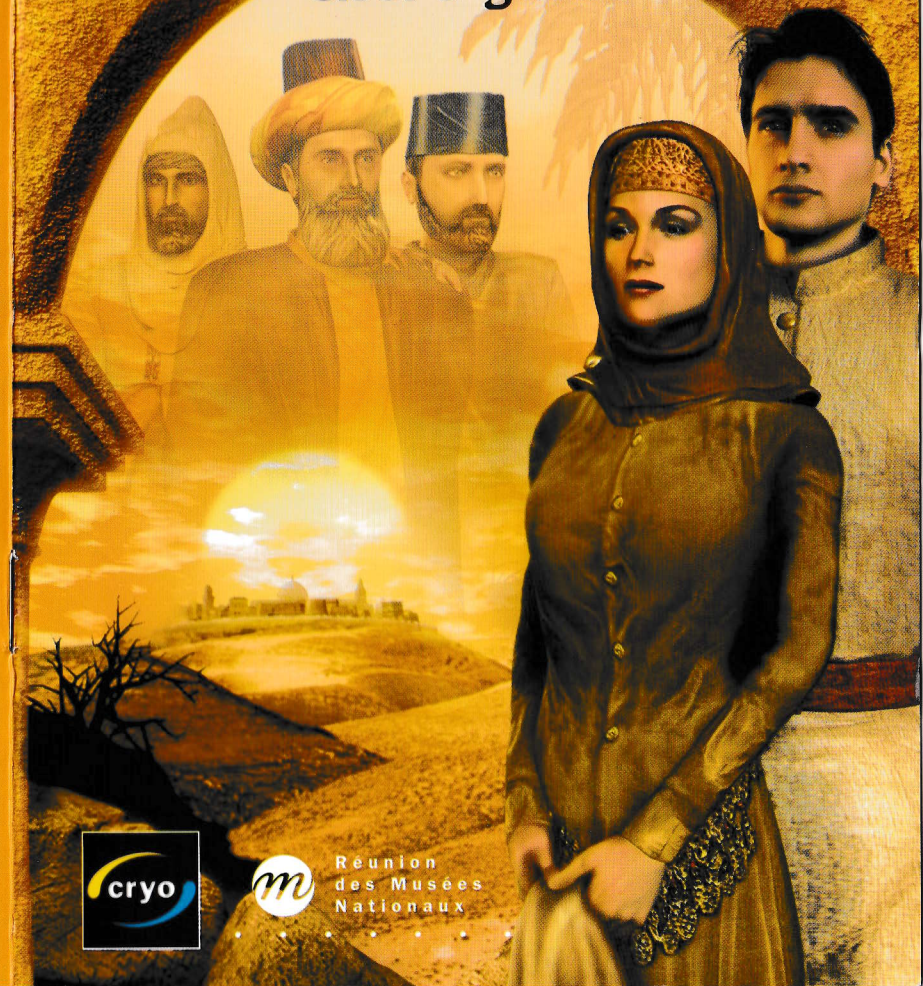


JERUSALEM

Manuel de l'utilisateur
User's guide



Developed by



JRMRENMN



Réunion
des Musées
Nationaux

A multimedia software in coproduction with the Réunion des Musées Nationaux and Cryo. A game developed by Arxel Tribe. Copyrights © 2002 Cryo / Réunion des Musées Nationaux. Developed by Arxel Tribe. All rights reserved.

CREDITS

• Original Concept Stephen Carrière Réunion des Musées Nationaux

• Editorial Comité Frédéric Lenoir (Searcher, Centre Interdisciplinaire d'Etudes des Faits Religieux, Institut des Hautes Etudes en Sciences Sociales, Paris). Michel Richard.

• Delegate Production Réunion des Musées Nationaux

Réunion des Musées Nationaux Credits

• Head of Multimedia Department Michel Richard

• Project Manager Claude Farge

• Production Manager Arlane Orsini

• Sales Manager Guillaume Blanc.

• Press Relations Fabien Escalona

• Administrative Manager Marjorie Baldie

Arxel Tribe preproduction Credits

• Executive Producer Guillaume de Fondaumière

• Scenario, gameplay & dialogs Stephen Carrière Philippe Girou

• Preproduction supervisor Marc Baumann

• Game Design Marc Baumann Tomaz Andrej Bavdaz

• Production assistant, Documentary Research Sophie Libermann

• Artistic director John Mac Cambridge

• 2 D artist Bruno Cariou

• Designer Philippe Werner

• Scientific director Frédéric Lenoir

• Scientific consultants Faruk Bilgili (Lecturer, french National Institute of Eastern Civilisations and Languages). Amy Singer (Senior Lecturer, Department

of Middle East and African History, University of Tel Aviv).

• Ottoman Turkish translator Faruk Bilgili.

• Encyclopaedia writers Frédéric Lenoir Mohammed Taleb Philippe Girou

Arxel Tribe production Credits

• Production Director Diego Zanco

• Project management Tomaz Andrej Bavdaz (Project Lead) Laurent Paul Robert (Art director)

• Programming Vasko Cuturilo Nevenka Kristan Tomaz Kristan Milan Baloh Matija Kostevc

• Modeling & Animation Ales Krajnc Matic Kragelj Martin Butina Andrej Zadnik Marko Videcnik Nejc Jurejevic Matevz Stular Igor Kolbas

• Lighting Predrag Petrovic Brane Herak Janja Pirc Matjaz Simenc Kristijan Dejanovic Petra Petan

• Level design Slavko Glamocanin Borut Kumprescak

Cryo Credits

• Cryo Chairman and Managing Director Jean-Martial Lefranc

• Cryo Artistic Director Philippe Ulrich

• Production Director Eric Mallet Nils Veaux

• Collection Director Nicolas Bonvalet Joseph Girard

• Project Managers Candice Pradeau Romane Sarfati

• Original Music composed by Benoit de Mesmay

Olivier Louvel

• Music mixed " at Reel Studio " by Benoit de Mesmay Olivier Louvel Régis Hamelin

• Interpreters Medhi Askeur Fateh Bendala Anne Ducros

• Test Department Jean-Luc Hadi Régis 'Daxo' Lenoir Olivier 'Ibax' Bailly Sylvain 'Sylkyl' Pouilly Hugues Miraux

• Localisation Department Frédérique Faucher Pascal 'Neo' Merckhoffer Yann Tisseyre

• Legal Department/Licenses François Breuiller Raphaël Catheland

• Marketing Department Michel Mimran Joseph Girard

• Graphic Studio Youssef Fouzar Alcalá Odile Mousseau Thomas Jardini Patrick Marchal Benoit Grandry

• Press Relations Nicolas Swiatek

• Area Sales Managers Ghislain Pages Philippe Rickenberger

• Processing and Purchasing Department Carine Lapoumeroulle Bastien Lepetit Sidi Benlarbi Fabien Tanguis Laurence Nouahler Vanessa Malatesta

SERVICES

I-WATT s.a.r.l. voice recording
PROGRAPH s.a.r.l. motion capture
PMTIC s.a. testing

Agence photographique de la Réunion des Musées Nationaux

Special thanks :

Max Van Berchem Fondation, Genève. Historical Museum of the city of Jerusalem. Institut du Monde Arabe, Paris. Musée d'Art et d'Histoire du Judaïsme, Paris. Bibliothèque Jean de Vernon, Institut Catholique, Paris.

Sommaire / Summary

Français	04
English	10



SUPPORT TECHNIQUE

FRANCE / CRYO FRANCE
Hot-line (2,21 F/mn) : 08.36.68.36.82
Tech-line : 01.44.65.25.89



AVERTISSEMENT

Des images fixes ou stationnaires peuvent causer une détérioration irréversible du tube cathodique de votre écran en marquant les luminophores de manière définitive. Il est donc déconseillé d'utiliser les jeux vidéos de manière répétée ou prolongée sur les téléviseurs grand écran à projection.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant tout utilisation par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou de sources lumineuses de notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains 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 (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 avec des jeux vidéo.

Si vous-même ou votre enfant présentez les symptômes suivants : 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 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 dix à quinze minutes toutes les heures.

Jerusalem

1. Prologue

Région D'Erevan, 1911. Alors qu'il est en mission d'espionnage pour la Couronne, le jeune paléographe écossais Adrian Blake se réfugie, blessé, dans une grotte du mont Ararat. Là, perdu dans le délire de ses fièvres, l'antique déesse Ishtar lui apparaît et lui promet la guérison en échange de son amour et de sa dévotion. Adrian, aux portes de la mort, à demi-conscient, la repousse et appelle au secours Sophia, sa fiancée qui l'attend à Edimbourg.

De colère, Ishtar condamne alors l'aventurier à errer dans les abîmes du temps pour y retrouver et sauver par trois fois les incarnations de sa bien-aimée.

Après avoir retrouvé une première fois Sophia à Pompéi quelques jours seulement avant l'éruption qui allait détruire la ville, Adrian est à nouveau le jouet des caprices de la déesse offensée. Commence maintenant pour lui une nouvelle épreuve, à l'ombre cette fois, des hautes murailles de Jérusalem...

2. Configuration minimum requise

- Windows 95/98/2000
- Pentium TM MMx [200Mhz minimum] ou supérieur
- 32 Mo de mémoire vive (RAM)
- 440 Mo d'espace disque disponible sur le disque d'installation
- Carte graphique 16 bits couleurs (24 bits recommandés)
- 4 Mo de mémoire vidéo
- Carte son compatible SoundBlasterTM
- Direct X TM

3. Procédure d'installation (PC&MAC)

PC

Insérez le CD 1 dans votre lecteur de CD-ROM. Ouvrez "Jerusalem" et cliquez sur setup.exe afin de lancer la procédure d'installation. Une fenêtre d'installation vous demandant de définir le répertoire dans lequel vous souhaitez installer JERUSALEM apparaîtra (par défaut c:\JERUSALEM). Vous pouvez changer ce répertoire si vous le désirez. Une fois le jeu installé, fermez toutes les fenêtres ouvertes puis cliquez sur le bouton "Démarrer", sélectionnez "Programmes" puis "JERUSALEM". Vous verrez 2 icônes apparaître :

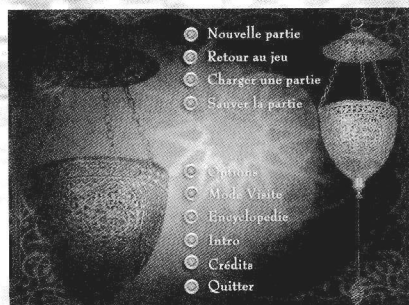
- "Jérusalem", pour lancer le jeu
- "Désinstaller", qui vous permet de désinstaller le jeu.

MAC

Système minimum requis : Macintosh Power PC 200 Mhz, 32 Mo RAM, lecteur de CD-ROM 8x, écran milliers de couleurs en 640x480. Système 7.5 ou supérieur, SoundManager 3.0 ou supérieur. Installation de JERUSALEM : Insérez le CD 1 de " Jérusalem " dans votre lecteur de CD-ROM et double-cliquez sur l'icône " Installation ". Suivez les instructions s'affichant à l'écran. Tous les composants nécessaires au fonctionnement du jeu seront installés. Espace nécessaire sur le disque dur : 440 Mo. Démarrage de JERUSALEM : Double-cliquez sur l'icône " Jérusalem ".

4. Interface et Options de Consultation

Depuis l'écran d'accueil, 3 modes de consultation du CD-Rom sont proposés : Jouer (pour lancer ou continuer une partie en cours), le Mode Visite (qui propose une visite libre de la ville) et l'Encyclopédie.



Menu

Cet écran propose aussi un menu Options (vous permettant de régler le niveau sonore, le son sphérique et l'affichage des sous-titres). Pour enregistrer une partie, cliquez sur Sauver. Pour lancer une partie déjà enregistrée, cliquez sur Charger.

5. Le jeu

Vous pouvez commencer une nouvelle partie ou charger une partie déjà sauvegardée. Un mode de sauvegarde automatique enregistre par ailleurs tout votre parcours : si vous quittez le jeu, vous reviendrez automatiquement à l'endroit où vous l'avez quitté.

Une fois la partie chargée, parcourez l'écran en bougeant votre souris à 360°. Dès que votre curseur passe sur une zone active, son icône se transforme. Toutes les actions s'effectuent en utilisant le bouton de gauche de la souris. Le bouton droit vous permet de faire apparaître votre inventaire et d'accéder à un résumé de la progression de l'aventure.

En effet, Adrian a pour habitude de prendre en notes tous les détails des événements et conversations auxquels il participe. Consulter son journal vous aidera à démêler les intrigues et franchir les obstacles qui le séparent de Sophia, sa bien-aimée...

Inventaire



Zone inactive : aucune action n'est possible.



Curseur de déplacement. Cette icône vous permet de vous déplacer dans la direction indiquée par la flèche.



Mode "zoom" : vous permet d'observer de plus près une partie du décor. Des objets ou des indices vous permettant de progresser peuvent s'y trouver.



Sortir du mode "zoom".



Curseur d'interaction simple avec un objet ou un personnage. Vous pouvez déclencher une action à cet endroit : soit parler avec un personnage, soit utiliser un objet. Dans le second cas, sélectionnez l'objet de votre inventaire qui vous paraît être utilisable et placez le sur la zone active.



Curseur d'interaction avec un objet pouvant être pris. Vous pouvez prendre un objet qui est à votre portée et le mettre dans votre inventaire.



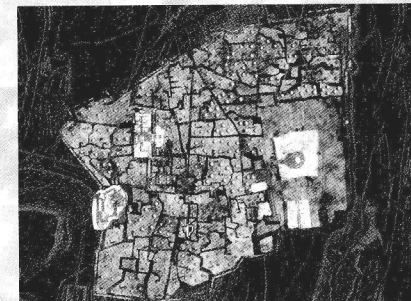
L'objet sous le curseur peut être déplacé.



Curseur d'interaction avec un objet de l'inventaire.



L'objet est en cours de déplacement.



S'orienter : la carte

A tout moment du jeu, vous pouvez faire apparaître la carte de la ville en appuyant sur le bouton droit de la souris. Vous obtenez aussi le nom des principaux édifices et les lieux où vous devez vous rendre pour poursuivre votre quête. Pour sortir de la carte, utilisez la même icône que pour sortir du mode "zoom".



Dialoguer : les mots clefs

Dès qu'un curseur "Action" apparaît sur un personnage, cliquez sur celui-ci. Un dialogue s'engage. Vous constaterez que des mots apparaîtront dans une fenêtre à côté de lui. Choisissez alors les sujets de conversation que vous voulez lancer en cliquant dessus. Cependant prenez garde : vous devrez parfois sélectionner ceux-ci avec pertinence !



Le jeu "Jérusalem" se caractérise par l'abondance d'informations culturelles et historiques délivrées au cours des conversations. Signalés par la couleur orange, ces dialogues sont optionnels car périphériques à l'intrigue principale.

Conseils pratiques avant de commencer

Fouillez les lieux que vous explorez, observez les décors avec attention car des indices peuvent vous permettre de progresser. De nombreux personnages croiseront votre chemin, certains bien intentionnés, vous aideront dans votre quête, d'autres, peu recommandables, chercheront à vous nuire. Certaines actions devront être exécutées en temps limité.

6. L'encyclopédie

Enrichissez vos connaissances sur Jérusalem, ville symbole des religions juive, chrétienne et musulmane. A travers l'histoire, les rites et croyances de ces communautés, découvrez l'héritage commun qui les unit en consultant plus de 80 fiches illustrées.

CREDITS VOIX JERUSALEM VERSION FRANCAISE

BURUCOA Jean-Marie
DOUET Danièle
ALLAIN Bruno
ROPION Vincent
BELLON Hervé



WARNING

Fixed or stationary images can do irreversible damage to the cathode tube of your TV by marking definitively with luminophores. This is the reason we recommend that you avoid using video games repeatedly or for extended periods of time on wide screen projection TVs.

WARNING EPILEPSY

Before a video game is used by you or your child. Certain people may suffer from epileptic fits or lose consciousness after viewing certain types of blinking lights or light sources in our daily environment. These people are exposed to fits when they watch certain televised images or when they play certain video games. These phenomena may appear even if the subject has no such medical history or has never suffered from an epileptic fit beforehand.

If you or a member of your family has already suffered from symptoms linked to epilepsy (fits or consciousness) in the presence of luminous stimulation, please consult your physician before use.

We recommend that parents be attentive to their children when playing video games. If you or your child show the following symptoms: dizziness, vision problems, contraction of the eyes or muscles, loss of consciousness, orientation problems, involuntary movements or convulsion, stop playing immediately and consult a physician.

PRECAUTION TO BE TAKEN IN EVERY CASE WHEN USING A VIDEO GAME

Do not stay too close to the screen. Play at a good distance from the television screen and as far as allowed by the connection cable.

Use video games preferably on small size screens.

Avoid playing if you are tired or if you lack sleep.

Make sure that you are playing in a well lit room.

When playing, take a ten to fifteen minute break every hour.

Jerusalem

1. Introduction

1911, Erevan. While on a spying mission for His Majesty the King, the young Scottish Adrian Blake, a skilled palaeographer, finds shelter in Mont Ararat to recover from his wounds. There, in the midst of his fever, he has a strange dream: an ancient goddess, Ishtar, appears to him and promises to heal him in exchange for his love and devotion. Adrian, at the doors of death and half-conscious, repels her and calls from his pains for help to his bride to be, Sophia

who is waiting for him in Edinburgh. Outraged, Ishtar condemns him to wander through the abysses of time to find and rescue three times his beloved in her past incarnations.

After finding Sophia in Pompeii and saving her from the volcano eruption, Adrian finds himself once more facing the cursed trials of the offended goddess. A new adventure awaits him under the shadows of Jerusalem's high walls...

2. Minimum required configuration

- Windows 95/98/2000
- Pentium 200 MMx or higher
- 32 MB RAM
- 440 MB available disk space
- 16 bit colour graphic card (24 bit recommended)
- 4 MB of video memory
- SoundBlaster™ compatible sound card
- Direct X™

3. Installation procedure (PC/MAC)

PC

Insert the CD 1 into your CD-ROM drive. Open "Jerusalem" and click setup.exe to launch the installation procedure. An installation window asking you to define the directory in which you want to install JERUSALEM will appear (by default c:\JERUSALEM). You can change this directory if you wish. Make sure you have enough space on your disk drive, Jerusalem needs about 440 MB of disk space. Once the game is installed, close all opened windows then click on the "Start" button, select "Programs" then "JERUSALEM". You will see 2 icons appear:

- "Jerusalem", to launch the game
- "Uninstall", to uninstall the game.

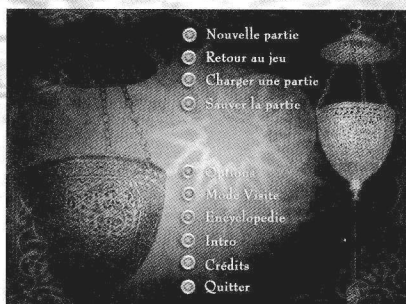
MAC

Minimum System Macintosh : Power PC 200 Mhz, 32 Mb RAM, 8x CD-ROM, thousand colours screen 640x480. Required : System 7.5 or higher, SoundManager 3.0 or higher. Installing JERUSALEM : Insert " Jerusalem " CDI in your CD-ROM drive and double click the Installer icon. Follow the on-screen instructions. The installer will install all necessary components. Disk space required is 440 MB.

Starting JERUSALEM : Double-Click " Jerusalem " icon.

4. Interface and Options

The welcome screen offers 3 possible mode selections: Play (launch or continue a game in progress), Visit Mode (which allows a free visit to the city) and the Encyclopædia.



Menu

Also available is an Option menu (allowing you to adjust the sound level, the stereo sound and the subtitle display). To record a game , click on Save. To launch a previously saved game, click on Load.

5. The game

You can start a new game or load a game that has already been saved. An automatic save mode also records your whole journey: if you leave the game, you will therefore come back automatically to the place where you left it.

Once the game is loaded, run over the screen moving your mouse in a complete circle. When your cursor passes over an active zone, its icon changes. All the actions are carried out using the left mouse button.

The right button allows you to reach the inventory as well as to read a summary of the progression of your adventure.

Adrian is able to write down all events and conversations he attends. Consulting his diary will help you to clear intrigues and obstacles separating him from his beloved Sophia.

Inventory



Inactive zone: no action is possible.



When you see this icon, you will be able to move in the direction indicated by the arrow.



"Zoom" mode: you can observe a part of the set closer up. There may be objects or clues to help you progress.



Exit "zoom" mode.



Simple interaction cursor for use with one object or one character. You can speak with a person or use an object. In which case, select the object from your inventory that you think can be used and place it on the active zone.



You can take an object which is near enough to you and put it into your inventory.



The object under the cursor can be dragged.



Use an object from your inventory.

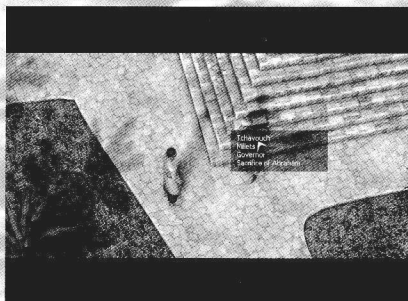


You are currently dragging an object.



Finding your way : the map

At any time during the game or the visit mode, you can press the right click : the map city appears. You will also be given the names of the places where you must go to pursue your quest. To exit the map, press the same icon to exit the "zoom" mode.



Dialogue: the key words

When an "Action" cursor appears on a character, click on it. A conversation will start. You will note that the key words will appear in a window next to him. Then choose the key word by clicking on it: you will start a conversation whose subject is the key word selected. But be careful! In certain cases, you must choose the subjects of conversation so as not to arouse the anger of the character you are talking to.



Throughout the game "Jerusalem's", cultural and historic information will be delivered by chatting with the main characters. Indicated by an orange colour, these dialogues are optional. They are not linked to the main plot.

Practical advice before starting

Search the places you are exploring, observe the sets very carefully since there may be clues there that will help you to advance. You will meet a great number of characters. Some with good intentions, others are quite disreputable. Certain actions have to be performed before a deadline.

6. The encyclopaedia

Improve your knowledge about Jerusalem, one of the most important cities for the Jewish, Christian and Muslim religions. Through history, rites and beliefs of these communities, discover their common heritage by consulting more than 80 illustrated data sheets.

CREDITS: JERUSALEM'S ENGLISH VOICES

WILCOX Hester
BARRET Paul
CLACK Leslie
BANDEY Paul
GASMAN David

