



マニュアル&補足情報
SUPPLEMENTAL INFORMATION

SYSTEM REQUIREMENTS

必要なシステム

ジャーニーマン・プロジェクトをプレーするためには、256色対応のマッキントッシュII以上のコンピュータ、13インチのカラー・モニター、8MB以上のRAM、CD-ROMドライブ、漢字Talk6.0.7以上が必要です。

STARTING UP-IMPORTANT

プレーを始める前の重要事項

ジャーニーマン・プロジェクトをプレーする前に、まずQuickTime1.5をインストールしてください。(すでにQuickTime1.5を使用している場合には、その必要はありません。) QuickTime1.5をインストールするには、ジャーニーマンのディスクをCD-ROMドライブに挿入し、拡張機能と書かれたフォルダーを開き、QuickTime1.5のアイコンをシステム・フォルダーの上にドラッグしてからマックを再起動してください。再起動するとき、ジャーニーマンのパフォーマンスに支障をきたす恐れのある、不必要なINITsを全てオフにしてください。(QuickTime1.5とCD-ROMのドライバーはオンにしておいてください。) それからジャーニーマン・プロジェクトを間違いない作動させるために、漢字Talk7のバーチャル・メモリーをオフにし、全てのアプリケーションとATM (Adobe Type Manager) をオフにしてください。ジャーニーマンのディスクには、「Journeyman.8MB」、「Journeyman.16MB」と書かれたファイルが入っています。8、16MBという数字は、必要なメモリーのサイズを表わしていますので、マックに搭載されているメモリーのサイズに応じたファイルをダブル・クリックするとゲームがスタートします。搭載されているメモリーのサイズが、8、16MBちょうどではない場合は、それに一番近い数字のファイルをダブル・クリックしてください。

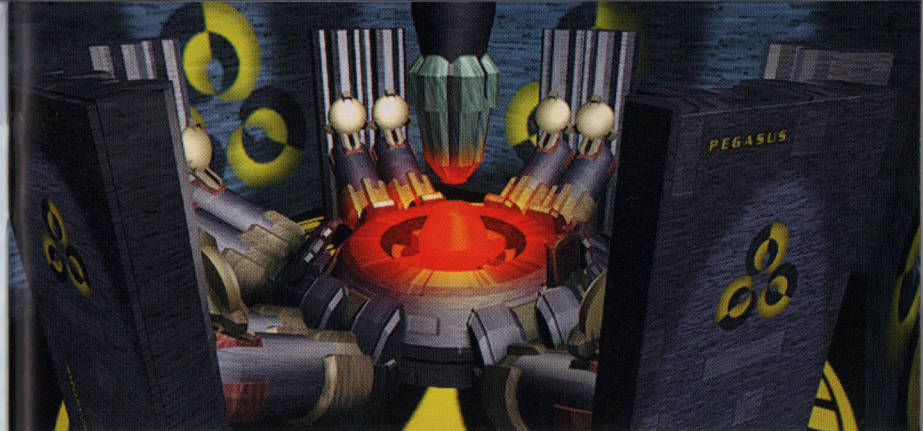
THANKS

プレスト・スタジオから

ジャーニーマン・プロジェクトへようこそ！プレストスタジオでは、これからのエンターテインメントは、ジャーニーマン・プロジェクトの様なコンピュータを使ったインタラクティブ・アドベンチャーになると信じています。そしてコンピュータは、ゲーム開発者のイマジネーションの中だけに存在していたものでなく、ユーザが直接体験できるキャンバスみたいなものだ、と考えています。プレストスタジオは、この考えを実現化するために全力を尽くしています。皆さんのサポートによって、我々はこの実現化に一歩ずつ近づいて行っているのです。

FOR MORE INFORMATION

Contact Presto Studios, Inc.
P.O.Box 262535
San Diego, CA 92196-2535
Call us at (619) 689-4895



TEMPORAL PROTECTORATE HANDBOOK

マニュアル&補足情報

SUPPLEMENTAL INFORMATION

Introduction イン트로ダクション 2

The Interface インターフェイス 4

The Machine タイムマシン 6

The Suit スーツ 8

TSA Codes TSA に関するコード番号 9

Keyboard Commands キーボード上でのコマンド 9

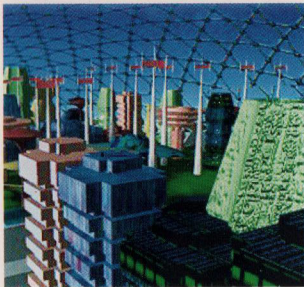
Scoring スコアリング 9

The Disc ディスク 11

Making of The Journeyman Project ジャーニーマンプロジェクトが出来るまで 12

Credits プレストチーム 16

About Presto プレストについて 20



この物語は西暦2318年の春、空中都市カルドリアから始まります。世界は、人々のセルフ・コントロールによって平和な状態が保たれています。21世紀に起こった全面戦争は、人々の苦しい思い出として残り、彼等は自分達の行動が自己破壊を招くことに気付きました。世界共同体という観念が浸透すると各地の独裁主義的政府は一つ一つ崩壊し、人類は初めて自己政治ができるようになりました。それまで一部の権力者達に握られていた力は、才能ある一般民衆のものへとシフトしていきました。その時点で世界平和は目前まで迫っており、西暦2117年には、慎重な経済政策と政治政策で、世界共同体が実現したのです。

空中都市第1号、カルドリア。

それから何年もの間、平和が続きました。大半を防衛費として費やしていた国家予算も、今では国民一人一人に反映し、犯罪は激減、人類は真の繁栄をつかんだのです。不必要になった戦争兵器は埃をかぶり、その破壊力に対する憎しみさえ世代ごとに薄らいでいきました。

しかし西暦2185年、全人類の運命を変えるほどの出来事が起こりました。モリモト火星コロニーへ建設資材を輸送中のシャトルのパイロットが、未確認スペース・クラフトを目撃！その物体はすぐに太陽系の外へ高速で飛び去りましたが、シャトルの着陸用ペイのスキャナーが遭遇の一部始終を確認し、記録しました。これによって、知能を持つ異星生命体の存在が立証されたのです。

西暦2190年に完成したモリモト火星コロニーは、放棄された鉱坑所の上に建設された。



MORIMOTO
MARS COLONY

それから100年間、宇宙開拓は驚くべき速度で太陽系の外へと向かって進み、火星にはいくつもの都市が建設され、土星や海王星の月にまで移民地が誕生しました。宇宙開発研究所建設として開拓されたものもいくつかあったのですが、多くは増大する地球の人口を移住させるためでした。地球上での建物は残されたただ一つの方角、すなわち上へと伸びていきます。そこで注目されたの

人類の最初のエイリアンとのコンタクトは、西暦2308年に訪れた。

テンポラル・セキュリティ・アネックス(TSA)は、歴史を破壊工作から守るために、西暦2315年に作られた。

が重力を中和させる技術です。そして遂に、都市を空中に建設することに成功しました。第一号の空中都市カルドリアは、西暦2300年、正式にオープンしました。



その80年後、エイリアンから最初の正式なコンタクトがとられ、サイロランと名乗るエイリアンが地球を訪れました。彼は、知的生物同士の知識と文化によってお互いに利益を得ようとする組織「平和的生物の共存」に、人類を招き入れようとしていました。サイロランは提案書を検討する時間として10年のリミットを与え、その時点(10年後)に彼等の代表団が公式の招待状を渡すことを告げて、去りました。

ゲームは、そのサイロランが再び地球に訪れる朝から始まります。人類の枠を超えたエイリアンとの交友が始まろうとしている今、それらの努力と成果を破壊するような発明が出現しました。「タイムマシン」…最初は過去へのゲートウェイとして人々に賞賛されましたが、悪用された場合にはいかなる破壊兵器よりも脅威を発するのです。そのため政府は、テンポラル・プロテクトレート(Temporal Protectorate)と呼ばれる、エリート集団を結成。テンポラル・プロテクトレートの一員であるプレーヤーの任務は、歴史を破壊工作から守ること。プレーヤーは、ペガサスが置かれている最高機密機関、テンポラル・セキュリティ・アネックス(Temporal Security Annex)から時空をモニターするのです。ペガサスは、現在知られているただ一つのタイムマシン。しかし、タイムマシンを作る技術がある限り、人類の危機は続きます。





バイオテック・インターフェイスは、ゲームの中で各エージェントが片目に装着する装置。プレイヤーの脳神経に連動して反応し、エージェントの現在位置、その他の諸状況などの情報をエージェントに直接伝える機能を持っています。

バイオテック・インターフェイス (モデル SL1772.5R) は、テンポラル・セキュリティ・エージェントが任務を遂行する際に不可欠な装置です。このインターフェイスは片目 (左目) に装着する単眼鏡の形状をしており、エージェントの視界のほかに様々な機能や情報を伝達します。また、エージェントの脳神経部分に埋め込まれたアタッチメントは、必要に応じてエージェントの急激な健康状態の変化や危険な状況の警告など、様々なフィードバック情報をメイン・ウィンドウの左にあるポップアップ・スクリーン上で伝達します。インターフェイスの右上端にあるエネルギーレベル警告ライトは、エージェントの現在のエネルギー状態を知らせてくれます。(詳細: “スーツ” 部分の解説参照)

メイン・ウィンドウのすぐ下にあるのがアイテム管理コントロール及びリコールボタンです。このインターフェイスでは、エージェントが入手した様々なアイテムをコントロール上で簡単に検索することができます。それぞれのアイテム (持っているもの) に関する使い方や情報は、そのアイテムをスクロールし、アイテム右側のボタンを押すか、そのアイテムをダブルクリックすれば知ることができます。また、それぞれのアイテムを使用する際も、そのアイテムをスクロールし、左の画面上に出たアイテムをメイン・ウィンドウにドラッグすることで使用が可能になります。また、プレイヤー自身がアイテムを使用したい場合は、そのアイテムをクリックするだけです。アイテム管理コントロールの右にあるボタンはリコール・ボタンです。このボタンはペガサスにエージェントをほかの時空域から現在へと引き戻す際の指令ボタンとして使われます。Temporal Security Annex のロゴが付いたリコール・ボタンは、緊急脱出時にも簡単に使えるようになっています。

インターフェイスの右下には歩行用ボタン及びバイオチップ・ディスプレイ・パネルがあります。歩行用ボタンの上向きのボタンを押せば前方に、下向きのボタンで後方、そして左右のボタンでそれぞれ進む方向を変えることができます。どの方向に進んでいるかを示すため、エージェントがその方向に進むまでボタン部分にはランプが点灯し、ランプが消えた時点で次の動きができるようになっています。また、インターフェ

バイオテック・
インター
フェイス
: モデル
SL1772.5R

人口頭脳
モジュール

アイテム管理
コントロール

チップ・バンク

エネルギー・レベル

デジタル・コンパス

日付表示カウンター

エネルギー表示
警告ライト

メイン・ウィンドウ

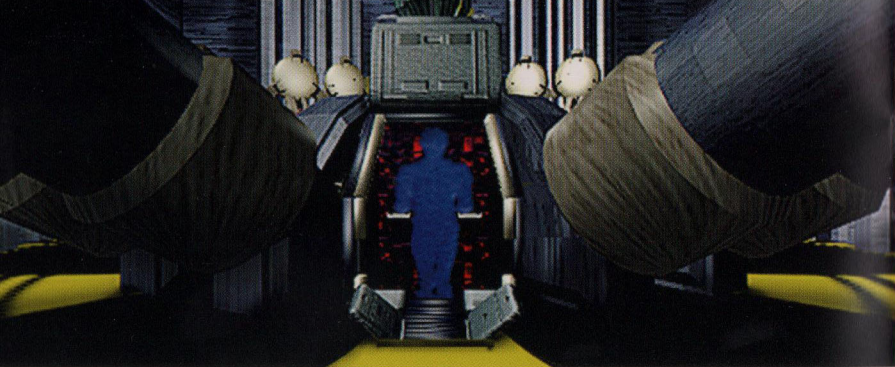
リコール・ボタン

バイオチップ・
ディスプレイ
パネル

歩行用
ボタン

イスの最上部にはデジタル・コンパスがあり、現在エージェントがどちらの方向を向いているかを示しています。

あなたのインターフェイス (SL1772.5R) には様々な付加機能を持たせることが可能で、必要に応じて多くのチップを搭載することができます。バイオチップとはマイクロコンピュータチップのこと。ゲーム内のロボットや他の装置内に移植されているので簡単に見つけられます。アイテム管理コントロール内のボタンをクリックすると、その機能や使い方などの細かいインストラクションが受けられます。バイオチップには自分の進んできた過程をトレースするマップ用バイオチップ、ゲームを保存するためのチップなど様々な機能を持ったものがあり、チップ・バンク左にあるボタンを操作し、必要なチップをクリックすると起動が可能になります。あるチップを起動させると、バイオチップ・ディスプレイパネルが立ち上がります。



ただし、ディスプレイ・パネルは一つしかないので1回に起動できるバイオチップは1つに限られます。ゲームの保存や呼び出しなどに使われるインターフェイス用バイオチップは、各エージェントの標準装着アイテムとなっていますが、マップ用及びペガサスバイオチップはエージェントが時空の歪みを修正する際に、入手が可能になります。

THE MACHINE タイムマシン

世界初のタイムマシン、粒子加速式時空トランスポーター・バージョン1は、別称ペガサスと呼ばれています。このマシンは時間軸上に作りだされたトンネルを通して、エージェントを時空の流れ上のどのポイントにも送り出すことが可能です。しかし機密保持のため、現在ペガサスは時間の歪みが検知された時空のポイント、もしくは200万年前（正しい時間の流れを記録したディスクが保管されている）の時空にのみエージェントを送り出せるようプログラムされています。このディスクは時間が歪められてしまった場合、正常な状態の歴史の情報源として使用されています。（詳細に関しては“ディスク”の部分を参照）



タイムマシン、ペガサスは時間の流れを自由に移動できる最初のタイムマシンで、現在は時空の流れの破壊工作を防止するためにTSAのエージェントだけが使用しています。

時空トランスポーターを起動させるとき、多量の余剰エネルギーが放出されます。その際、ペガサスはこの余剰エネルギーを備蓄し、エージェントの現在位置をコンピュータに記憶させ、エージェントの位置をロックさせるホーミング用シグナルとして使用します。エージェントがタイムトラベルする時空のポイントが現在のポイントから離れていればいるほど、ロックさせるのに多量のエネルギーを必要とします。また、エージェントの生命維持のためにバイオサポート・スーツの機能を使うことで、より多くのエネルギーが消費されることになります。（詳細に関しては“スーツ”の部分参照）そのため、エージェントが現在の時空に戻るためにはリコールのプロセスを起動させるに十分なエネルギーを残しておかなければなりません。もし、十分なエネルギーが残っていない場合、エージェントは過去の時空に取り残されてしまいます。各エージェントのエネルギー残量はインターフェイス・メイン・ウィンドウの左上に常に表示されています。

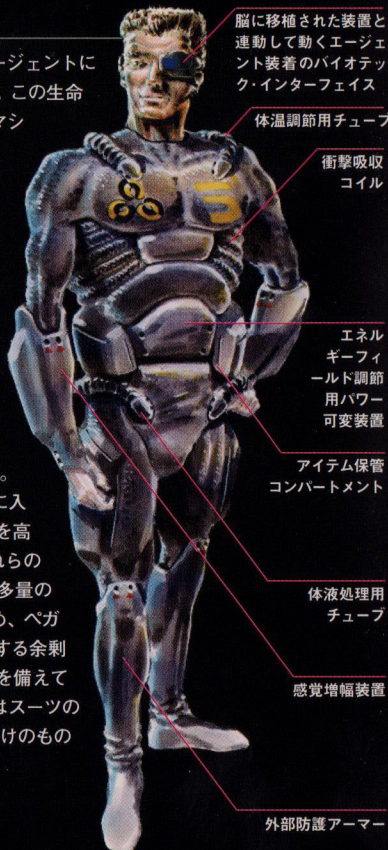


THE SUIT スーツ

バイオサポート・スーツは、エージェントを外的環境から守るための生命維持機能を持っています。そのため、このスーツを身に付けることで、エージェントはある程度の時間、外部の危険な状況から生命を守ることができます。

バイオサポート・スーツは、TSAエージェントにとって非常に重要な装備の一つです。この生命維持スーツは、目に見えないプラズマフィールドを発し、光子、放射能などからエージェントを守り、また、タイムトラベル時に各エージェントが発するアイトープ元素の放出を遮断します。つまり、このスーツを装着していないとエージェントが発する元素により、エージェントの活動地点が他の時空からでも検知されてしまう危険性があります。

また、このスーツは様々な外的環境からエージェントの生命を守るため、生命維持機能が自動的に作動します。つまり、エージェントが極寒の地域に入った場合、自動的にスーツ内の温度を高めて寒さから守ります。しかし、これらの生命維持機能を作動させるためには多量のエネルギーを必要とします。そのため、ペガサスは時空間トラベルの際に、発生する余剰エネルギーを自動的に備蓄する機能を備えていますが、この供給エネルギーの量はスーツの生命維持機能を短時間作動させるだけのものではありません。



脳に移植された装置と連動して動くエージェント装着のバイオテック・インターフェイス

体温調節用チューブ

衝撃吸収コイル

エネルギーフィールド調節用パワー可変装置

アイテム保管コンパートメント

体液処理用チューブ

感覚増幅装置

外部防護アーマー

THE CODES TSA に関するコード番号

機密保持のため、エージェントがTSAに出頭したり、TSAのコンピュータにアクセスするためには、以下のコード番号が必要となります。

* TSAの施設内に入る際のエントリー・コード

: 6894895

* 任務の背景(Background)、理論(Theory)、遂行方法(Procedure)などのインストラクションモニターにアクセスするためのモニター・アクセス・コード

: 0524133

* 歴史管理用コンピュータにアクセスするためのコード

: 0291384

KEYBOARD COMMANDS キーボード上でのコマンド

インターフェイスのコマンドの内、以下の指令はキーボードからでも指令することが可能です。

* 前方に進む

: キーボードの上向き矢印キー

* 後方に進む: キーボードの下向き矢印キー

* 左に進む: キーボードの左向き矢印キー

* 右に進む: キーボードの右向き矢印キー

* バイオチップの起動: コマンドキー + バイオチップのイニシャル



SCORING スコアリング

あなたの最終的なスコアは様々な要素によって左右されます。まず、スコアを左右する最も重要な要素は、各時空での修復作業の方法です。

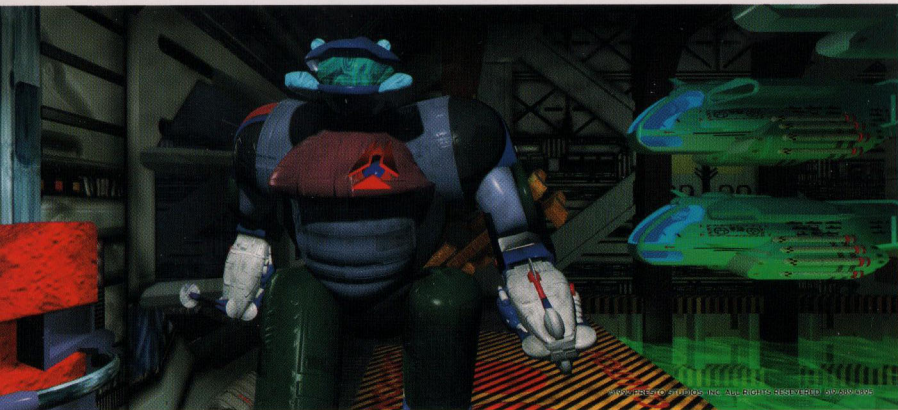
しかし、問題を解決する以前にあなたが他の時空に移動すればするほど、スコアは低くなります。

また、他の時空への移動回数にかかわらず、最終ジャンプ後のエネルギーレベルの

残量によりポイントがアップします。バイオチップを入手することでも、ポイントはアップします。

スコアを左右する要素として、次には平和的な問題解決が基準になります。

問題解決に際しては、やむを得ない状況を除き、出来るだけ平和的な方法での解決策をとってください。平和的に解決することでボーナスポイントが獲得できます。また、全ての時空で平和的に問題を解決すれば、最終的に「ガンジー・ボーナス」として大きなボーナスポイントが獲得できます。



▲アメリカの軍事基地でロボットがせまってくるところ。
彼の目的は、核ミサイルの発射！
果たしてその行為を防ぐことができるか。

THE DISC ディスク

エージェントが歴史の流れを正常な状態に戻すためには、正しい歴史を記録したディスクを参考にしながら、その歪みの原因を的確に把握しなくてはなりません。



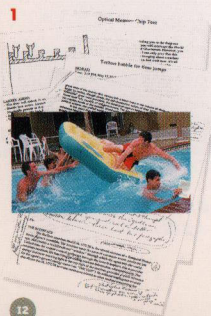
コンピュータが正常な状態の歴史と、歪められた歴史の流れを比較。

ジャーニーマン・ディスクとは、これまでの正しい史実の全てを正確に記録したものです。TSAには世界中からの新しい史実が毎日自動的に記録されており、それを記録したディスクが2枚製作されています。そのうちの1枚はTSAのコンピュータに保管されており、もう1枚は安全及び機密保持のために200万年前の過去に保存されています。

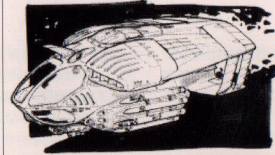
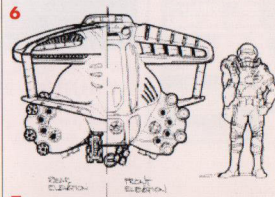
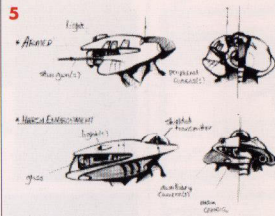
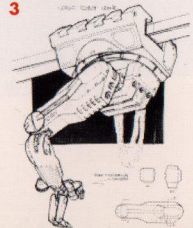
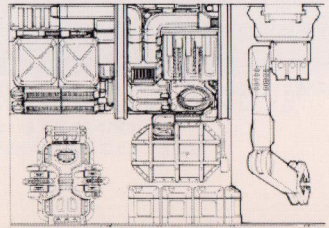
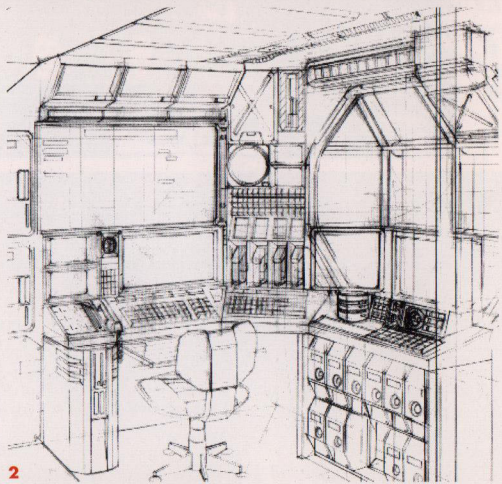
もし、意図的な歴史破壊工作が行われた場合でも、はるか過去の時空に保管してあるディスクは歴史的事実が変更されないままの状態で保存されています。一方、TSA内のディスクは破壊工作により歪められた史実の状態です。そのため、エージェントは破壊工作が検知された時点で、過去の時空に保管されたジャーニーマン・ディスクを回収し、そのディスク内に記録された事実を参考に、正しい歴史の流れに戻す修復作業をしなくてはなりません。つまり、エージェントは過去に戻り、正常な状態の歴史を記録したディスクを回収した後、直ちにTSAに帰還、そのディスクを歴史管理用コンピュータに挿入し、コンピュータに時間の流れの歪みを検知させます。するとコンピュータがエージェントに対し正常な状態の歴史と歪められた歴史の違いを読み上げ、エージェントに修復作業の任務を伝えます。

ジャーニーマン・プロジェクトが完成するまでの過程をより深く理解するため、プレストスタジオの制作に関する背景をご紹介します。

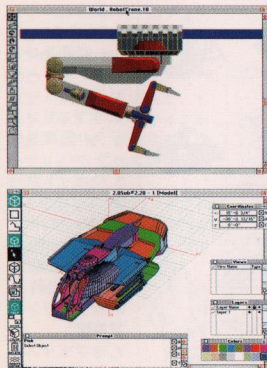
ジャーニーマン・プロジェクトはラフなストーリーコンセプトの作成からスタートしました。数回に及ぶ再構成の末、オリジナルストーリーラインが完成。その後、最終的なスクリプトとゲームの概要が明確になってきました。この概要をもとにコンセプトスケッチが描かれ、そのスケッチから最終的な3Dビジュアルが描かれました。



THE MAKING OF THE JOURNEYMAN PROJECT



1. 基本的なストーリーライン、ゲーム概要及びブレンストミング資料
2. サブマリンドックの環境スケッチ
3. ロボットローディングアーム
4. アレスロボットのスケッチ
5. ロボット頭部の様々な種類
6. サブマリンの概要図
7. サブマリンのスケッチ



1

1. 多方向から見た詳細な立体モデルがそれぞれのオブジェクトに関して描かれる。

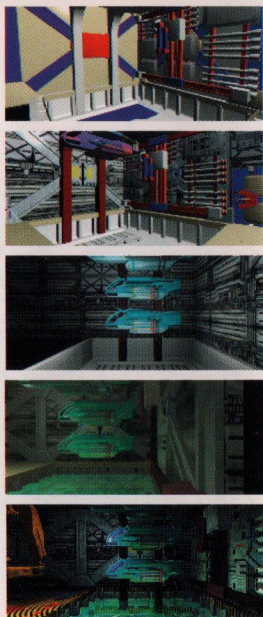
2. つぎの段階として、表面のテクスチャー、パンプ（凸凹）及び透明マッピングなどが全てのモデルに付け加えられる。



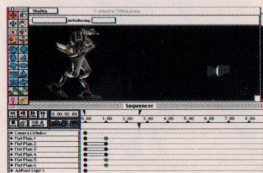
2

3. 全ての設定図が完成した時点でテストレンダリングが行なわれ、各オブジェクトの配置が決定される。

4. アニメーションの動きなどがプログラムされ、最終的なレンダリングのためにライティングなどがセットされる。



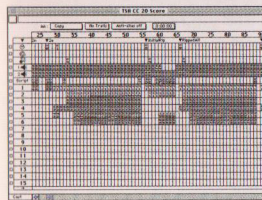
3



4



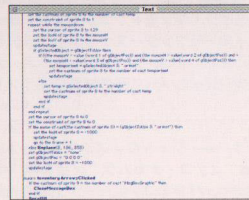
5



6

5. この時点でレンダリングはタッチアップの過程を終了し、影などの細かい修正が加えられる。色レベルのアジャストが行なわれた後、8ビットシステムのパレット用に変換される。

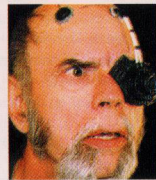
6. その後最終的なイメージがプログラムの段階へと移される。



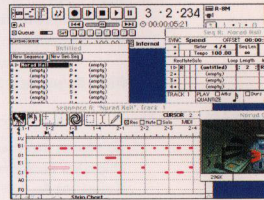
7

7.8 ここでは様々な環境設定、QuickTimeで収録された映像及びアニメーションなどが組み立てられ、インターフェイスのコードなどを入力。

9. 最終段階として、効果音、サウンドトラックの音楽など、映画制



8



9

作と同じように、画面の動きに合わせ収録。全体的に1600フレーム以上の基本画面が制作され、その基本画面の上にアニメをオーバーレイ。制作に費やされた総制作のべ時間は15,000時間以上に達している。

José Albalil ホゼ・アルバニール：リード3Dモデラー
Farshid Almassizadeh ファーシッド・アルマシザデ：リードアニメーター／プログラマー
Geno Andrews ジーノ・アンドリュース：オーディオ設計／2Dアーティスト
Jack Davis ジャック・デービス：アートディレクター／リードアーティスト
Dave Flanagan デイブ・フラナガン：ライター／プログラマー
Eric Hook エリック・フック：広報／3Dアーティスト
Michel Kripalani ミシェル・クリパニ：プロジェクトコーディネーター／
 リード3Dアーティスト／プログラマー
Greg Uhler グレグ・ユラー：リードプログラマー／2Dアーティスト

ADDITIONAL ARTISTS その他のアーティスト

Jeal Choi ジール・チョイ：コンセプトデザイン (2318)
Seiji Matsumoto セイジ・マツモト：コンセプトデザイン (ロボット／ベガサス)
Phil Saunders フィル・サウンダース：コンセプトデザイン
 (火星／ノーラッド／世界科学センター)
Rick Schmitz リック・シュミット：死の状態のイラストレーター

TALENT タレント

Graham Jarvis グラハム・ジャーヴィス：エリオット・シンクレア
Minako Nakamura ミナコ・ナカムラ：火星の声 (オリジナル・バージョン)
Kristi Pado クリスティ・パド：コンピュータ上のキャラクター
Megan Wheeler ミーガン・フィーラー：ミーガン・ラブ

PRODUCTION SUPPORT 制作サポート

Shadi Almassizadeh シャディ・アルマシザデ：キーグリップ
Phillip Davis フィリップ・デービス：写真
Jill Davis ジル・デービス：グラフィックデザインのプリント／プロダクション
Jeanne Juneau ジーン・ジュノー：パブリシティー
John Lee ジョン・リー：ケータリング
Mike McNeil マイク・マクニール：パブリシティー
Ted Ver Valen テッド・ヴァー・ヴァレン：写真

CORPORATE SUPPORT 企業サポート

Apple Computer Craig Fryar, Linda Neumann, Beverly Davilla
 アップルコンピュータ：クレイグ・フライヤー／リンダ・ニューマン／ビバリー・ダヴィラ
Broadcast Images Michael Walborn
 ブロードキャストイメージ：マイケル・ワルボーン

ClubMac Mike McNeill

クラブマック：マイク・マクニール

CoSA Dave H., Dave S., Bill O'Farrell

コーザ：デイブ・H／デイブ・S／ビル・オフアーレル

F2 Co., LTD. Fumio Kurokawa

エフツウ株式会社：黒川文雄

Hi Rez Audio Geno Andrews, Jack Harris

ハイ・レゾ・オーディオ：ジーノ・アンドリュース／ジャック・ハリス

Hollywood Sound

ハリウッドサウンド

Interactive Media Agency : Hikaru Sasahara

インタラクティブ・メディア・エージェンシー：笹原光

Kandu Ken Lathan

カンデュ：ケン・レイサン

MacroMedia Dan Ahlberg, Rix Kramlich, Laura Douglas

マクロメディア：ダン・アルバーグ／リック・クラミルシュ／ローラ・ダグラス

PIXAR Gina Rubattino

ピクサー：ジーナ・ルバティーン

Radius John Lee

ラディウス：ジョン・リー

Specular International Damian Roskill, Paul Young

スペキュラーインターナショナル：ダミアン・ロスキル／ポール・ヤング

West LA Music George Adjieff

ウェストエルエーミュージック：ジョージ・アジェイフ



Localization 日本語版スタッフ

Executive Producer 鶴之沢伸 (バンダイ ビジュアル株式会社)

Producer 高橋一陽 (バンダイ ビジュアル株式会社)

Executive Director 黒川文雄 (F2株式会社)

Management Director 伊藤裕二 (F2株式会社)

Assistant Director 唐原理恵 (F2株式会社)

川原伸一 (F2株式会社)

Coordinator 笹原光 (IMA)

<CD-ROM Localization Staff>

Director 長沢孝夫 (F2株式会社)

Translator 米原勇夫

Copy Writer 平井太郎 (山猫有限会社)

Sound Design : Geno Andrews (PRESTO STUDIOS)

Writer : Dave Flanagan (PRESTO STUDIOS)

Programmer : Greg Uhler (PRESTO STUDIOS)

Voice Actor 中尾隆聖

Voice Actor 三木眞一郎

Voice Actress 吉田理保子

Voice Actress 鶴飼るみ子

<Manual Localization Staff>

Art Director 内藤啓二 (F2株式会社)

Translator 森田伸 (MAC)

Copy Writer 山田尚美

Designer 黒田昌利

<Special Thanks to>

株式会社オニロ

株式会社テンプリント

Michael Gilmore

左下より
時計回りで
ジャック・
デービス、
ジーノ・
アンドリュース、
ホゼ・
アルバニール、
ミシェル・
クリバラニ、
エリック・
フック、
グレッグ・
ユラー、
ディブ・
フラナガン
ファーシッド・
アルマンザデ



プレストスタジオは、SF、コンピュータ、そしてビデオゲームの時代に生まれ育ったスタッフが集まったゲーム開発チームです。米国カリフォルニア州サンディエゴを拠点とし、先進的なCD-ROMマガジン<Verbum Interactive1.0>のメインスタッフ3名を筆頭に、デザインや執筆、2D、3Dグラフィクス、プログラミング、CD-ROM制作等で活躍していたメンバー達がそれぞれの能力を生かせるプロジェクトとして、チームを構成しています。

あなたの登録番号は 007850 番です

※切り取ってCDケースの中に保存ください

本製品を権利者の許諾なく賃貸業に使用することはできません。また、無断でテープその他に登録、録画することは法律で禁じられています。

(取扱い注意事項)

ご使用の前に必ずお読みください。本製品使用後は、お客様は下記のソフトウェア使用許諾契約の各条項を許諾されたものとします。

また、契約内容をご覧の上、ご承諾いただける場合には、お手数ですがパッケージ同封のユーザー登録カードに必要事項をご記入の上、弊社迄ご返送ください。ユーザー登録カードをご返送いただかないと、必要なサービスが受けられないことがありますので、ご注意ください。

■ソフトウェア使用許諾契約書

本ソフトウェアに含まれるプログラム及びマニュアル（以下総称して「本製品」という。）はバンダイビジュアル

株式会社米国PRESTO STUDIOS INC.よりローカライズ及び販売の許諾を得ております。バンダイビジュアル株式会社は下記の条項を遵守されることを条件に、お客様に対し非譲渡及び非独占の、本製品に関する権利を許諾します。

また、お客様は、下記の各条項にご同意の上、ご購入・ご使用いただきます。

- ・お客様は、本製品のプログラムを同時に単体のコンピュータでのみご使用になれます。

- ・お客様はバックアップを目的とする場合に限り、プログラムを一部に限り複製することができます。

但し、プログラムの複製物を作成する場合には、オリジナルと同条件で使用されること、オリジナルと同様の著作権表示をすること、オリジナル又は複製の一方が使用されているとき、他方は使用しないことが必要になります。

- ・次の事項を禁止します。

- ・本製品及び複製の全部又は一部を改変したり、第三者に譲渡、販売、

頒布（パソコン通信のネットワークを通じて通信により提供することを含みます。）すること。

口、本製品に表示されている著作権その他権利者の表示を削除したり変更を加えること。

ハ、マニュアルの全部又は一部を複製すること。

二、本製品を日本国外に持ち出し、使用すること。

ホ、プログラムを人間が判読可能な状態に解析すること。

- ・本契約はお客様が本製品のパッケージを開封したときより効力を生じ、お客様が本製品及びその複製物全てを使用不能な状態で破棄されることにより終了します。

また、お客様が本契約の条項のいずれかに違反した場合、弊社は本製品の使用を終了させることができます。

- ・弊社は、本製品に物理的な欠陥があった場合、お客様が本製品を購入したときから90日以内に限り、本製品を無償にて交換いたします。

- ・弊社の保証は本製品の品質、商品性、性能に関するリスクを負うものではありません。また、お客様が本製品を使用した結果についてはお客様の責任とさせていただきます。

ジャーニーマン・プロジェクト 日本語版

発売元 バンダイ ビジュアル株式会社

©1992 Presto Studios, Inc. All rights reserved.

Apple, Macintosh, and QuickTime are trademarks of Apple Computer, Inc., registered in the U.S. and other countries.

MADE IN JAPAN



BCRM-0001





THE JOURNEYMAN PROJECT

ジャーニーマンプロジェクト 日本語版

BCRM-0001

"Forget about the director's cut of 'Blade Runner.'"

Presto Studios' long-awaited 'The Journeyman Project' sets the current standard for new.... CD owners who are looking for something to stuff into that shiny new slot."

「ブレードランナーの特別編なんて目じゃない...プレストスタジオが贈る、待望のタイムトラベル・アドベンチャーCD-ROMゲーム<ジャーニーマン・プロジェクト>!驚異的なグラフィクスが、まったく新しい世界を切り開いたのだ。オモシロさを求めるCD-ROMユーザーには見逃せない作品!」

MacUser誌 編集長・James Bradbury

Macintosh II or better

256 color

13" color monitor

8MB RAM

CD-ROM drive

System 6.07 or later (漢字Talk7推奨)

QuickTime1.5 対応 (バンドル)

発売元

バンダイ ビジュアル株式会社



空中都市カルドリア、時はタイムトラベルが可能になった西暦2318年。過去へのゲートウェイ、タイムトラベルだが、悪用すればどんな核兵器にもまさる脅威を発すること。そのタイムトラベルによる過去の時間操作を防ぎ、歴史を保全する重要な任務に挑んでいるTSA(時間防衛隊)。プレーヤーはTSAの一員となり、過去の歴史の歪みを修正しなければならない。TSA本部から得る、あらゆる情報を駆使し、歪んだ時代を見つけてタイムワープ!装着したバイオテックインターフェイスと手に入れたアイテムを使って、マッドサイエンスやモーフングロボットとの戦いが始まる。歪んだ時代が一つだけとは限らない。さらに時間修正のために使用するアイテムがその時代に存在しないものなら、歴史はさらに混乱すること...

他のゲーム世界では類を見ないクオリティの高さ

▼実際に探検できるリアリスティックな3Dの世界

▼1,600以上の静止画像と数百ものアニメーション

▼簡単なアイテム管理と歩行コントロール、使いやすい情報ウィンドウと多機能 スライドアップ・スクリーン等を使ったわかりやすいインターフェイス

▼劇場映画にも匹敵するほど緻密なストーリー構成

▼興味を引き込む各ステージ複数の解決方法、マルチシナリオ的な展開で幾通りもの遊び方を設定

▼Star Trek "The Next Generation" にも出演した

Graham Jarvis などの俳優を使った、30分以上のQuickTimeビデオ

▼Verbum Interactive1.0のサウンドを制作したジノー・アンドリュースの作曲と演奏によるオリジナル・サウンドトラック (ジノー・アンドリュースの音楽世界はHi Rez Audio Volume1でも聞くことができる)

▼日本語版では、有名俳優による吹き替えと、日本語によるテキスト表示でオリジナルの雰囲気をごわずに、存分に楽しんでいただけます。

ジャーニーマン・プロジェクト 日本語版

©1992 Presto Studios, Inc. All rights reserved.

Apple, Macintosh, and QuickTime are trademarks of Apple Computer, Inc., registered in the U.S. and other countries.

MADE IN JAPAN

価格 ¥14,369 (税別) ¥14,800 (税込)



BCRM-0001



BCRM-0001

ジャーニーマンプロジェクト 日本語版

THE JOURNEYMAN PROJECT