Le premier jeu d'aventure photoréaliste du monde!

THE JOURNEYMAN PROJECT™

SYSTEME REQUIS POUR MACINTOSH

Pour jouer à The Journeyman Project™ vous avez besoin d'un ordinateur familial Macintosh® II 256 couleurs, avec un moniteur couleur de 13" (33 centimètres environ), au moins huit mégaoctets de RAM, et un lecteur CD-ROM compatible multimédia. De plus, votre ordinateur doit être équipé du système 6.07 ou supérieur. Pour une expérience interactive inoubliable, essayez de jouer dans une pièce sombre et avec des écouteurs.

DEMARRAGE - IMPORTANT!

Avant de jouer à The Journeyman Project pour la première fois, vous devez installer la version 1.5 de QuickTime™. Si vous utilisez déjà la version 1.5, vous n'avez pas besoin de l'installer à nouveau. Pour installer QuickTime, insérez le disque JOURNEYMAN dans votre lecteur CD-ROM et ouvrez le dossier "System Stuff". A l'aide de la souris, amenez ensuite la version 1.5 de QuickTime ci-incluse dans votre Dossier Système, et redémarrez. En redémarrant, nous vous conseillons de désactiver tous les INIT inutiles, car ils risqueraient d'interférer dans le bon fonctionnement de JOURNEYMAN. Pour que The Journeyman Project fonctionne normalement, la mémoire virtuelle du System 7 doit être désactivée, et vous ne devez pas activer d'autres applications.

En tête de la liste des fichiers du disque JOURNEYMAN, vous trouverez 3 fichiers appelés: "Journeyman 5 MB", "Journeyman.8MB", et "Journeyman.16MB". Pour commencer le jeu, cliquez deux fois sur le fichier JOURNEYMAN qui correspond à la quantité de RAM dont vous disposez (5, 8, ou 16 Mégaoctets). Si vous ne possédez pas 5, 8, ou 16 Mégaoctets de RAM, cliquez deux fois sur le fichier dont le nombre est le plus proche de la quantité de RAM que vous possédez.

SYSTEME REQUIS POUR MPC

Pour jouer à The Journeyman Project, vous avez besoin d'un ordinateur IBM PC Multimédia ou compatible, 386 DX cadencé à 33 Mhz ou plus, disposant de 8 Mo de RAM, et d'une carte graphique Super VGA 256 couleurs, de résolution 640 x 480. Votre ordinateur doit être équipé de Windows 3.1 et d'un "driver" Vidéo Windows 256 couleurs, de résolution 640 x 480, ainsi que de 512 Ko de RAM vidéo. Si vous avez des incertitudes, veuillez vous référer à votre manuel Windows. Vous avez besoin d'une carte sonore Soundblaster ou Pro Audio Spectrum, et d'un lecteur CD-ROM compatible MPC. Nous vous recommandons un lecteur CD-ROM à double vitesse. Pour une expérience interactive inoubliable, essayez de jouer dans une pièce sombre et avec des écouteurs.

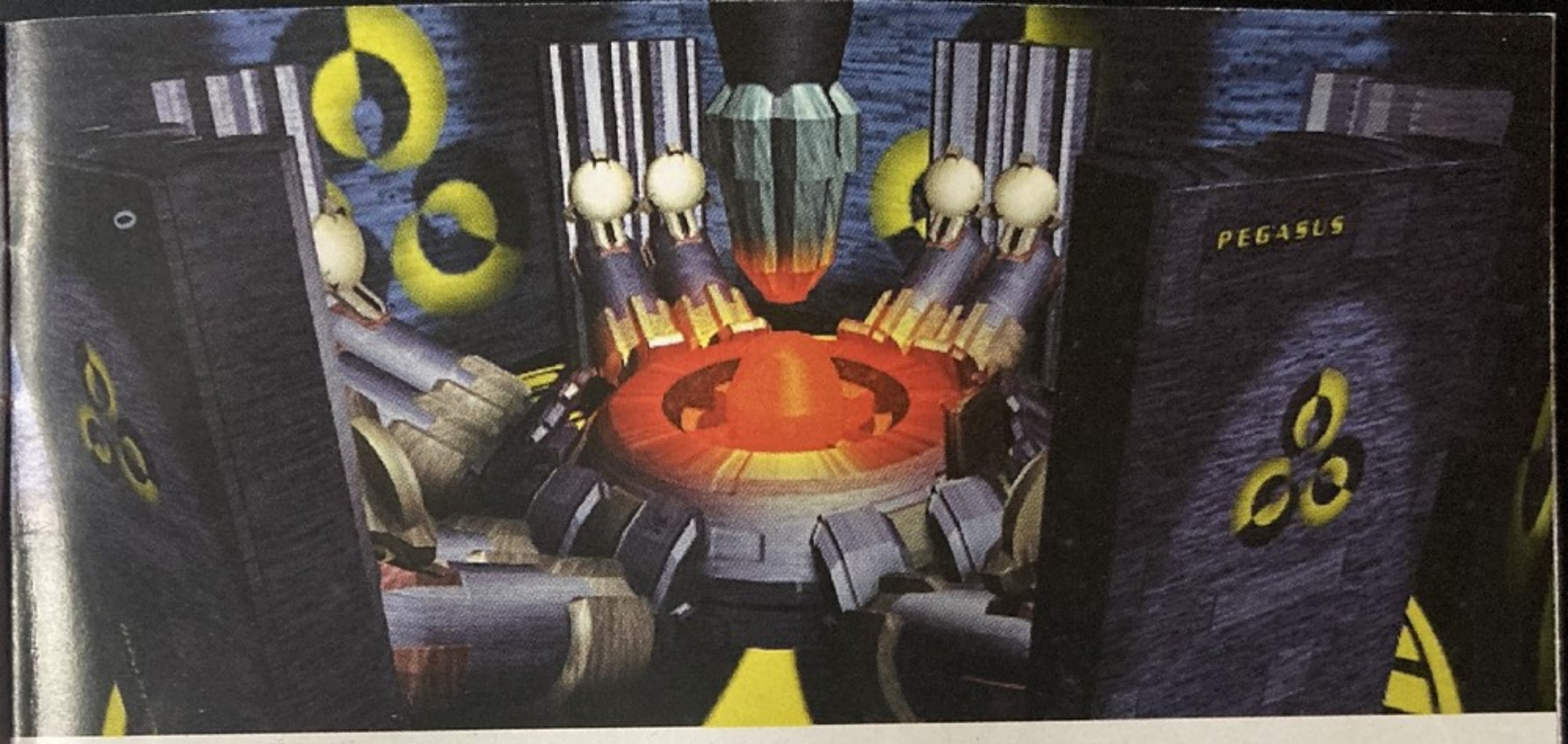
DEMARRAGE - IMPORTANT!

Si vous recevez des messages d'erreur indiquant que vous n'avez pas assez de mémoire (INSUFFICIENT MEMORY ERRORS), essayez d'augmenter la taille de votre mémoire virtuelle, par tranches de 1000 Ko, et réglez Type sur Permanent. Ceci s'effectue dans la section "386 étendu", du fichier "Panneau de Configuration". Pour de plus amples détails, référez-vous à votre manuel Windows. Si Windows ne vous permet pas d'augmenter la taille de votre mémoire virtuelle, essayez de libérer plus d'espace sur votre disque dur.

CONSEILS

Les conseils suivants devraient vous permettre d'améliorer la jouabilité et sont absolument essentiels pour les utilisateurs d'ordinateurs lents et de lecteurs CD-ROM à vitesse simple.

- Cliquez ou utilisez les touches flèches du clavier avec parcimonie. Lorsqu'une flèche de direction est ROUGE, vous êtes en train de vous déplacer dans cette direction. Si vous cliquez plusieurs fois avec la souris, vous risquez d'avoir des résultats imprévisibles. Vous devez attendre que la flèche de direction soit noire.
- Désactivez vos économiseurs d'écran Windows, et tous les programmes que vous avez activés.

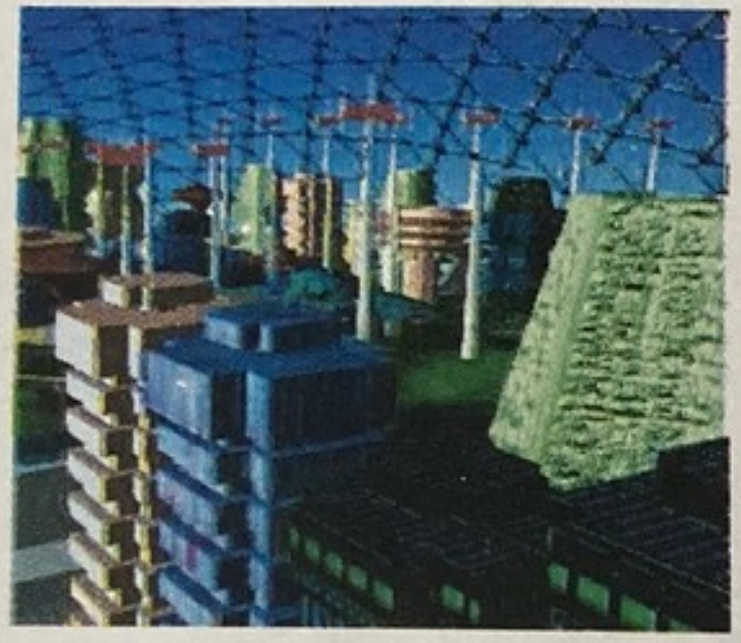


MANUEL DU PROTECTORAT TEMPOREL

INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES

Introduction 2
L'interface 4
La machine 6
La combinaison 7
Le disque 8
Les codes TSA 9
Le score 9
La création de *The Journeyman Project* 10
Crédits 14
Présentation de Presto 16

INTRODUCTION



Caldoria, la première ville céleste.

NOTRE HISTOIRE COMMENCE dans la métropole céleste de Caldoria, au printemps de l'an 2318. La paix règne dans le monde, résultat de la patience d'un peuple au bord de la prise de conscience totale. Les grandes guerres du 21ème siècle ont laissé aux participants un goût d'amertume. Ils commencèrent à comprendre, lentement, la nature auto-destructrice de leurs actions. Alors que le concept de citoyen du monde devenait populaire, les régimes dictatoriaux commencèrent à se désintégrer un par un. L'humanité prit conscience qu'elle pouvait s'auto-gérer. Le pouvoir passa des mains d'un petit groupe aux mains nombreuses et compétentes des masses. L'unité mondiale était sur le point de se réaliser. Grâce aux actions économiques et politiques soigneusement étudiées, l'unification mondiale s'effectua en l'an 2117.

Les années qui suivirent engendrèrent un sentiment de sécurité. Les deniers publics, qui auraient autrement contribué au budget de la défense nationale, furent distribués aux nécessiteux. Les crimes diminuèrent considérablement. L'humanité s'épanouit. Devenues inutiles, les armes furent abandonnées, et chaque génération oubliait un peu plus leur puissance et la haine qu'elles engendraient.

La Colonie Morimoto de Mars établie en 2190, fut construite sur un site minier abandonné.

Puis, en 2185, un événement se produisit qui devait changer le cours de l'humanité. Le pilote d'une navette cargo transportant des matériaux de construction vers la Colonie Morimoto de Mars, repéra un vaisseau spatial alien sur son écran. Peu après avoir été repéré, le vaisseau disparut à la vitesse de la lumière, au fin fond du système solaire. Les scanners de la plate-forme d'atterrissage confirmèrent et apportèrent de nouveaux renseignements sur la rencontre, prouvant ainsi l'existence de formes de vie aliennes intelligentes .



COLONIE MORIMOTO DE MARS

Lors du siècle suivant, la dernière grande frontière s'étendit à une vitesse incroyable. Des villes commencèrent à apparaître sur Mars, et des colonies furent établies sur les lunes de planètes aussi éloignées que Saturne et Neptune. Alors qu'une grande

Le premier contact de l'humanité avec des aliens en 2308.

partie de ces colonies étaient utilisées comme centres de recherche servant à l'exploration de l'espace, la plupart servaient à alléger le fardeau d'une population croissant sans cesse. Sur Terre, la construction se déplaça dans la seule direction disponible: vers le haut. Le développement de technologies capables de neutraliser la gravité permit de construire des villes entières bien au-dessus de la surface terrestre. Caldoria, la première de ces villes célestes, fut officiellement ouverte en 2300.



Huit ans plus tard, le premier contact avec une race alien eut lieu. La Terre reçut la visite d'aliens appelés les "Cyrollans". Le but de leur visite consistait à inviter l'humanité à se joindre à la "Symbioterie des êtres pacifiques", un groupe d'êtres intelligents qui a pour objectif de bénéficier du partage de la connaissance et de la culture. Les "Cyrollans" donnèrent dix ans aux Terriens pour accepter leur proposition, après quoi, ils enverraient une délégation pour rencontrer les représentants terriens, afin d'officialiser leur invitation.

L'Annexe de Sécurité Temporelle fut construite en 2315, par mesure de sécurité contre le sabotage historique.

Maintenant, à l'aube de la transcendance de l'humanité vers les cieux, une découverte, mettant en danger tous nos progrès, a été faite. Le voyage dans le temps était à l'origine un moyen de remonter le temps, mais on se rendit vite compte qu'entre les mains de certaines personnes, cette technologie pouvait devenir l'arme la plus dangereuse jamais créée. C'est pour cette raison, que le gouvernement forma la garde d'élite, connue sous le nom de Protectorat Temporel. En tant que membre du Protectorat Temporel, vous devez préserver l'histoire de tout sabotage. Vous gérez le continuum espace/temps à partir de l'Annexe de Sécurité Temporelle, une installation top-secrète où se trouve Pégase, la seule machine à remonter le temps connue. Mais tant que la technologie qui permet de créer une telle machine est disponible, la menace persiste...



L'INTERFACE

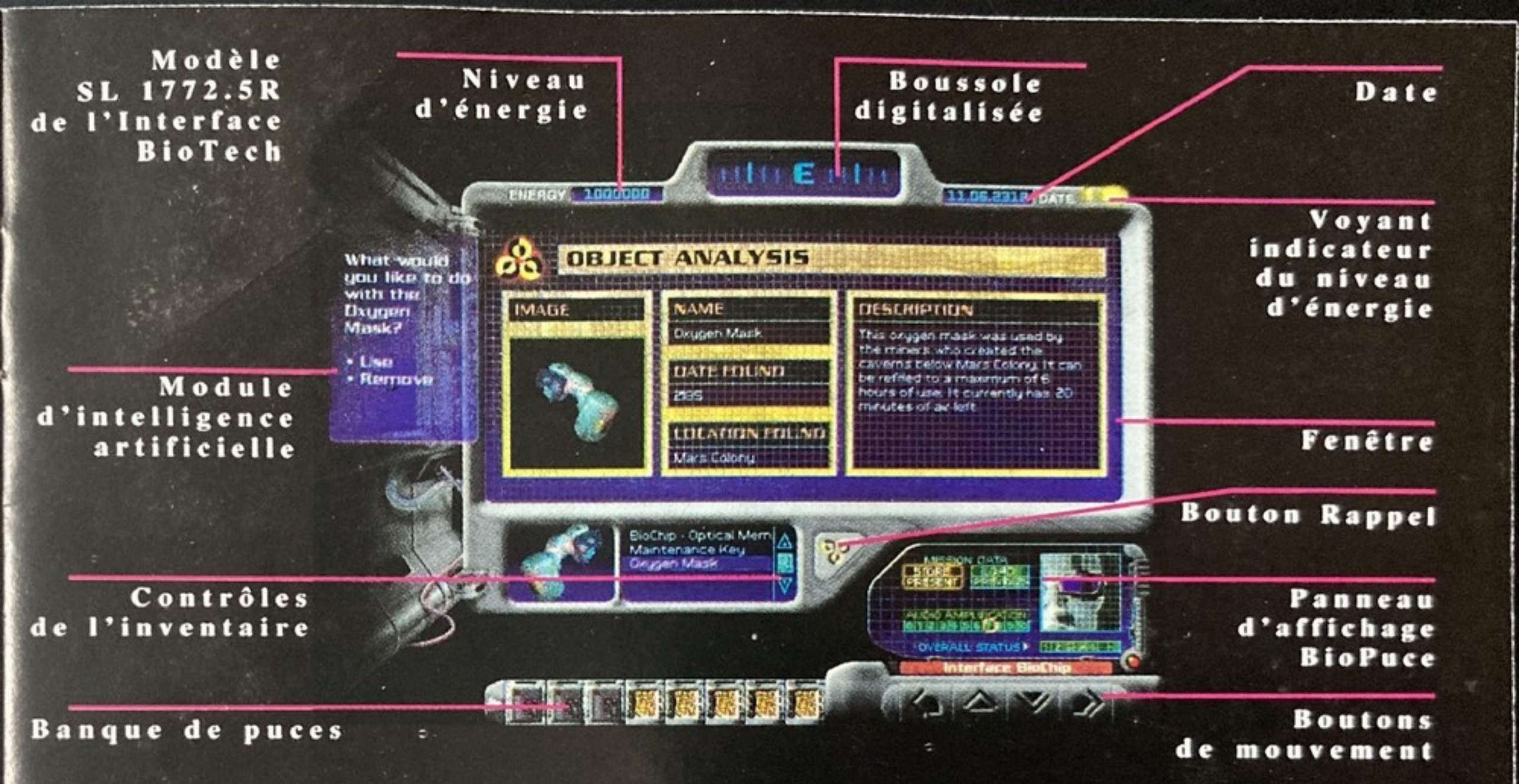


L'Interface Biotech est une neuro prothèse moléculaire qui permet d'accéder immédiatement aux renseignements concernant la sécurité de l'agent, son inventaire, sa position, etc...

LE MODELE SL 1772.5R de l'Interface Biotech est l'élément central de l'équipement d'un agent du Protectorat Temporel. L'interface se présente sous la forme d'un monocle qui couvre l'œil gauche, et crée un écran multifonctionnel par lequel l'agent peut voir le monde. La neuro prothèse permet au SL 1772.5R de veiller à la sécurité de l'agent, et fournit des renseignements si nécessaire. Par exemple, l'écran qui apparaît à gauche de la fenêtre principale, peut alerter l'agent en cas d'un soudain déclin de santé ou d'une situation dangereuse. Le voyant indicateur d'énergie, en haut à droite de l'interface, fournit une référence rapide en ce qui concerne le statut général d'énergie de l'agent (voir "La combinaison", page 7).

Juste au-dessous de la fenêtre de vision, vous trouverez les contrôles de l'inventaire et le bouton Rappel. L'Interface Biotech simplifie la mise à jour de l'inventaire d'un agent en faisant la liste de tous les objets qui s'y trouvent et en contrôlant leur fonctionnement. Pour obtenir des renseignements sur un objet de l'inventaire, le membre du Protectorat Temporel doit simplement faire défiler la liste d'objets, pour faire apparaître l'objet désiré, et cliquer ensuite sur le bouton Inspect (Inspecter) à droite de l'objet ou cliquer deux fois sur l'objet lui-même. Pour utiliser un objet, l'agent doit faire défiler la liste, et à l'aide de la souris, amener la représentation de l'objet sur celui de la fenêtre principale, sur lequel vous voulez l'utiliser. Si vous cliquez une seule fois sur la représentation d'un objet de l'inventaire, l'agent utilisera cet objet sur lui-même. Le bouton, à droite de la fenêtre d'inventaire est le bouton Rappel. Ce bouton indique à Pégase de ramener l'agent au temps présent. Le bouton Rappel comporte le logo de l'Annexe de Sécurité Temporelle afin de l'identifier facilement en cas d'urgence.

L'unité qui se trouve sous le côté droit de l'Interface Biotech contient les boutons de mouvement et le panneau BioPuce. Les boutons flèches haut et bas permettent à l'agent d'avancer ou de reculer, alors que les flèches gauche et droite, lui permettent de tourner à gauche ou à droite, respectivement. Pour indiquer la direction sélectionnée, les boutons de mouvement s'allument et restent allumés jusqu'à ce que l'agent puisse se déplacer à nouveau. En haut de l'Interface, vous trouverez une boussole digitalisée qui vous permet de savoir à quelle direction l'agent fait face.



LE PANNEAU BIOPUCE permet au SL 1772.5R d'avoir une multitude de fonctions, avec la possibilité d'en rajouter si nécessaire. Les BioPuces sont des puces microinformatiques se trouvant en général dans les androïdes utilitaires et les dispositifs d'implant neurologiques. Chaque BioPuce fournit des informations concernant une tâche spécifique. Les BioPuces sont utilisées pour établir des cartes spatiales, stocker des données, établir des algorithmes défilants, etc... Les BioPuces de l'Interface BioTech peuvent être activées en ouvrant la banque de puces, à gauche des boutons de mouvement, et en cliquant sur la puce désirée. Lorsqu'une puce est activée, un panneau d'affichage, correspondant à cette puce, apparaît et s'active.

Cependant, comme il n'y a qu'un panneau d'affichage, vous ne pouvez utiliser qu'une BioPuce à la fois. La BioPuce de l'interface est une puce standard, mais les BioPuces de Pégase et du cartographe sont à la disposition de l'agent de service uniquement lorsqu'une déchirure temporelle est détectée.



LA MACHINE

Etant la première machine à remonter le temps, Pégase est maintenant utilisée par le Protectorat Temporel, afin de se protéger du sabotage historique.

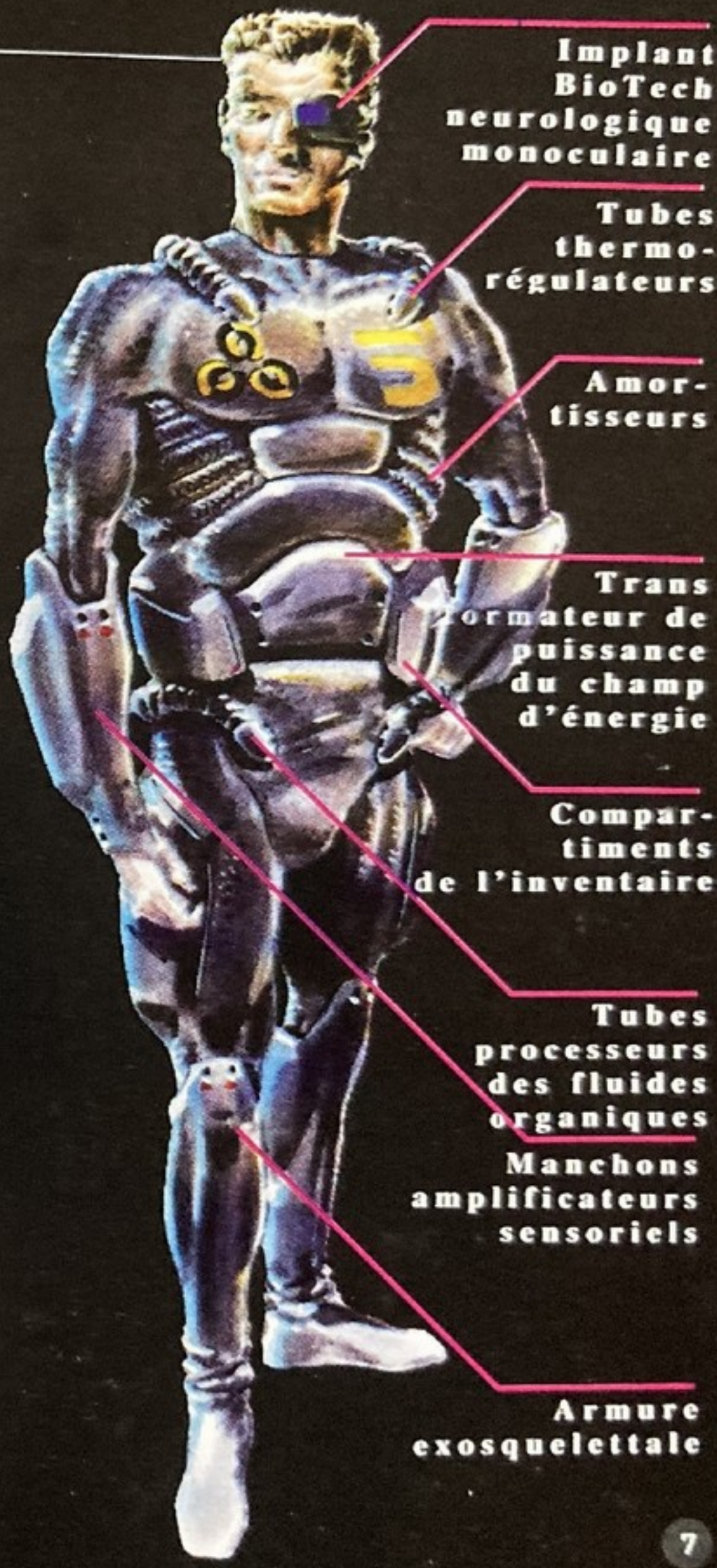
CELUI QUI NE s'y connaît pas pourrait penser que le Transporteur Espace/Temps v.1 et accélérateur de particules est une banale machine à remonter le temps. Connue également sous le nom de Pégase, cette machine peut envoyer un agent dans un tunnel du continuum espace/temps, à n'importe quelle période de l'histoire. Cependant, pour des raisons de sécurité, Pégase a été programmée pour permettre aux agents de se rendre uniquement à l'endroit où ils ont détecté une déchirure temporelle, ou de revenir 200 millions d'années en arrière, où un disque, contenant l'histoire connue du monde, a été implanté. Ce disque sert de référence au cas où l'histoire serait modifiée (voir "Le disque", page 8).

Le procédé d'accélération des particules engendre un excès d'énergie, que Pégase stocke pour générer un signal détecteur qui se fixera sur l'agent. Plus l'agent remonte loin dans le temps, plus Pégase utilisera d'énergie pour maintenir le contact avec l'agent. De plus, l'utilisation de la combinaison protectrice BioSupport engendre également une diminution de cette réserve d'énergie (voir "La combinaison" page 7). Pour qu'un agent puisse revenir au temps présent, il a besoin d'une petite quantité d'énergie pour que la procédure de rappel puisse s'effectuer. S'il n'y a pas assez d'énergie, l'agent pourrait se retrouver coincé dans le passé. Le compteur en haut à gauche de la fenêtre principale de l'interface permet à l'agent de savoir combien il lui reste d'énergie.

LA COMBINAISON

La combinaison BioSupport agit comme une bulle qui recrée l'environnement. Pendant quelque temps, elle peut protéger un agent des dangers extérieurs ou compenser dans le cas de conditions physiologiques néfastes.

La combinaison BioSupport est une autre partie essentielle de l'équipement d'un agent du Protectorat Temporel. Cette combinaison protectrice émet un bouclier de plasma invisible, qui repousse la plupart des formes d'énergie, y compris les énergies à photons et radioactives. Ce bouclier réfléchit même les résidus isotopiques qui s'accumulent généralement sur un agent lorsqu'il voyage dans le temps. Sans le bouclier, ces résidus pourraient être détectés par quelqu'un qui possède la technologie nécessaire, et permettraient de localiser l'agent. La combinaison a également été conçue pour compenser lors de conditions biologiques exceptionnelles. Par exemple, si l'agent se trouve dans un environnement extrêmement froid, la combinaison génère de la chaleur, pour l'empêcher de geler. Cependant, toutes les fonctions protectrices de la combinaison nécessitent une grande quantité d'énergie. C'est pour cette raison que Pégase stocke l'énergie supplémentaire créée lors de l'accélération des particules; mais, cette réserve limitée ne peut supporter longtemps les fonctions protectrices de la combinaison.



!!!!!!!!!!!!!!!!! Un agent ne peut pas restaurer le vrai cours de l'histoire sans comparer d'abord le journal inchangé du Journeyman à son équivalent modifié, de façon à connaître la source de la déchirure temporelle.



Comparaison de personnages générés par l'ordinateur dans un journal historique modifié et inchangé.

LE DISQUE DU journal historique du Journeyman est une compilation de nouveaux articles et de rapports historiques répertoriant l'histoire connue. Chaque jour, toutes les nouvelles historiques du monde sont automatiquement rassemblées à l'Annexe de Sécurité Temporelle, et deux nouveaux journaux historiques sont compilés. L'un reste dans l'ordinateur de journaux historiques de l'Annexe de Sécurité Temporelle, et l'autre est envoyé à 200 millions d'années dans le passé, où il est stocké comme référence.

Si l'histoire venait à être délibérément modifiée, le disque qui a été placé dans le passé lointain ne sera pas mis à jour avec la nouvelle version de l'histoire, car il existe à une période historique précédant les changements. Par contre, le disque qui est à l'Annexe de Sécurité Temporelle, sera mis à jour avec la nouvelle version de l'histoire. Donc, si une déchirure temporelle est détectée, l'agent de service peut récupérer le journal qui a été placé dans le passé, contenant des informations historiques inchangées. Lorsque l'agent retourne à l'Annexe de Sécurité Temporelle avec le disque qui convient, et l'insère dans un lecteur de disques historiques, l'ordinateur le compare au disque Journeyman du présent, donc modifié. En vérifiant la date de la déchirure et les différences entre les deux journaux, l'ordinateur sera capable de reconnaître les événements qui ont changé. Un personnage généré par l'ordinateur, lira ensuite à l'agent la version correcte et la version modifiée de cet événement.

LES CODES TSA

Les codes suivants sont nécessaires pour accéder aux zones et fichiers secrets de l'Annexe de Sécurité Temporelle.

- Code d'entrée de l'Annexe de Sécurité Temporelle: 6894895
- Code d'accès au moniteur d'éléments de base, de théorie, et de procédure: 0524133.
- Code de reconfiguration historique: 0291384.

LES COMMANDES CLAVIER



Vous trouverez ci-dessous les équivalents clavier des fonctions les plus courantes.

- Avancer: Flèche haut
- Reculer: Flèche bas
- Tourner à gauche: Flèche gauche
- Tourner à droite: Flèche droite
- Activer la BioPuce: COMMANDE + lettre de la BioPuce (MPC - lettre de la BioPuce SEULEMENT)
- Pour quitter: COMMANDE + "Q" ou COMMANDE + "." (MAC SEULEMENT)
- Pour sauvegarder votre jeu: COMMANDE + "I", puis cliquez sur STORE PRESENT (MAC SEULEMENT)
- Pour quitter: ESC ou ALT + F4 (MPC SEULEMENT)
- Pour sauvegarder votre jeu: cliquez sur T puis sur STORE PRESENT (MPC SEULEMENT)

LE SCORE

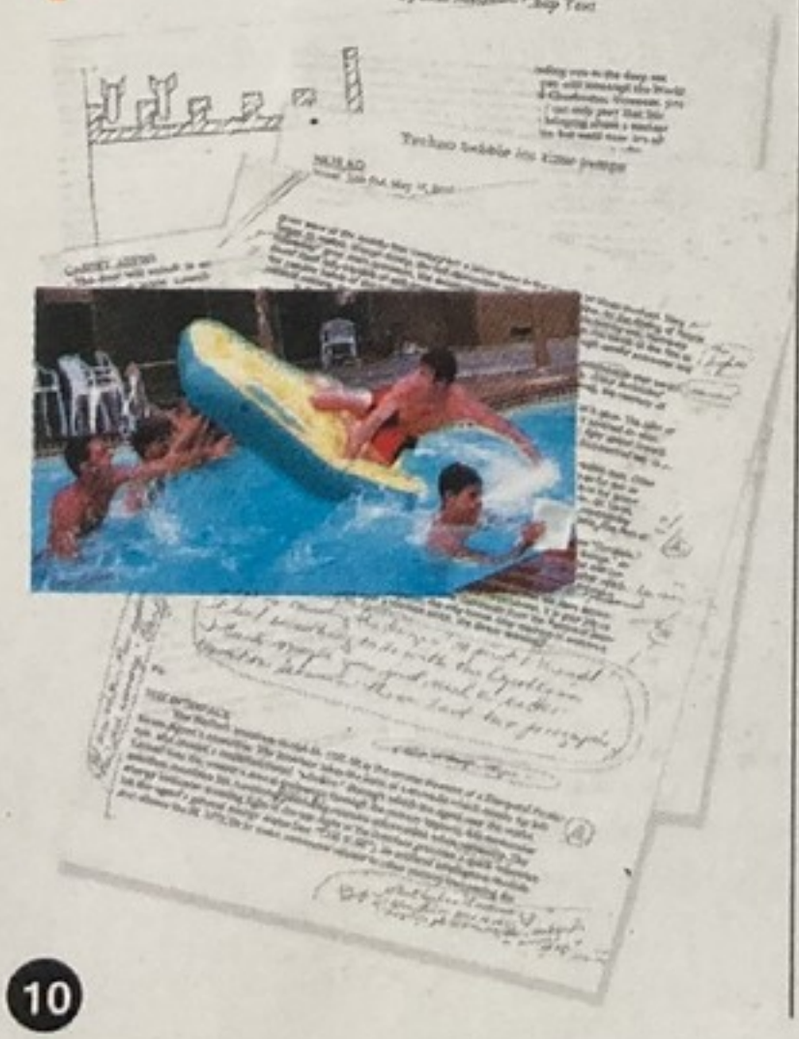
VOTRE SCORE FINAL est basé sur plusieurs facteurs: la restauration des zones temporelles, le nombre de sauts dans une zone temporelle que vous avez effectués (essayez d'en faire le moins possible), et la quantité d'énergie qu'il vous reste lorsque vous avez terminé la zone temporelle. Un agent du protectorat temporel aura recours à la violence que s'il ne peut faire autrement. Il recevra donc des bonus pour choisir des solutions pacifiques, dans chaque zone temporelle, et un bonus supplémentaire "Ghandi" s'il n'a jamais recours à la violence, dans aucune zone.

LA CREATION DE
THE JOURNEYMAN PROJECT

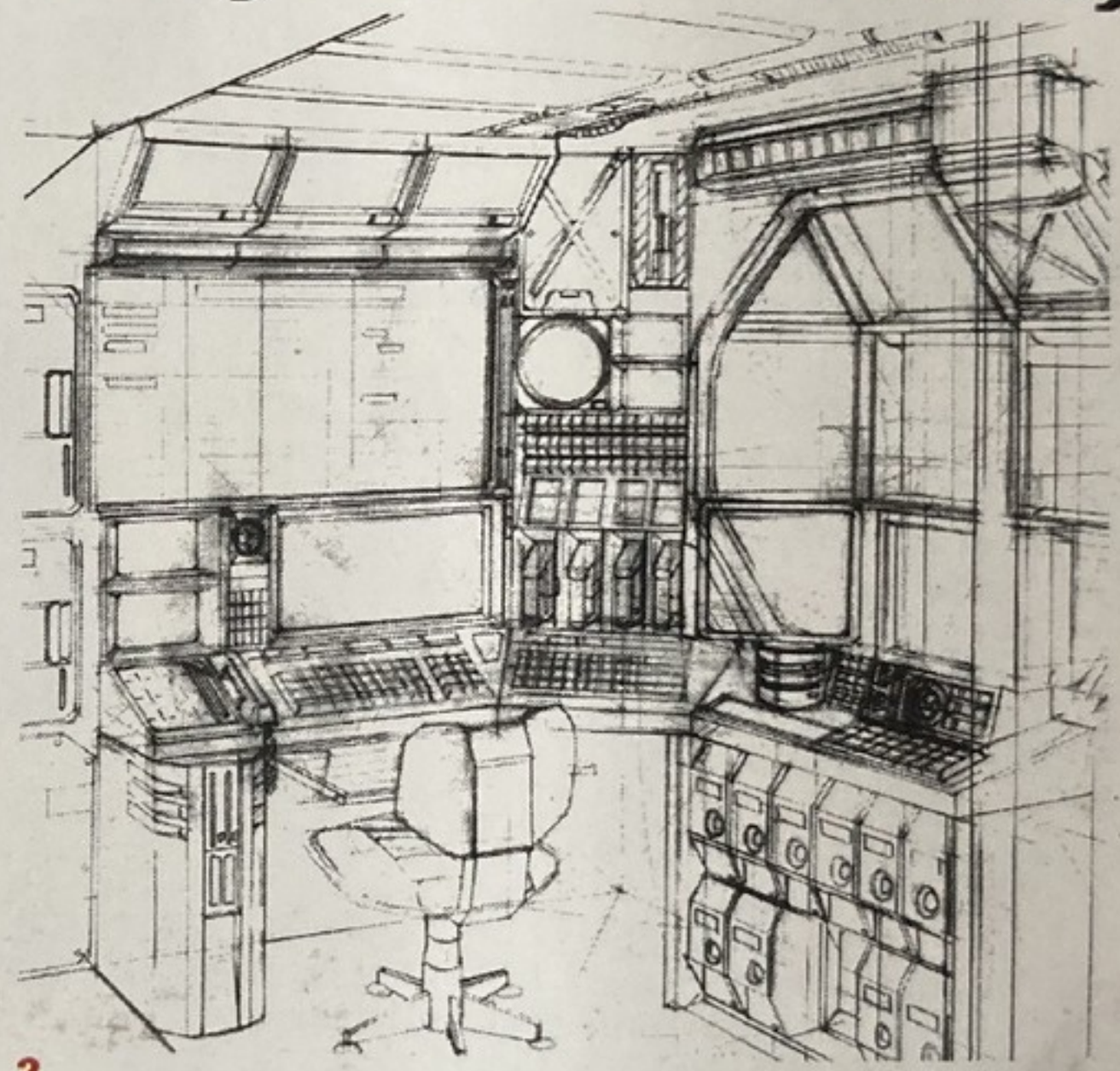
Pour vous donner une meilleure idée du processus de la création de The Journeyman Project, voici un aperçu de ce qui s'est déroulé à Presto Studios.

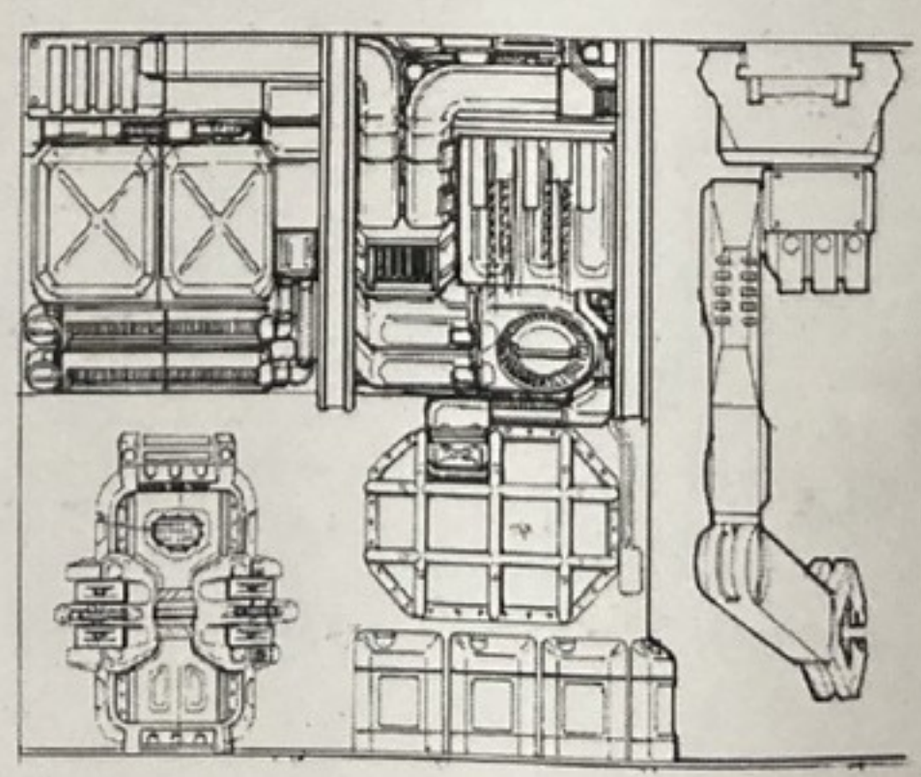
La création du jeu commença par le concept global de l'histoire. Les multiples révisions de ce scénario aboutirent à un script final et un résumé du jeu. A partir de ce résumé, on traça des esquisses conceptuelles, suivies de dessins définitifs, qui montraient les objets sous des angles différents.

1

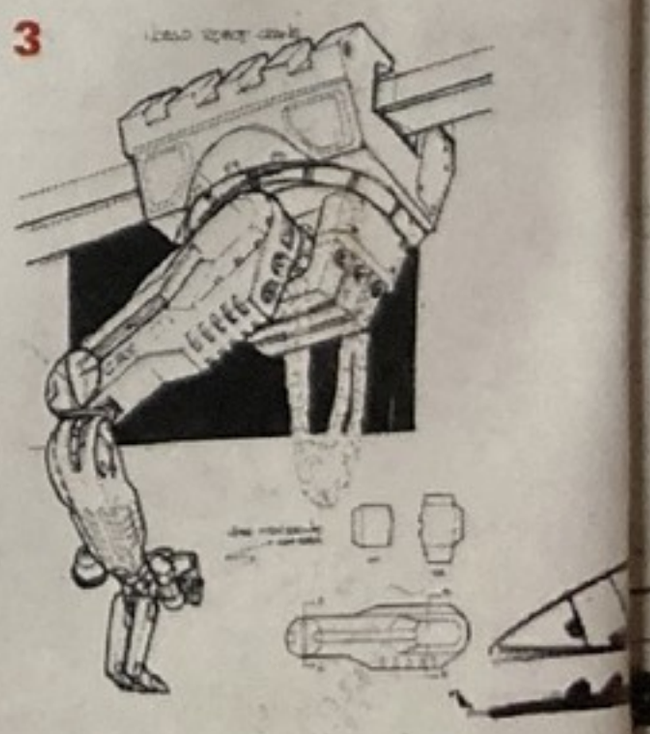


2





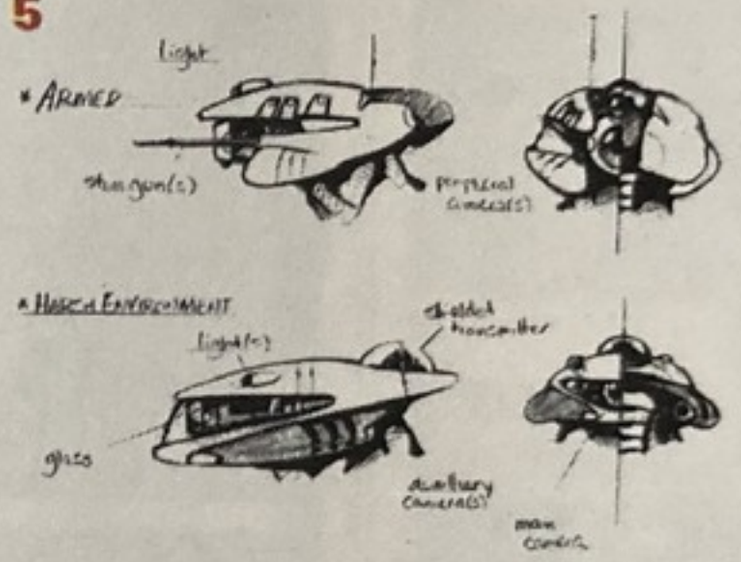
3



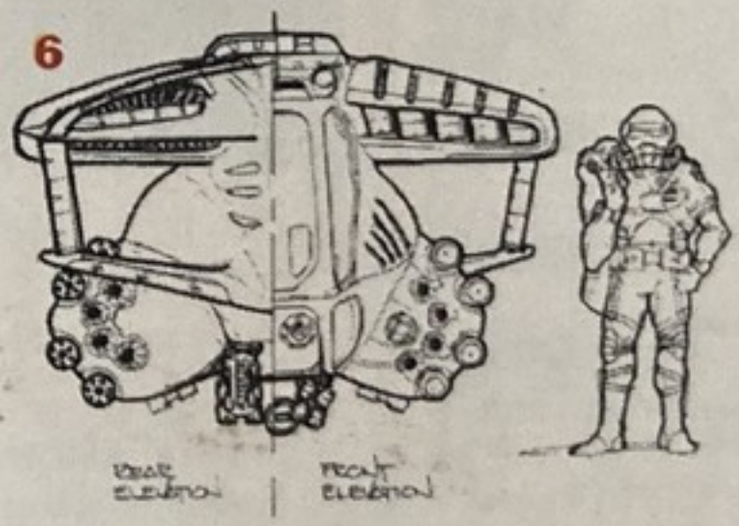
4



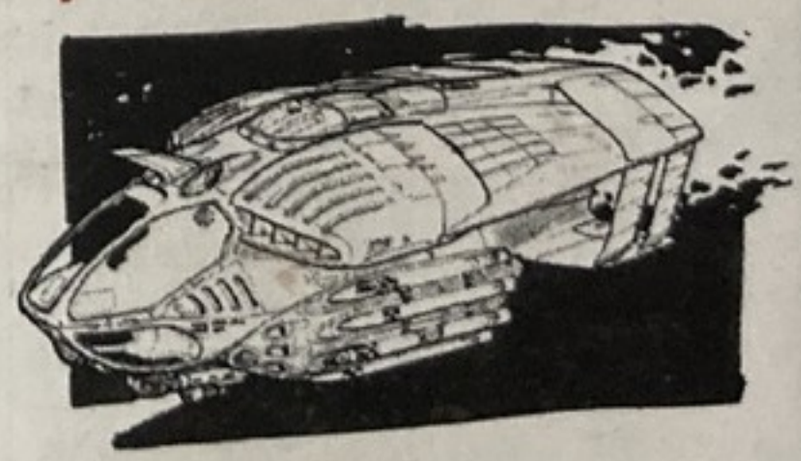
5



6



7



1 Conception du scénario, jeu, et lavage de cerveau.

2 Environnement du vaisseau.

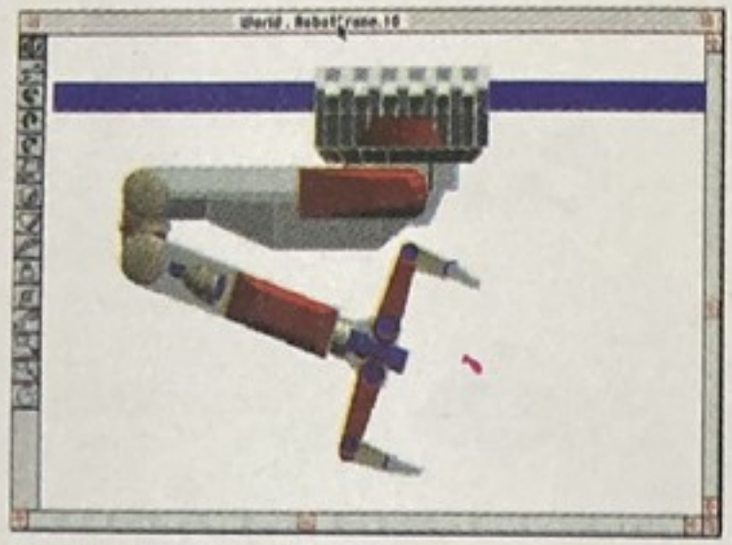
3 Bras de chargement du robot.

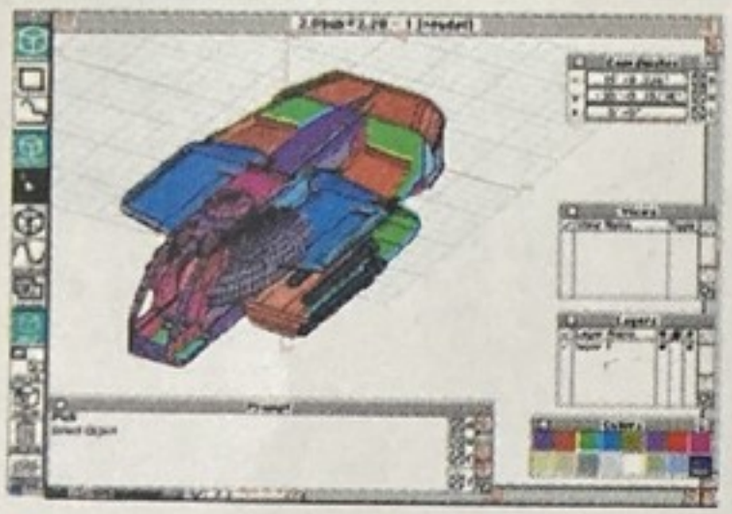
4 Esquisse du robot Ares.

5 Variations de la tête du robot.

6 Schéma du vaisseau.

7 Esquisse du vaisseau.

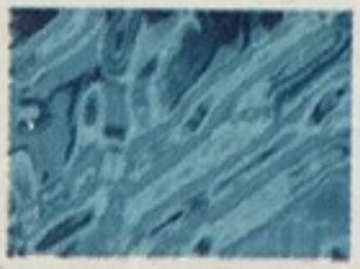


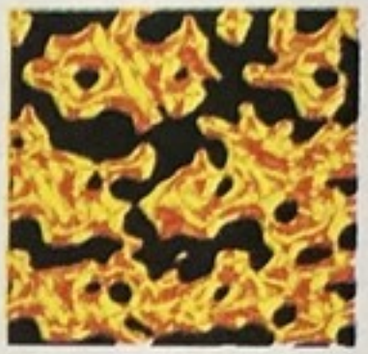


1







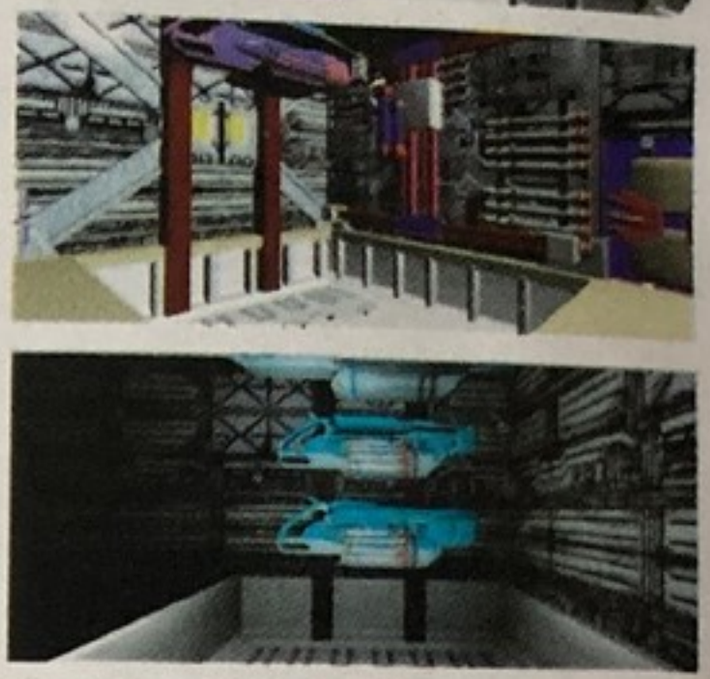


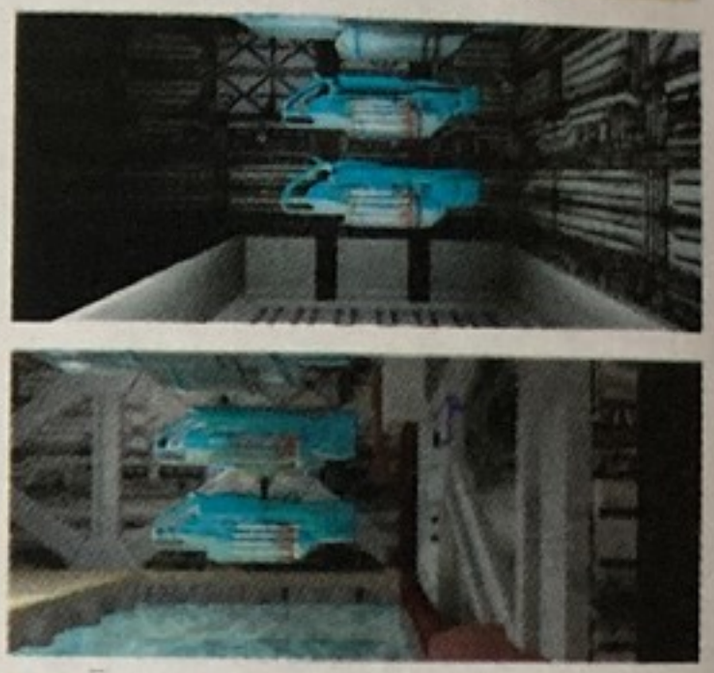




2

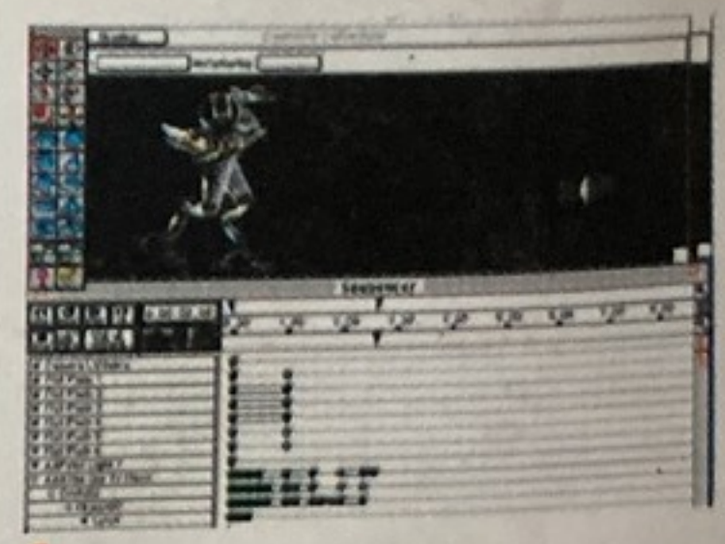








3



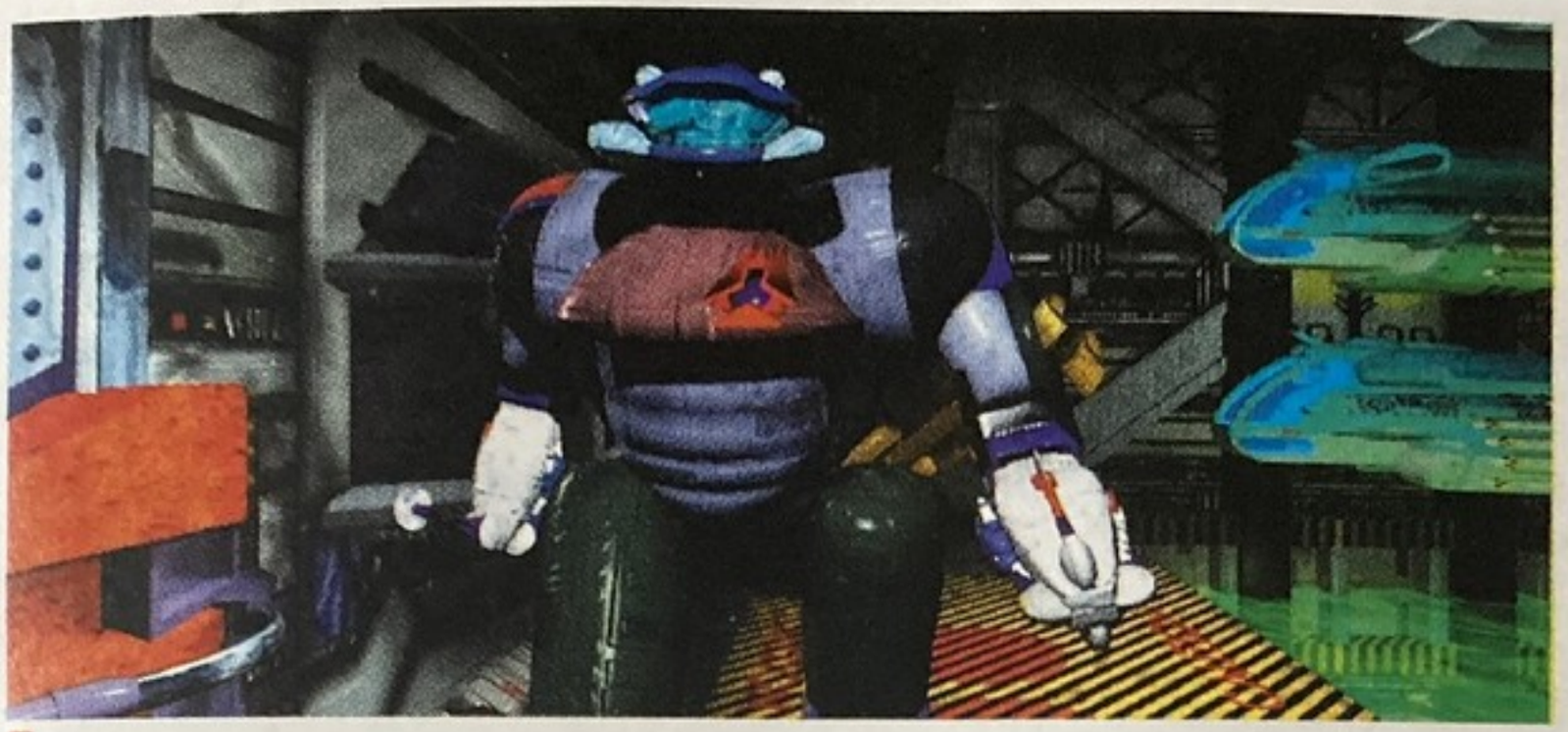
4

1 Des modèles en 3-D très détaillés, et basés sur les vues multiples de chaque objet furent alors créés.

2 On ajouta ensuite des textures élaborées, des contours, et des cartes transparentes à tous les modèles.

3 Lorsque tout l'environnement fut modelé, on le testa pour savoir où placer les objets.

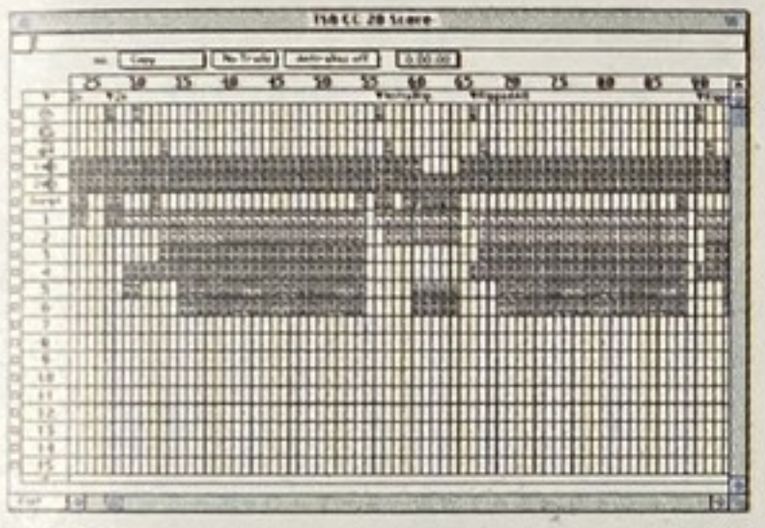
4 Les animations furent ensuite orchestrées, et l'éclairage réglé pour les tests finals.



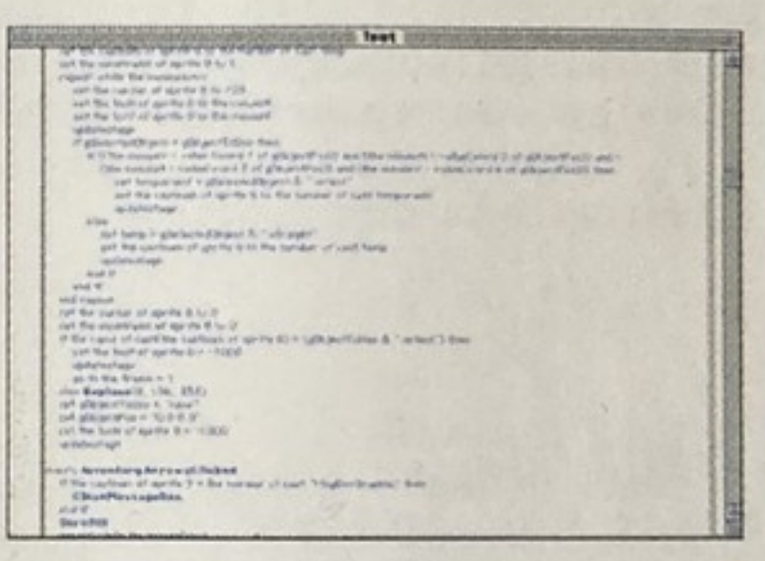
5



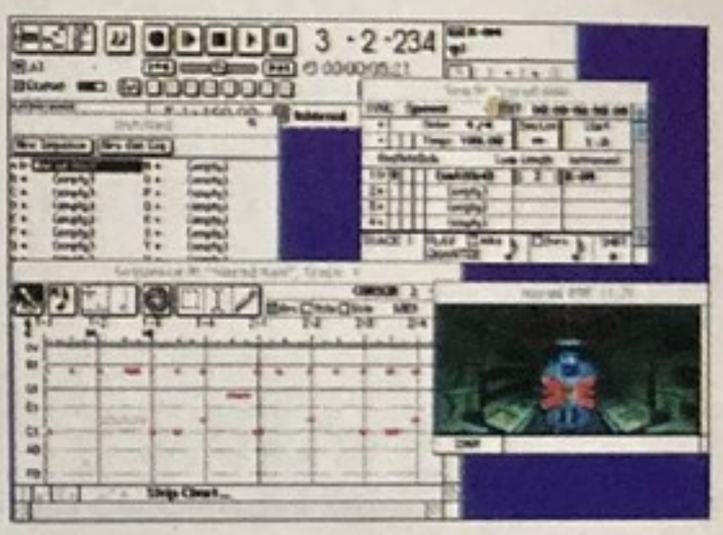
8



6



7



9

5 Les images furent ensuite retouchées; les ombres et autres détails furent rajoutés à la main, les nuances de couleurs ajustées et la profondeur de bit réduite à la palette d'un système 8 bit.
6 Les images finales furent ensuite transférées dans le programme.

7, **8** On assembla alors les environnements, les films QuickTime et les animations. On écrivit également le code complexe de l'interface.
9 Enfin, les effets sonores et la musique furent enregistrés, pour correspondre à chaque environnement et segment d'animations, grâce à un procédé similaire à celui utilisé dans la production de films professionnels. Plus de 1600 vues différentes furent créées et utilisées comme bases pour des centaines d'animations. La production de ce jeu nécessita plus de 15 000 heures de travail.

L'EQUIPE DE PRESTO

José Albañil Créateur en chef des modèles 3-D
Farshid Almassizadeh Animateur en chef, programmeur
Geno Andrews Sculpteur Audio, artiste 2-D
Jack Davis Directeur artistique, artiste en chef
Dave Flanagan Rédacteur, programmeur
Eric Hook Relations publiques, artiste 3-D
Michel Kripalani Coordinateur de projet, artiste 3-D en chef, programmeur
Greg Uhler Programmeur en chef, artiste 2-D

AUTRES ARTISTES

Jeal Choi Design conceptuel (2318, Interface)
Seiji Matsumoto Design conceptuel (robots, Pégase)
Phil Saunders Design conceptuel (Mars, NORAD VI, Centre mondial de la science)
Rick Schmitz Illustrations des morts

TALENTS

Graham Jarvis Elliot Sinclair
Minako Nakamura Voix de Mars
Kristi Pado Personnage généré par l'ordinateur
Megan Wheeler Megan Love

SUPPORT DE PRODUCTION

Shadi Almassizadeh Aide principal
Phillip Davies Photographie
Jill Davis Design et production des graphismes
Jeanne Juneau Publicité
John Lee Restauration
Mike McNeill Publicité
Ted Ver Valen Photographie

SUPPORT GENERAL

Apple Computer Craig Fryar, Linda Neumann, Beverly Davilla
Broadcast Images Michael Walborn
ClubMac Mike McNeill
CoSA Dave H., Dave S., Bill O'Farrell
F 2 Fumio Kurokawa
Hi Rez Audio Geno Andrews, Jack Harris
Hollywood Sound Interactive Media Agency Hikaru Sasahara
Kandu Ken Lathan
MacroMedia Dan Ahlberg, Rix Kramlich, Laura Douglas
Pixel Relations Gina Rubattino
Radius John Lee
Specular International Damian Roskill, Paul Young
West LA Music George Adjieff
Quadra Interactive (version MPC)

PRESTO FAN CLUB

Danny Aijala
Francisco et Margarita Albañil
Charlene Alexander
Parviz Almassizadeh
Frank Andrews
Gene et Darl Andrews
Tony et Effi Beheshti
Ron Booth
Bob et Phylis Coates
Frank et Mary Davis
Jill Davis
Linnea Dayton
Renée Ferrara
Lawrence et Shirley Flanagan
Rick Grant
Jack Harris
Lynn McCarty Hook
Steven, Lisa, Charlie et Emily King
Ram et Louise Kripalani
David Kritzer
Lisa Lopuck
Sam et Barb Malena
Claudine Miller
Mark Millet
Lauren Morimoto
Claude et Yvonne Morris
David Moss
Mamy Polly
David Prince
Rajini Shamani
Ken Steacy
Isaac et Melanie Stevens
Ray et Gloria Uhler
...et le gros de l'étage au-dessus

PRESENTATION DE PRESTO



Dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du bas à gauche: Jack Davis, Geno Andrews, José Albañil, Michel Kripalani, Eric Hook, Greg Uhler, Dave Flanagan, et Farshid Almassizadeh.

PRESTO STUDIO est une équipe de créateurs qui furent élevés à l'âge de la science-fiction, des ordinateurs et des jeux vidéo. Une grande partie du groupe s'est intéressée à ces trois choses pratiquement depuis leur naissance. De plus, chaque membre a apporté à l'équipe son expérience dans un domaine différent. Ils ont des connaissances en design, musique, rédaction, graphismes 2-D et 3-D, animation, programmation, vidéo et production CD-ROM. Il est donc normal que ce groupe d'amis ait mis en commun leur créativité pour ce projet qui combine leurs compétences et leurs intérêts personnels. Et ce n'est pas fini...

Ce produit est sous licence de Presto Studios, Inc. ("Presto") et son usage est réservé uniquement à l'acheteur, selon les termes et conditions indiqués ci-dessous. L'utilisation du disque ci-inclus et du programme qu'il contient indique que vous acceptez ces termes.

Vous avez le droit non-exclusif d'utiliser le programme ci-inclus. Ce programme ne peut être utilisé que sur un seul ordinateur. Vous pouvez transférer ce programme d'un ordinateur à un autre, à condition qu'il ne soit utilisé que sur un ordinateur à la fois. Vous ne pouvez pas distribuer des copies de ce programme ou de la documentation qui l'accompagne à d'autres personnes. Vous ne pouvez pas modifier ou convertir le programme et sa documentation sans l'accord écrit préalable de Presto Studios, Inc.

Le programme et la documentation qui l'accompagne sont sous copyright. La loi vous autorise à effectuer des copies de ce programme, pour votre usage personnel, en fonction des restrictions suivantes: (1) les copies doivent êtres traitées de la même façon que le programme original; (2) si vous vendez, prêtez, ou donnez le programme d'origine, toutes ses copies doivent également être vendues, prêtées ou données à la même personne, ou détruites. (3) Vous ne pouvez pas utiliser le programme original ou la copie, si l'un ou l'autre est actuellement utilisé. Si vous effectuez des copies du programme, sur n'importe quel média, vous devez mettre dessus la notice de copyright du programme original.

L'utilisation de ce disque et des autres composants de ce programme indique que vous acceptez cet accord de licence, ainsi que les termes et conditions décrits ci-dessus. Si vous contestez cet accord de licence, veuillez retourner le disque inutilisé et le contenu de la boîte, à l'endroit où vous l'avez acheté et le produit vous sera remboursé. N'oubliez pas de joindre votre reçu. Aucun produit qui a été utilisé ou est incomplet ne pourra être remboursé.

Presto Studios, Inc. garantit à l'acheteur initial de ce produit que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Dans cette période de quatre-vingt-dix (90) jours, tout produit défectueux qui sera renvoyé, sera remplacé.

MERCI

De la bande de Presto Studios. Nous vous remercions d'avoir acheté The Journeyman Project. Votre contribution nous a aidé à faire évoluer le logiciel interactif jusqu'au niveau suivant. Chez Presto Studios, nous pensons que le futur du divertissement réside dans les aventures interactives générées par ordinateur, comme The Journeyman Project. Nous considérons l'ordinateur comme une toile vierge, permettant à tous de profiter de ces lieux et de ces choses, qui, jusqu'alors, n'existaient que dans l'imagination de certains. Presto Studios s'engage à faire de ce futur une réalité. Votre aide nous a permis de faire un pas de plus. Merci.



Créé par Presto Studios, Inc.
Publié par Quadra Interactive, Inc. ©1992 Presto Studios, Inc. Tous droits réservés.

Certaines portions du code de ce disque sont sous copyright ©MacroMedia et © CoSA.

Images d'introduction © 1988-1992 Phillip Davies. Tous droits réservés.

Apple et Macintosh sont des marques d'Apple Computer, Inc., déposées aux U.S.A et dans d'autres pays.



TEMPORAL PROTECTORATE HANDBOOK

SUPPLEMENTAL INFORMATION

CLASSIFIED/CODE ALPHA

MANUEL DU PROTECTORAT TEMPOREL

INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES

CODE SECRET ALPHA

#02A