

1789

**Auteurs : Yves LAURISSE, Vincent BALVET
et Laurent-Pierre GILLIARD**

— Le 21 Avril 1789.

Le Sieur Réveillon, fabricant de papier peint déclare lors d'une assemblée du Tiers-Etat que les ouvriers peuvent bien vivre avec seulement 15 sols par jour.

— Le 27 Avril 1789, à 13 h.

500 ouvriers éprouvés par le prix du pain s'attroupent à l'entrée du Faubourg Saint-Antoine (PARIS). Rejoints par 500 ouvriers de la manufacture des Glaces et par ceux des quartiers Mouffetard et Gobelins, ils se rendent en place de Grève où les attendent les Gardes Français...

— Le 28 Avril 1789.

La foule pille la maison du Sieur Réveillon, ainsi que celle du Salpêtrier Henriot. L'émeute n'est vaincue qu'à 22 h. Beaucoup de morts et beaucoup de blessés. Vous êtes arrêté lors de la rafle qui suit l'émeute...

CONFIGURATION

Ce logiciel fonctionne avec les micro-ordinateurs THOMSON MO5, MO6, TO7/70, TO9, TO9+, TO8, AMSTRAD CPC 464, 664, 6128, COMMODORE 64 et 128, en version cassette et disquette.

CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

THOMSON. Version cassette :

- mettez votre unité centrale sous tension ;
- insérez la cassette dans le magnétophone ;
- enfoncez la touche LECTURE ;
- sélectionnez le Basic 1.0. ;
- au clavier tapez RUN"CASS :'" et appuyez sur la touche ENTREE.

Voir INITIALISATION.

THOMSON. Version disquette :

- mettez le lecteur de disquettes puis l'unité centrale sous tension ;
- insérez la disquette dans le lecteur ;
- sélectionnez le carré à droite du Basic 128 ou 512 ;
- le lecteur de disquettes démarre.

AMSTRAD. Version cassette :

- mettez l'unité centrale sous tension ;
- insérez la cassette dans le lecteur en prenant garde qu'elle soit rebobinée en début de bande.

Avec le CPC 6128 ou le CPC 664.

- tapez tout d'abord **TAPE**. (Pour obtenir **!** appuyez simultanément sur les touches **SHIFT** et **@**).
- Puis, et ceci dans toutes les versions, appuyez en même temps sur la touche **CTRL** et sur la petite touche **ENTER** du pavé numérique. Le message **RUN** est affiché.
- Enfoncez la touche **PLAY** de votre magnétophone.

Voir **INITIALISATION**.

AMSTRAD. Version disquette :

- mettez le lecteur de disquettes, puis l'unité centrale sous tension ;
- insérez la disquette dans le lecteur de disquettes ;
- pour toutes les versions, tapez **CPM**. (Pour obtenir **!** appuyez simultanément sur les touches **SHIFT** et **@**). Sur clavier **AZERTY**, tapez **ù** **CPM**.

COMMODORE. Version disquette :

- mettez le lecteur de disquettes puis l'unité centrale sous tension ;
- insérez la disquette dans le lecteur de disquettes ;
- sur **C128**, tapez **GO 64**, et appuyez sur **RETURN**, puis confirmez, touche **Y** ;
- puis, et aussi sur **C64**, tapez **LOAD****, **8**, **1**
- appuyez sur **RETURN**.
- lorsque le programme est chargé, tapez **RUN**, et appuyez sur **RETURN**.

INITIALISATION Version cassette uniquement.

Le jeu a lieu en différents endroits, qui sont signalés sous forme de rendez-vous.

Il est possible que vous ayez besoin d'aller directement à un certain R.V., dans ce cas, nous vous conseillons de repérer les différents Rendez-vous en notant le numéro de compteur.

FACE A.

RENDEZ-VOUS N°	Numéro de compteur
A1	
A2	
A3	
A4	
A5	
A6	

FACE B.

RENDEZ-VOUS N°	Numéro de compteur
B1	
B2	
B3	
B4	
B5	
B6	

Par la suite, vous pourrez retrouver le rendez-vous plus facilement grâce à ce numéro. Cette manœuvre n'est nécessaire que la première fois.

PRINCIPE DU JEU

1789 est un jeu d'aventure doté d'un analyseur de syntaxe qui permet au joueur de communiquer par l'intermédiaire du clavier.

DIALOGUE

Il suffit de taper des phrases du type :

- JE VOUDRAIS OUVRIR LA PORTE AVEC LES CLEFS

ou
— JE VEUX REVEILLER LE NAJA

ou
— JE TUE LE GARDIEN

ou
— CACHER PELLE

Chaque ordre doit être validé par appui sur la touche RETURN, ENTREE ou ENTER (selon votre appareil).

DEPLACEMENTS

A gauche de l'image, une rosace indique les différentes directions possibles.

Pour les déplacements utilisez des ordres du type :

— S (pour SUD)

ou
— N (pour NORD)

INVENTAIRE

Au cours du jeu, vous prenez, achetez, et utilisez des objets. En tapant l'ordre INVENTAIRE, vous obtenez la liste de ce que vous possédez.

SAUVEGARDE D'UNE SITUATION

Afin de ne pas recommencer le jeu au début à chaque fois, il est possible de coder la situation en cours.

— Au clavier, tapez SAUVEGARDE (RETURN, ENTREE, ENTER).

— En bas à gauche vous voyez une série de 22 lettres,
— notez ce code.

CHARGEMENT D'UNE SITUATION

Au début du jeu, au milieu, ou même à la fin, vous pouvez bénéficier de votre expérience précédente en chargeant une situation.

— Au clavier, tapez RECHERCHE (RETURN, ENTREE, ENTER).

— Puis, tapez le code de 22 lettres que vous aviez noté.

LISTE DES VERBES RECONNUS DANS LE JEU

ABANDONNER
ALLER
ATTACHER
ATTENDRE
BOUGER

LIRE
MANGER
METTRE
MONTER
NOUER

CACHER
CEDER
CREUSER
DESCENDRE
DISSIMULER
DONNER
DORMIR
ECOUTER
ENTRER
ESCALADER
EXAMINER
FERMER
FIXER
GOUTER
GRAVIR
GRIMPER
HURLER
JOUER
LACHER
LAISSER

OBSERVER
OFFRIR
OUIR
OUVRIR
POUSSER
PRENDRE
RAMASSER
REGARDER
REFERMER
RENOUER
RENTRE
REMUER
RESTER
REVEILLER
SECOUER
SE REPOSER
SORTIR
TINTER
TIRER
VIRER
VOIR

CONDITIONS DE GARANTIE

INFOGRAMES garantit tous ses produits pendant une durée d'un an, à partir de la date d'achat, contre tout vice de fabrication. En cas de retour, les cassettes ou les disquettes défectueuses seront échangées après vérification.

Pour échanger un logiciel défectueux, veuillez vous adresser à votre revendeur INFOGRAMES et lui remettre la cassette ou la disquette dans son emballage d'origine.

Vous pouvez aussi échanger directement votre produit en vous adressant à :

INFOGRAMES
79, rue Hippolyte-Kahn - 69100 Villeurbanne

Il ne sera fait aucun échange de cassette ou disquette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des rayons magnétiques, chutes, etc.).