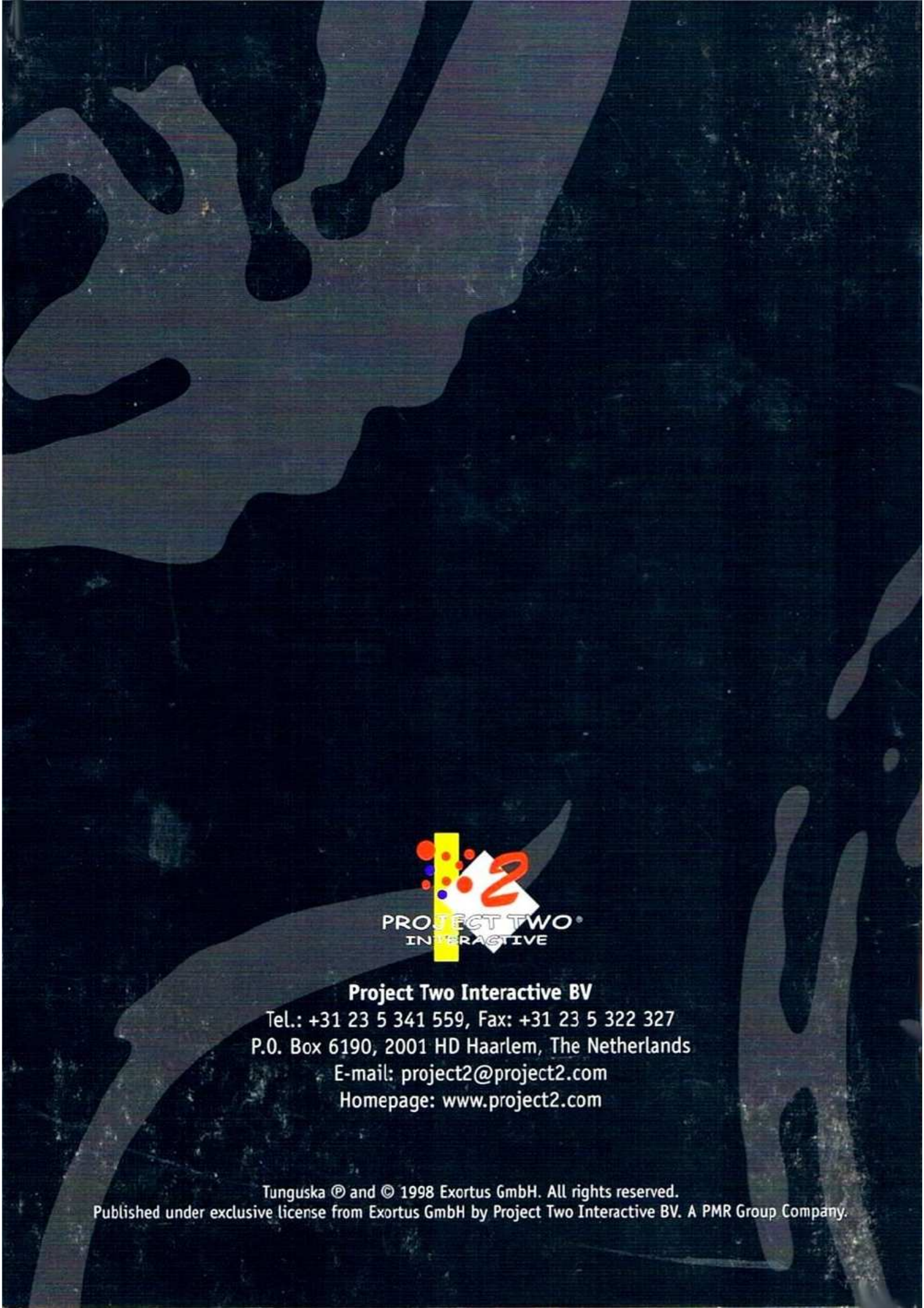
Antes de llamar al soporte técnico, por favor sigue estos pasos:

1. Consulta detenidamente tu manual
2. Reúne toda la información aplicable a tu problema
3. Escribe todos los pasos que seguiste para resolver el problema
4. Asegúrate de que conoces qué configuración de hardware, versión de sistema operativo, memoria, tipo de monitor, etc. dispones en tu sistema.

U.K. **0891 30 33 55**
Calls are charged at 50 p per minute at all times.
Please ask billpayers permission before dialling.

France **0836 69 33 88**
Côut de l'appel 2,23 Fr/min. TTC-edité par connection.

Deutschland **0190 7879 01**
3 Sek/12 Pf Legion.



Project Two Interactive BV
Tel.: +31 23 5 341 559, Fax: +31 23 5 322 327
P.O. Box 6190, 2001 HD Haarlem, The Netherlands
E-mail: project2@project2.com
Homepage: www.project2.com

Tunguska ℗ and © 1998 Exortus GmbH. All rights reserved.
Published under exclusive license from Exortus GmbH by Project Two Interactive BV. A PMR Group Company.