

# 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'attourent 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 `ùCPM`.

### 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 manoeuvre 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

À 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 INFOGRA-MES 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.).