

MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE

MODE D'EMPLOI DE "MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE"

Vous voilà en possession de "Meurtres sur l'Atlantique"... Ce logiciel vous fera vivre une aventure passionnante : résoudre l'énigme de ces deux meurtres et comprendre ce qui s'est passé au cours de cette traversée mouvementée... Vous allez faire ce voyage à bord du Bourgoigne, le plus luxueux paquebot de l'époque faste des grands transatlantiques, la fin des années 30.

MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE est un logiciel COBRA SOFT écrit par Bertrand BROCARD avec Marie-Anne ALISON. Langage machine par Gilles BERTIN et Roland MORLAT, musique Jean-Noël GOYOT. Dessin de la jaquette par Christian DESCOMBES.

Ce programme est dédié à Bénédicte, Noémie et Mathieu.

Nous vous engageons à lire complètement le mode d'emploi avant d'utiliser le logiciel !

1. Avertissement

Ce logiciel est une oeuvre de fiction. Toute ressemblance avec des faits ou des personnages existants serait purement fortuite.

2. Garantie

Parmi les éléments du dossier se trouve une Carte de garantie. La durée de cette garantie est de 6 mois à partir de la date d'achat. Elle s'exerce par échange de la cassette ou de la disquette à l'exclusion des autres pièces du dossier. Pour bénéficier de celle-ci vous devez remplir complètement les 2 parties et nous renvoyer la partie carte-correspondance affranchie. Vous conserverez l'autre partie précieusement.

3. Copyright

Les droits de reproduction de ce logiciel sont strictement réservés. Ils sont la propriété des auteurs et de COBRA SOFT. Toute reproduction de ce logiciel, de quelque partie que ce soit et par quelque moyen que ce soit, est formellement interdite et réprimée par la loi du 11 mars 1957 renforcée en 1985.

Ce logiciel n'est aucunement protégé.

Le 'pirater' n'est pas un exploit mais un vol passible des tribunaux.

Pour la version disquette, vous êtes autorisés à faire une copie de sauvegarde.

4. Composition du dossier

Le dossier comporte deux cassettes - ou une disquette - et un ensemble d'objets et documents utiles à l'enquête ; ne les perdez pas et ne les laissez pas exposés à une lumière trop forte.

Vous pouvez profiter des temps morts de l'enquête pour analyser à fond ces pièces à conviction ; en ce qui concerne l'enveloppe "ULTRA-SECRET", veuillez attendre l'ordre de décacheter pour l'ouvrir.

5. Nombre mystérieux

Le résultat de l'addition est : 26485 (Ne cherchez pas. Vous comprendrez plus tard !)

6. Remerciements

Les auteurs tiennent à remercier :

- La Compagnie Générale Maritime (ex. C.G.T.) pour la documentation concernant le Paquebot Normandie,
- les familles Chenu, Dumesnil, Lequeux, pour le prêt de documents,
- les Commandants Bregeon et Prugnard, pour leurs conseils techniques,
- M. François Prétet, directeur du Courrier de Saône-et-Loire,
- Maurice Leblanc, le père d'Arsène Lupin, et E.P. Jacobs, celui de Blake et Mortimer.
- et les acheteurs qui ont eu la patience d'attendre !

7. Description des programmes

"Meurtres sur l'Atlantique" comporte plus de 60 programmes et fichiers !

	cassette	disquette
- Démonstration.....		face B - DEMO
- Jeu.....	n° 1	face A - JEU
- Test de compréhension.....	n° 3	face B - TEST
- Témoignages.....	n° 2	face A
- Etat d'enquête.....	vierge	face A - ETAT

Le programme DEMO (disquette) est compatible avec la synthèse de parole Techni-Musique.

Le programme Test de compréhension vous permet de faire le point de votre enquête. Inutile d'essayer de le lister pour trouver les réponses elles ne sont pas inscrites... Ce programme est complètement indépendant.

Un paragraphe particulier est consacré à l'Etat d'enquête.

On peut accélérer le chargement du jeu (en cassette) en remettant le compteur à 0 quand la bande est rembobinée puis en l'avancant jusqu'à 38. Vous sauterez ainsi la page de présentation.

8. Chargement des programmes

Démonstration	disquette - face B, RUN "DEMO"
Jeu :	cassette - introduire la cassette face 1, RUN "" Suivre ensuite les indications données par le programme.
	disquette - face A, RUN "JEU"
Test :	cassette - introduire la cassette face 3, RUN "" disquette - face B, RUN "TEST"

9. Les touches de commande

Pour mener votre enquête, vous pourrez vous déplacer dans le navire grâce aux flèches de direction. Certaines touches ont aussi leur utilité :

- touche COPY : elle permet de voir l'endroit où l'on est.
- touche R : pour Regarder les personnages. Si aucun dessin n'apparaît c'est qu'il n'y a personne ou - si c'est dans une cabine - que ce passager n'a rien à voir...
Sauf si l'on précise qu'il est absent.
- touche F : pour Fouiller.
- touche O : pour Ouvrir (une caisse par exemple).
- touche A : pour Action ou Autopsie (utile de temps en temps...).
- touche I : pour Interroger.
- touche € : appel de l'ascenseur ; quand il arrive, choisir l'étage désiré en tapant la lettre correspondante.
- touche P : pour faire défiler les principaux personnages.
- touche CLR : bloque le défilement (témoignage ou morse).
une autre touche débloque.
- touche ESC : fin d'utilisation.

10. Renseignements

Le programme que vous avez acheté est une *enquête*... Il est normal que tout ne vous paraisse pas évident au premier abord ! Le scénario a été conçu de façon à ce que vous puissiez avancer régulièrement. Toutes les difficultés sont surmontables et solubles. Il faudra quelquefois du temps et l'éclairage d'un événement pour élucider quelque chose qui paraissait incompréhensible... comme dans une vraie enquête ! Il ne faut non plus hésiter à se mettre en équipe...

Il nous est impossible de répondre par téléphone aux questions concernant l'énigme. Faites-le éventuellement par écrit - en joignant une enveloppe timbrée pour la réponse et en précisant votre numéro de garantie. Nous vous conseillons surtout de vous reporter aux revues spécialisées qui donnent souvent des renseignements.

11. Utilisation de la version cassette

Les témoignages n'ont pu être logés en mémoire vive. Cela n'a pas d'importance pour les versions sur disquette mais pour les versions en cassette cela oblige à certaines manipulations : c'est vous qui allez jouer le rôle du "système d'exploitation"... Un programme spécial assure les chargements de fichiers (gain de temps supérieur à 400 % !)

Il suffit de suivre les indications données par l'ordinateur. Cependant on peut accélérer le chargement en amenant la bande à proximité du fichier à charger. Le tableau ci-dessous vous donnera les valeurs du compteur correspondant à chaque témoignage.

Tableau AMSTRAD (CPC 464) :

1 : 000	2 : 005	3 : 006	4 : 007	5 : 009	6 : 011	7 : 014	8 : 015
9 : 017	10 : 019	11 : 021	12 : 023	13 : 025	14 : 027	15 : 028	16 : 029
17 : 032	18 : 034	19 : 036	20 : 038	21 : 040	22 : 042	23 : 044	24 : 046
25 : 048	26 : 050	27 : 052	28 : 053	29 : 056	30 : 058	31 : 060	32 : 062
33 : 064	34 : 067	35 : 069	36 : 072	37 : 074	38 : 076	39 : 078	40 : 080

N'hésitez pas à positionner la bande légèrement avant cette valeur. Pendant le chargement le n° de fichier en cours apparaît. S'il est supérieur, rembobiner la cassette.

12. Etat d'enquête

L'Etat d'enquête est un fichier dans lequel sont sauvegardés un certain nombre de paramètres liés à l'évolution de l'enquête. Cela vous évite de repartir à 0 chaque fois que vous utilisez le programme. Utilisez-le quand vous voulez arrêter de jouer... (ESC)

Attention le temps joue un rôle dans ce jeu. Si vous l'utilisez moins d'une demi-heure d'affilée, ce laps de temps n'est pas pris en compte dans le cumul.

Disquette : le fichier efface le précédent qui devient "ETAT.BAK".

Cassette : vous utiliserez une cassette vierge de courte durée en alternant une copie sur chaque face. Etiquetez-les convenablement...

13. Fichier Code

Le fichier "CODE.BIN" contient le texte imprimé sur la feuille marquée "GEHEIM !"

Pour traduire ce texte il faudra écrire un petit programme dont vous trouverez quelque part l'organigramme... Utiliser ce fichier vous évitera de retaper le texte... ce qui est plutôt fastidieux (Je sais de quoi je parle...).

Il se trouve sur la face B de la disquette et sur la cassette face 4. Il s'utilise indépendamment du programme de jeu.

Pour le charger, il faut réinitialiser l'ordinateur puis faire LOAD "code.bin",30000 après un MEMORY 29999. Le fichier sera alors implanté entre les adresses 30000 et 31925. A vous de l'exploiter... Une bonne occasion de faire des progrès en programmation.

Quand vous aurez fait le programme, n'oubliez pas qu'il faut également un code... pour que la traduction s'effectue convenablement. Il ne devrait pas être trop difficile à trouver ! Cherchez la femme...

Si tout ceci vous paraît incompréhensible, relisez ces explications quand vous aurez trouvé l'organigramme.

COMMENT JOUER AVEC MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE

Pour certaines personnes, ce logiciel peut être un peu déroutant car il ne ressemble à aucun autre (sauf Meurtre à grande vitesse...). Aussi pour aider les joueurs avons-nous demandé aux auteurs quelques précisions.

Quelle méthode faut-il utiliser ?

Le joueur doit parcourir le même chemin que nous... mais à l'envers. Il lui faudra utiliser de véritables techniques d'enquêteur, alliant intuition, relevés systématiques, méthode et organisation.

Par où commencer ?

La première chose consiste à acheter un cahier... ou des fiches bristol. Sur chaque fiche, on pourra coller l'une des 40 'photos d'identité' fournies avec le logiciel. Ainsi on pourra compléter chacune avec tout ce qu'on découvrira sur le personnage correspondant : témoignages, fouilles, alibis, etc... Ensuite il faudra visiter systématiquement chaque pièce du paquebot. On pourra se servir du plan et le compléter... Il faudra regarder les indices régulièrement pour bénéficier de l'éclairage nouveau obtenu par les dernières découvertes. Peu à peu le brouillard se dissipera et la vérité apparaîtra. Pour ceux qui ne savent pas très bien quoi chercher, nous conseillons d'utiliser le questionnaire du concours. Cela leur fournira des points précis à découvrir.

Comment écrit-on un logiciel comme MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE ?

Après le succès de Meurtre à grande vitesse et la demande de nombreux joueurs qui avaient appréciés ce logiciel, nous avons décidé de créer une nouvelle énigme tout en renouvelant et en améliorant la formule. Ainsi pour Meurtres sur l'Atlantique il y a beaucoup plus de personnages (40)... et nous avons introduit des graphismes beaucoup plus élaborés. Pour les représentations des locaux Marie-Anne Alison a beaucoup travaillé à partir de photos pour respecter l'ambiance Art Déco et Modern'style. Quant aux personnages, ils sont digitalisés !

Pour le scénario proprement dit, nous avons réécrit un peu l'histoire des origines de l'informatique en la mêlant à une affaire d'espionnage. Le tout dans le décor original et somptueux d'un super-paquebot. Mais nous avons été très étonné de découvrir au cours de nos recherches que des faits que nous avions imaginés avaient eu lieu réellement !

Quelle documentation avez-vous utilisée ?

Tout ce qui concernait l'histoire de l'informatique et en particulier de son utilisation pendant la seconde guerre mondiale. Pour ce qui concerne les paquebots, nous avons épluché les archives de la Compagnie Générale Transatlantique qui se trouvent au Service historique de la Marine Nationale et tous les livres concernant la marine marchande et les grands paquebots. Nous avons pu également consulter des journaux d'époque comme l'Illustration.

Quels sont les livres que vous conseillez aux joueurs ?

Les plus intéressants, pour se mettre dans l'ambiance, sont peut-être :

- Le règne des paquebots de M. Maddocks (éd. Time Life)
- J'ai commandé Normandie du Cdt Thoreux (aux Presses de la cité)
- La guerre secrète d'Anthony Brown (éd. Pygmalion)
- Notre espion chez Hitler de Paul Paillote (éd. Robert Laffont),
- une bande dessinée de Floch' et Rivière : "A la recherche de Sir Malcom"
- et bien sûr, Normandie, aux Editions Herscher.

Parlez-nous du "BOURGOGNE"...

Les années 30 sont l'âge d'or des paquebots... Allemands, anglais, américains et bien sûr français s'affrontent pacifiquement dans une course de vitesse, de gigantisme... et de luxe. En 1935 est lancé Normandie, le plus grand et le plus beau paquebot n'ayant jamais navigué... jusqu'à lors. On aurait pu croire que la France avait dit son dernier mot. Eh bien non ! Deux ans plus tard la Compagnie Française De Transport mettait en service le paquebot Bourgogne. L'histoire n'en a pas gardé grand souvenir... et pourtant c'était un navire révolutionnaire à bien des égards.

Qu'avait-il de si extraordinaire ?

Tout d'abord au plan de sa conception... Que n'a-t-on pas dit à l'époque ? Les mauvaises langues insinuaient qu'il était une copie de Normandie ! Il est vrai qu'on pouvait trouver une certaine ressemblance à leurs silhouettes et dans la distribution des locaux communs : salle à manger, salons, théâtre. Mais le Bourgogne possédait des caractéristiques dont ne pouvait se prévaloir aucun autre paquebot. Il fut le premier à utiliser le RADAR et il était doté d'un système anti-roulis extrêmement efficace. Le confort des passagers était encore accru par une insonorisation extraordinaire des ponts inférieurs : soutes, entrepôts et surtout machines. Pour l'époque c'était véritablement une révolution. Il faut ajouter à ces innovations techniques un nouveau système de transmission qui permit au Bourgogne de conquérir le Ruban bleu dès sa première traversée de l'Atlantique. Ce système conçu par les ingénieurs Piau et Sirot fut l'un des secrets les mieux gardés du Bourgogne.

Son exploitation commerciale était également originale. Il ne faut pas oublier que la crise de 29 n'est pas très loin... et que rentabiliser un tel navire tenait du prodige... et souvent c'était l'Etat qui comblait le déficit ! Cela ne fut pas nécessaire avec le Bourgogne en raison de la politique commerciale suivie par son armateur. Il fut décidé qu'il n'y aurait qu'une seule classe : la classe Prestige. D'autre part, une grande partie des services du bord : pressing, librairie, boutiques, photographie, etc... fut concédée à des commerçants indépendants.

Dès sa première année d'exploitation, et malgré une concurrence sévère, le Bourgogne permit à la C.F.D.T de gagner de l'argent !

Qu'est devenu le "Bourgogne" ?

Deux ans seulement après sa mise en service, la guerre éclatait. Le navire était alors à New-York. Sans attendre les ordres, le commandant décida de mettre le navire à l'abri en Guadeloupe. Il y resta jusqu'à l'Armistice. C'est alors que devant l'attitude des gens de Vichy, et craignant que le navire ne tombe aux mains des nazis ; le commandant Charvet mis le Bourgogne au service des alliés. L'entrée en guerre du super-paquebot fut l'une des opérations les plus secrètes de la guerre ! La vérité n'a pu être connue que l'année dernière avec l'ouverture d'archives anglaises après 40 ans de censure... (cf le livre de Pierre Charvet : "Mon père, commandant du Bourgogne." - Ed. Ulysses).

Le Bourgogne appareilla pour une destination inconnue avec les hommes d'équipage volontaires. On ne le revit plus... Churchill annonça qu'il avait été coulé par un sous-marin allemand et Laval déclara qu'il avait été coulé par les anglais en complément à Mers-el-Kébir !

En réalité, il gagnait le nord de l'Ecosse. Là, les aménagements intérieurs furent démontés en grande partie et il fut recouvert par une peinture de camouflage. De fausses superstructures furent rajoutées pour modifier complètement sa silhouette... et il commença sa fulgurante carrière de "bateau-fantôme", transportant d'énormes quantités de matériel. Aucun navire de guerre ne pouvait lui servir d'escorte ; mais sa vitesse justement, et son radar, le rendait quasiment invulnérable...

Sa dernière mission fut la plus tragique et la plus originale. En effet, depuis qu'Hitler avait envahi l'URSS, les alliés fournissaient à Staline une énorme quantité de matériel : chars, munitions, carburant. Ces livraisons étaient vitales pour que l'URSS ne s'effondre pas sous les coups de butoirs de la Wehrmacht. Les allemands mettaient tout en oeuvre pour empêcher ces convois de passer : bombardiers, avions-torpilleurs, meutes de sous-marins et une escadre de navire de surface comprenant des croiseurs lourds et le fameux cuirassé Tirpitz... Pour corser le tout, les convois devaient aussi affronter les terribles conditions de l'océan glacial arctique. Chacun de ces voyages était une épopée ! (Vous pourrez d'ailleurs la vivre avec le logiciel Cobra Soft "HMS COBRA - Convois pour Mourmansk" à paraître prochainement).

Fin 1943, pour recevoir le paiement de Staline, le Bourgogne fut envoyé à Mourmansk. Il fut chargé d'une importante cargaison d'or et repartit aussitôt vers Scapa-Flow à pleine vitesse. Son dernier message parvint à l'Amirauté le 3 décembre 1943. Rompant le silence radio, l'opérateur du Bourgogne envoyait le message suivant : "Heurté 2 mines flottantes - coulons rapidement". L'émission fut alors interrompue sans que l'on connaisse la position du navire. Le Bourgogne repose quelque part dans l'océan glacial arctique, vraisemblablement au sud de l'île Jan Mayen, la grande salle à manger remplie de lingots d'or...

QUESTIONS DU CONCOURS "MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE"

- Qui a écrit la "lettre" de menace ?
- Comment pouvez-vous le prouver ?
- Qui est la "star la plus brillante" ?
- La lettre signée Ingrid présente 2 invraisemblances. Lesquelles ?
- Comment s'appelle la machine qu'on voit sur le micro-film ?
- Liste du programme Basic dont l'organigramme est fourni.
- Quel est le sens du radio-télégramme ?
- A quelle heure est-il arrivé ?
- A qui appartient le portefeuille trouvé ?
- Que représente la photo déchirée ?
- Le pistolet en photo a-t-il été utilisé ?
- Il s'agit d'un Coit P.38 spécial. Quel est le surnom de cette arme ?
- Qui a tué l'aviateur de la Vallière ?
- A quel endroit ? et pourquoi ?
- Quelle preuve en avez-vous ?
- A quelle heure ? Comment le savez-vous ?
- Quel est le nom du deuxième cadavre ?
- Comment est-il mort ? et pourquoi ?
- Que trouve-t-on sur lui ?
- Ou est le savant Turning ?
- Pourquoi est-il là ?
- Qu'y a-t-il dans les ascenseurs ?
- Que se passe-t-il chaque soir à 23h pendant la traversée ?
- Où se trouvent les occupants absents de leur cabine ?
- Qui a écrit le mot trouvé sur le gardien de soute ?
- Le trafiquant de whisky n'était pas bien informé lorsqu'il pensait pouvoir faire fortune en vendant de l'alcool aux USA. Pourquoi ?
- Quel est le "mot de passe" qui permet de fouiller tout le bateau ?
- Qui est l'agent X13 ?
- De quand est daté le message codé "GEHEIM !" ?
- Dans quel pays habite Mr Jacobson ?
- Pourquoi Greta von Bauman est-elle sourde ? Etes-vous sûr ?
- La position donnée sur l'appel de détresse a quelque chose de particulier. Quoi ?
- Que signifie CQD dans cet appel ?
- De qui est-il question dans le message en Morse ?
- Que signifie le message écrit à l'encre sympathique ?
- L'un des personnages est le père de l'un des protagonistes de Meurtre à grande vitesse. Lequel ?
- A quelle distance a été tiré le coup de feu qui a transpercé le tissu (photo) ?
- Quel est le mot de code qui permet de déchiffrer le message ?
- De quoi s'occupe M. Klempfer ?
- L'adresse de Ph. de la Vallière a quelque chose de particulier. Quoi ?
- Et son numéro de téléphone ?
- Quel est le défaut de l'ascenseur avant ?
- Que signifient les lettres SS avant le nom des paquebots français ?
- Quels sont les noms de l'inventeur et de la machine dont on peut trouver le plan ?
- Quelle est la cote officielle de l'avoine le 11 avril 1938 ?
- Et pour finir... Quel est l'âge du capitaine ?

QUESTIONS SUBSIDIAIRES

1/ Pour départager d'éventuels ex-aequo, le participant devra joindre un slogan vantant les mérites des logiciels COBRA SOFT.

2/ De plus, le jury appréciera que soit joint aux réponses au questionnaire une nouvelle (au moins deux pages) racontant sous la forme d'un mini-roman policier cette croisière mouvementée.

REGLEMENT DU CONCOURS

1. La société ARG Informatique organise un grand concours à partir du 1er janvier 1986. Ce concours est ouvert à tous sans obligation d'achat. Sur simple demande ARG Informatique enverra le questionnaire.
2. Le but de ce concours est de répondre à un questionnaire concernant le logiciel "MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE" édité sous la marque COBRA SOFT.
3. Pour participer il suffit de renvoyer, sur papier libre, les réponses aux questions posées en annexe.
4. A l'issue du concours (le 31 août 1986) les gagnants seront avisés par courrier.
5. Le gagnant recevra un billet pour une croisière (deux personnes) en méditerranée (octobre 1986).
- Les 20 suivants recevront un bon d'achat de 500 Frs à valoir sur des logiciels COBRA SOFT.
6. Le jury désigné par la société sera souverain dans ses décisions. Elles seront sans appel.
7. Les dossiers de participation doivent être envoyés à l'adresse suivante :

COBRA SOFT
Concours "Meurtres sur l'Atlantique"
B.P. 155
71104 CHALON-SUR-SAONE CEDEX

8. Les droits relatifs à la nouvelle seront la propriété d'ARG Informatique
9. Le règlement du concours est déposé chez Maître Renard, Huissier à Chalon s/S.

"PHOTOS D'IDENTITE" des 40 principaux personnages (découper selon les pointillés).



ADDITIF A LA NOTICE

La notice ayant été imprimée avant la duplication du logiciel, un certain nombre de modifications ont été apportées. Elles sont précisées ci-dessous. Cet additif est aussi l'occasion de préciser certains points concernant l'utilisation. Ils pourront paraître évidents mais ils seront utiles aux débutants.

UTILISATION DE LA VERSION CASSETTE

Compte-tenu de la faible longueur du programme de TEST et du Fichier CODE.BIN, ces deux programmes qui auraient dû être sur une cassette séparée ont été copiés sur la même cassette que le programme principal.

Il ne faudra pas tenir compte des numéros de FACE indiqués au paragraphe 7 de la notice ni des indications de chargement paragraphe 8. Voici la nouvelle répartition :

JEU : face étiquetée de la cassette (1,3 ou A) - Run "

TEST : face non étiquetée (ou face B) - Pour le charger, rembobiner la cassette. Mettre le compteur à 0. Avancer en rapide jusqu'à 120 puis RUN "TEST"

CODE.BIN (voir paragraphe 13). Ce fichier se trouve sur la face étiquetée à la suite du programme principal (compteur 170).

Manipulations cassette : Pour gagner de la place, le programme ne précise pas à chaque fois d'appuyer sur les touches du magnéto... Il est évident que pour lire (pendant le jeu) il faut appuyer sur la touche PLAY et que pour sauvegarder (Etat d'enquête en fin d'utilisation uniquement - et sur une cassette destinée à cet usage - voir paragraphe 12) il faut appuyer sur PLAY et REC !

Lors du chargement du programme principal, il est normal que l'écran "s'éteigne" pendant le chargement de la première partie.

CONSEILS DIVERS

- Début du jeu : La première question que vous pose le programme est "Voulez-vous charger votre 'Etat d'Enquête' ?". Si vous avez fait une sauvegarde précédemment il est important de recharger ce fichier pour pouvoir avancer dans l'enquête. En version cassette il faudra mettre votre cassette de sauvegarde rembobinée, presser la touche PLAY du magnéto puis appuyer sur une touche. Quand le chargement est effectué, le programme vous demande de mettre la cassette FACE 2. Il s'agit de la face de la cassette originale non étiquetée (ou étiquetée B). N'oubliez pas de la rembobiner et de mettre le compteur à 0. Le message disparaîtra quand vous vous déplacerez pour la première fois.
- Le jeu peut alors commencer... Vous êtes le point qui clignote dans le bateau en bas à gauche au pied de la cage de l'ascenseur... Vous pouvez vous déplacer dans tous le navire avec les touches flèches droite et gauche. Pour changer de pont il faut utiliser l'ascenseur... à moins qu'il n'y ait un escalier... (flèches haut et bas).
- Si vous essayer d'appeler l'ascenseur ailleurs que dans une cage, le programme répondra Impossible . Le point clignotant ne réapparaîtra qu'après l'appui sur la touche COPY.
- Le temps joue un grand rôle dans cette histoire. C'est pour cela qu'il est important de sauvegarder son 'Etat d'Enquête' en fin d'utilisation (touche ESC). Mais si lors d'un interrogatoire le programme vous répond 'Trop tôt...', il ne suffit pas d'attendre ! C'est trop tôt car vous n'avez pas découvert quelque chose ou interrogé quelqu'un.
- Nous conseillons dans la notice de regarder les indices régulièrement... au cours de l'enquête. Il en va de même pour la notice. Lisez-la souvent et pas entre les lignes... Elle contient des renseignements importants.
- Enfin pour ce qui concerne les aides, vous pourrez bénéficier de conseils téléphoniques en appelant le 85.93.40.75. Il s'agit d'un répondeur sur lequel les messages seront changés régulièrement.
Appeler après 18 heures !



MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE — ERRATA

Quelques erreurs se sont glissées dans le dossier ou la notice que vous utilisez :

Veuillez prendre note des correctifs suivants :

- dans certaines versions, le rapport bleu dont il est question dans la notice est de couleur... orange.
- la fonction Ouvrir (touche O) fonctionne. Le moment où l'on doit d'en servir arrive... mais il faut être patient et sauvegarder les parties quand on s'arrête...
- En ce qui concerne cette sauvegarde, lorsque l'ordinateur pose la question "Désirez-vous sauvegarder votre Etat d'enquête ?", si la réponse est positive, il faut répondre "O" majuscule (et non "o" minuscule)
- Quelques mots ont sautés dans le témoignage de la fille qui partage la cabine de Lola Trax mais ils n'ont pas d'importance particulière.
- La lettre signée Ingrid dont on parle dans les questions du concours est en réalité signée Birgitt Neuman. Pour trouver les invraisemblances, reportez vous au contexte historique et typographique...
- Les taches jaunes que l'on trouve sur certaines cartes de visite du Capitaine de la Vallière sont insignifiantes.
- L'orthographe du nom du passager Otto Kempfer est soumis à des variations mystérieuses... (On vous aura prévenu...)
- Pour bloquer le défilement des témoignages ou du Morse, la notice indique par erreur que l'on peut utiliser la touche CLR : en réalité il s'agit de la touche CTRL.