

THE SPORT

17 boulevard montmartre 17 - PARIS

COSTUME FLANELLE 175^F
VESTON et PANTALON *grand chic*

VITADERME C. P.

Fr. Mosnier, pharmacien

Antiseptique, rationnel, calmant, cicatrisant des MALADIES CUTANÉES, suppression immédiate de toutes DÉMANGEAISONS, ECZEMA, ACNE, PSORIASIS, URTICAIRE, PIQURES D'INSECTES, BOURBOUILLE, PRURIGO, ANAL et HEMORROIDAL, BRULURES, COUPURES, PLAIES VIVES, PANSEMENTS DENTAIRE. Solution éthylique d'iode mentholé à haut degré de dilution rigoureusement titrée ; en onction légère avec un coton imbibé du produit, échantillon gratuit sur demande à MM. les Docteurs, Chirurgiens, Dentistes, Sages-femmes **VITADERME**, 152, rue de Rennes, Paris-6^e et toutes les pharmacies, le flacon 13.50.

Propagande des Bons Vins de France
GARNISSEZ VOTRE CAVE A DES
CONDITIONS EXCEPTIONNELLES

CAISSE RÉCLAME

de 12 bouteilles de Vins fins comprenant :



2 Bordeaux rouge vieux
2 Bordeaux blanc vieux
2 Grand Crémant mousseux
2 Clos Fallet 1933
2 Châteauneuf-du-Pape
1 Vouvray Royal Monopole 1924
1 Banyuls Tuilé
rendue franco domicile,
tout compris **89 fr.**

CAISSE DOUBLE

24 bout. même composition, franco
domicile, tout compris **149 fr.**

Envoi contre mandat ou remboursement aux
Et^e ROGER DESFRAY, 4 à 10, Rue de Corton, PARIS-12^e
(Se recommander du TOURING CLUB).

36 LAMES
REGA
POUR BARBE DURE
EPIDERME SENSIBLE
FRANCO DOMICILE CONTRE REMBOURSEMENT DE
LA LAME REGA, 114 Av. de GAMBETTA - PARIS (120^e)
15^{fr}

PAPIERS PEINTS

K.L

Envoi franco de notre
ALBUM NOUVEAUTÉS 1935

600 modèles depuis 90^e le rouleau

Peinture à l'huile 5^e 75^e LE

24 Nuances **5^e 75^e KIL**
RUE JACQUEMONT 27 PARIS (17^e)



LONGUES-VUES JUMELLES

à prismes du Service Géographique, à 1-2-3 gross. de 15x à 30x avec pied et étui (valeur 1.500. à 3.000.)
Longues-Vues Binoculaires "KRAUSS"
vendues depuis **250.**

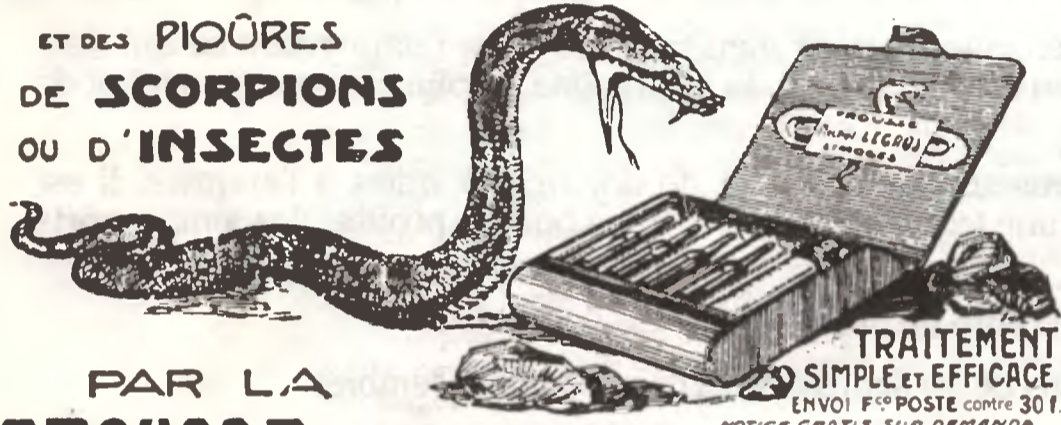
Télémetros - Tachéomètres - Niveaux, etc.

LE MOAL 81, rue de Belleville
Paris-19^e - Nord 98-20

LISTE CONTRE TIMBRE

GUÉRISON DES MORSURES DE SERPENTS VENIMEUX

ET DES PIQÛRES
DE SCORPIONS
OU D'INSECTES



PAR LA
TROUSSE MICHEL LEGROS

TRAITEMENT
SIMPLE ET EFFICACE
ENVOI F^o POSTE contre 30 f.
NOTICE GRATIS SUR DEMANDE
PHARMACIEN à LIMOGES
15, Rue St Martial

L'URBAINE & LA SEINE

Société Anonyme d'Assurances contre les accidents de toute nature

CAPITAL SOCIAL : 22.500.000 FRANCS

39, rue Le Peletier - PARIS - R. C. Seine 8763

Tél. : Taitbout 92-90, Inter-Tait. 229

URBAINE INCENDIE VIE CAPITALISATION

10, B^d Haussmann - PARIS - 24, rue Le Peletier

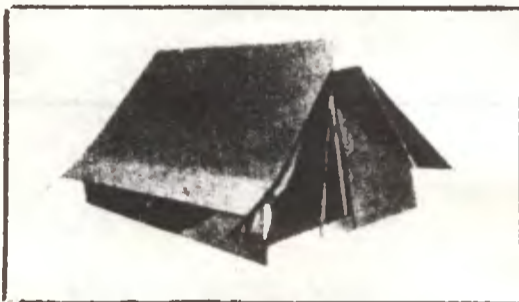
Tél. Prov. 76-20 - Prov. 76-30 - Prov. 62-65

COMME SOUS UN TOIT avec notre toile indéchirable HYDROGLISS

Fabricant spécialiste de tentes et de matériel de Camping.
Série STANDARD
8 modèles de tentes fabriquées en grande série à des prix sans concurrence.

TENTE complète depuis 75 francs
CANADIENNE 2 places 125 francs
Série LUXE extra légère, depuis 1.300 gr.

André JAMET
7, Place Victor-Hugo, GRENOBLE



CAMPING AUTO
des tentes spacieuses et confortables.
LITS PLIANTS depuis 69 francs
COUVERTURES duvet vif
190x210 : 170 frs etc...
DES NOUVEAUTÉS TRÈS INTÉRESSANTES

Vous avez réellement intérêt à nous consulter ; nous vous adresserons gratuitement notre catalogue N° 15 T. - Remise 5 % aux Membres du Touring.

de nouveaux chargeurs Tungar

EXIGEZ LE
MATÉRIEL
Tungar



Tungar NA.115

à des prix nouveaux

CHARGE 1 ou 2 BATTERIES de 6 V - 5 2,5 AMPÈRES
Prix : 370 Frs
ALIMENTATION 110 V - 50 P.S

ALS-THOM

EN VENTE PARTOUT - MAGASIN, D'EXPOSITION : 173, BOUL^e HAUSSMANN, PARIS (8^e)

MOTOGODILLE

PROPULSEUR AMOVIBLE (comme un AVIRON) se monte sur tous BATEAUX



DÉPOSÉ ET BREVETÉ

2 CV 1/2 - 5 CV - 8 CV Conception et construction françaises - INSTRUMENT DE TRAVAIL

25 ANNÉES DE PRATIQUE

Montée sur pirogues, sampangs, bacs ou quatre planches assemblées, passe partout.

Catalogue gratuit.

G. TROUCHE, 62, Quai Président-Carnot, SAINT-CLOUD (S.-&-O).

LES KLAXOPHONES ELECTRIQUES

répondent immédiatement à la pression sur le bouton. Ils sont insensibles à l'eau, à la poussière et à la chaleur du moteur

PRIX :

Type PM à 1 pavillon 320 frs
Type PMD à 2 " 420 frs
Type GMC à 2 " 580 frs



KLAXON
S.A. COURBEVOIE

A.L.

CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

VERSION CASSETTE

Attention, il faut prévoir une cassette vierge qui sera la cassette de sauvegarde de l'ÉTAT du d'ENQUETE.

Chargement du jeu :

- Mettez votre micro-ordinateur sous tension.
- Insérez la cassette face 1 (Jeu) vers le haut dans le magnétophone.
- Enfoncez la touche **LECTURE**.
 - Sur **MO5**, tapez **RUN** et appuyez sur la touche **ENTREE**.
 - Sur **TO7/70**, appuyez sur **2**.

Le magnétophone se met en marche, le programme se charge et démarre automatiquement.

Chargement du test :

- Insérez la cassette face 1 (jeu) vers le haut dans le magnétophone, en prenant garde qu'elle soit rebobinée au début.
- Mettez votre compteur à zéro.
- Faites avancer la bande magnétique jusqu'au numéro de compteur 107 pour MO5, ou 135 pour TO7/70. Touche » avance de votre magnétophone.
- Enfoncez la touche **LECTURE** du magnétophone.
- Au clavier, tapez **RUN**"TEST" et appuyez sur la touche **ENTREE**.

Le magnétophone se met en marche, le TEST va se charger.

VERSION DISQUETTE (sur TO9).

Attention, munissez-vous d'une disquette vierge formatée qui vous servira de disquette de sauvegarde de l'ÉTAT d'ENQUETE.

- Mettez votre micro-ordinateur sous tension.
- Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes.
- Appuyez sur la touche **D**.

Un menu apparaît,

- **Chargement du jeu** : appuyez sur la touche **J**.
- **Chargement du test** : appuyez sur la touche **T**.

Le lecteur de disquettes se met en marche, le programme choisi va se charger et démarrer automatiquement.

VERSION QDD.

Attention, munissez-vous d'une disquette vierge formatée qui vous servira de disquette de sauvegarde de l'ÉTAT d'ENQUETE.

- Mettez votre lecteur Q.D.D et votre micro-ordinateur sous tension.
- Insérez la disquette dans le lecteur Q.D.D, face A vers le haut.
- Sur TO7/70, tapez **2**. Sur MO5, tapez **DOS**, puis appuyez sur la touche **ENTREE**.

Un menu apparaît,

- **Chargement du jeu** : appuyez sur la touche **J**.
- **Chargement du test** : appuyez sur la touche **T**.

Suivez les instructions à l'écran.

LES COMMANDES

Pour mener votre enquête, vous pourrez vous déplacer dans le navire grâce aux flèches de direction.

Certaines touches ont aussi leur utilité :

Touche V : 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, choisissez l'étage désiré en appuyant sur la touche correspondante.

Touche P : pour faire défiler les principaux personnages.

Touche # : sauvegarde ETAT D'ENQUETE.

En appuyant sur n'importe quelle touche, vous arrêtez le défilement (témoignage ou morse). Une autre touche le débloque.

RENSEIGNEMENTS

"Meurtres sur l'Atlantique" est une enquête... Il est donc 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 véritable enquête ! Il ne faut pas non plus hésiter à se mettre en équipe...

Dans les pièces à conviction vous trouverez une feuille intitulée "GEHEIM!". Pour traduire ce texte, il faut écrire un petit programme en BASIC dont vous trouverez quelque part l'organigramme... 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...

Début du jeu :

La première question posée par le programme est "Voulez-vous charger votre état d'enquête ?".

Si vous avez fait une sauvegarde précédemment (voir paragraphe ETAT D'ENQUETE), il est important de recharger ce fichier pour pouvoir avancer dans l'enquête.

- En version cassette, il faudra insérer votre cassette de sauvegarde dans le magnétophone, enfoncer la touche **LECTURE**, puis appuyer sur la touche **O** (Oui) du clavier.

- En version disquette, placez votre disquette ETAT D'ENQUETE dans le lecteur et appuyez sur la touche **O** (Oui).

Si vous n'avez pas fait de sauvegarde ou si c'est la première fois que vous jouez, appuyez sur la touche **N** (Non).

Le jeu commence :

Vous êtes représenté par un petit carré, dans une des salles de gauche du bateau. Vous pouvez vous déplacer dans tout le navire avec les touches **↑** et **↓**. Pour changer de pont, il faut utiliser l'ascenseur, à moins qu'il n'y ait un escalier (flèches haut et bas).

N.B : On ne peut appeler un ascenseur qu'à partir de la cage d'ascenseur.

Si, lors d'un interrogatoire, le programme vous répond "trop tôt...", il ne suffit pas d'attendre, cela veut dire que vous n'avez pas encore découvert quelque chose ou interrogé quelqu'un !



ENHIVER l'emploi d'un réchauffeur de moteur n'est pas une dépense

choisissez le **CHOFOTO** Complet avec gaine chaufferette 140 Frs

APPA

Demandez la brochure "l'Automobile en hiver" à APPA 17 rue Brunel, Paris.

Aucun parasite avec la sonnerie réseau

"ALTERNASON"

"FERRIX"


Soyez prudent, ayez toujours dans votre coffre un **Câble-remorque Salvafor**



en câble d'acier tressé aviation extra-souple léger résistant. EN VENTE PARTOUT.

F^{co} 125^{re} St^e Gar-Mazet - 7 Rue Mazet - PARIS - (VI^e)

S.G.A.C.S.
Ingénieurs - Constructeurs
44, r. du Louvre, Paris-1^{er}




VOLT-OUTIL (tempo) Qui que vous soyez, (artisan ou amateur) **VOLT-OUTIL** s'impose chez vous si vous disposez de courant lumière. Il forme 20 petites machines-outils en une seule. Il perce, scie, tourne, meule, etc. bois et métaux pour 20 cent. par heure. Succès mondial, notice franco.

CHRONOGRAPHE "AURAL"

l'ami du médecin

Garanti dix ans

Prix : Or. 1600
Argent 450
Acier 350



AURICOSTE Horloger de la Marine de l'Etat
10, Rue La Boétie, Paris
Catalogue franco sur demande

fentes de parquet

OBTURATION A FROID AVEC

HYGIENIC PARQUET'S JOINT

34 RUE GUERSANT PARIS 17^e

Postal 5 kg. -- Franco 40 francs

SOLOR

POUR AVOIR UN POSTE MODERNE Remplacez vos piles 80 volts par le dispositif **FERRIX**. Remplacez vos accus 4 volts par le dispositif **SOLOR**

Tous renseignements gratuits dans "Solor-Revue" contre enveloppe timbrée **LEPEURE-FERRIX-SOLOR** 5, rue Mazet (Métro Odéon) Paris-6^e

REMORQUES

DEM




ST JULIEN-DU-SAULT (YONNE)

LES TEMOIGNAGES SUR 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 sur cassette cela oblige à certaines manipulations : c'est vous qui allez jouer le rôle du "système d'exploitation" !...

Les témoignages se trouvent tous sur la face 2 de la cassette "Meurtres sur l'Atlantique".

- Insérez la cassette face 2 vers le haut dans le magnétophone.
- Vérifiez qu'elle est bien positionnée en début de bande.
- Mettez le compteur de votre magnétophone à 0.
- En appuyant sur la touche **AVANCE** » positionnez la bande de la cassette de façon à ce que le numéro de compteur corresponde au témoignage que vous souhaitez entendre.

TABLEAUX DE CORRESPONDANCES

Témoignages	MO5	TO7/70	Témoignages	MO5	TO7/70
1	0	0	21	40	65
2	6	7	22	43	70
3	7	10	23	44	71
4	8	12	24	46	75
5	10	14	25	48	78
6	11	17	26	50	82
7	14	21	27	52	86
8	15	24	28	54	88
9	17	27	29	56	92
10	20	31	30	58	96
11	21	34	31	61	102
12	23	37	32	63	105
13	26	41	33	66	109
14	27	42	34	68	113
15	28	45	35	71	119
16	30	47	36	74	124
17	31	50	37	77	129
18	34	54	38	80	135
19	36	59	39	82	138
20	39	62	40	85	142

N.B. - N'hésitez pas à positionner la bande légèrement avant cette valeur.

ATTENTION : Ces numéros de compteur ont été relevés sur des magnétophones MO5 et TO7 munis d'alimentations externes. Les autres magnétophones auto-alimentés sont plus lents, de ce fait les numéros sont décalés par rapport à ceux notés ci-dessus.

ETAT D'ENQUETE

L'état 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 zéro à chaque fois que vous utilisez un programme. Utilisez-le quand vous souhaitez arrêter de jouer...

Sur cassette :

- Insérez la cassette de sauvegarde dans le magnétophone, et enfoncez les touches **ENREGISTREMENT** et **LECTURE**.
- Puis appuyez sur **↵**, la sauvegarde s'effectue immédiatement.

Sur disquette et QDD :

- Insérez la disquette de sauvegarde dans le lecteur de disquettes.
- Puis appuyez sur la touche **↵**, la sauvegarde s'effectue immédiatement. Le fichier efface le précédent et devient "ETAT.BIN"

INDICATIONS SUPPLEMENTAIRES

Pour certaines personnes, ce logiciel peut être un peu déroutant car il ne ressemble à aucun autre ; 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'inverse. Il lui faudra utiliser de véritables techniques d'enquêteur, alliant intuition, relevés systématiques, méthode et organisation.

Par où commencer ?

La première chose à faire 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 de 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. Il leur fournira des points précis à découvrir !

Quelle méthode 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, ainsi que tous les livres concernant la marine marchande et les grands paquebots. Nous avons également pu consulter des journaux d'époque tels que 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 (Ed. Time Life).
- "J'ai commandé Normandie". Du commandant Thoreux (Ed. Presses de la Cité).
- "La guerre secrète". D'Anthony Brown (Ed. Pygmalion).
- "Notre espion chez Hitler". De Paul Paillole (Ed. Robert Laffont).
- "A la recherche de Sir Malcom". Bande dessinée de Floch' et Rivière.
- "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. C'est en 1935 qu'est lancé le Normandie, le plus grand et le plus beau paquebot ayant jamais navigué jusqu'alors. On aurait pu croire que la France avait dit son dernier mot. Mais 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, il l'était sur le plan de sa conception. Que n'avait-on pas dit à l'époque ? Les mauvaises langues insinuaient que ce n'était qu'une copie du Normandie ! Il est vrai que l'on pouvait trouver une similitude quand à leurs silhouettes et à 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 salle des 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 remporter 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 tellement loin et que rentabiliser un tel navire tenait du prodige... C'était souvent l'Etat qui comblait le déficit !

Ce 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, photographe, 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 Charvêt mit 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).

Sa dernière mission fut la plus tragique et la plus originale aussi. 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 boutoir de la Wehrmacht. Les allemands mettaient tout en œuvre pour empêcher ces convois de passer : bombardiers, avions torpilleurs, meutes de sous marins et une escadre de navires 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 !

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 deux mines flottantes - coulons rapidement". L'émission fut alors interrompue sans que l'on connaisse la position exacte 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...

AVERTISSEMENT

"Meurtres sur l'Atlantique" est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des faits ou des personnages existant serait purement fortuite. Ce logiciel n'est pas 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.



QUESTIONS DU CONCOURS "MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE"

- Qui a écrit la "lettre" de menace ? *le meurtrier dit "minimale"*
- Comment pouvez-vous le prouver ? *il a le journal*
- Qui est la "star la plus brillante" ? *Sinus*
- La lettre adressée à Ingrid présente 2 invraisemblances. Lesquelles ?
- Comment s'appelle la machine qu'on voit sur le micro-film ? *enigma*
- Liste du programme Basic dont l'organigramme est fourni.
- Quel est le sens du radio-télégramme ? *que Sinus se doit pas arriver en bon état*
- A quelle heure est-il arrivé ? *13H54*
- A qui appartient le portefeuille trouvé ? *John W*
- Que représente la photo déchirée ? *une explosion*
- Le pistolet en photo a-t-il été utilisé ? *OUI*
- Il s'agit d'un Colt P.38 spécial. Quel est le surnom de cette arme ? *Cobra*
- Qui a tué l'aviateur de la Vallière ? *Kempfer*
- A quel endroit ? et pourquoi ? *cabine 429*
- Quelle preuve en avez-vous ?
- A quelle heure ? Comment le savez-vous ?
- Quel est le nom du deuxième cadavre ? *Boulina*
- Comment est-il mort ? et pourquoi ?
- Que trouve-t-on sur lui ? *une carte et une feuille avec des noms féminins*
- Où est le savant Turning ?
- Pourquoi est-il là ?
- Qu'y a-t-il dans les ascenseurs ? *une carte Altman, un mégot de marlboro, et une douille 7.65*
- 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 ? *brant*
- Le trafiquant de whisky n'était pas bien informé lorsqu'il pensait pouvoir faire fortune en vendant de l'alcool aux USA. Pourquoi ? *1933 fin de prohibition*
- Quel est le "mot de passe" qui permet de fouiller tout le bateau ? *sésame*
- Qui est l'agent X13 ? *Bauman*
- De quand est daté le message codé "GEHEIM !" ?
- Dans quel pays habite Mr Jacobson ? *Norvège*
- 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 ? *Adison*
- 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 ? *Mozarella*
- A quel distance a été tiré le coup de feu qui a transpercé le tissu (photo) ? *à bout portant*
- 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 ? *53 ans*

QUESTION SUBSIDIARE

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. Les sociétés ARG INFORMATIQUE et INFOGRAME organisent un grand concours à partir du 1er Juin 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 30 Janvier 1987) les gagnants seront avisés par courrier.
5. Le gagnant recevra un billet pour une croisière (deux personnes) en méditerranée. (printemps 87). Les 20 suivants recevront un bon d'achat de 500 Frs à valoir sur des logiciels COBRA SOFT ou INFOGRAME.
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 THOMSON"
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.