

# COBRA

Soft



## MEURTRE A GRANDE VITESSE

Par Bertrand BROCARD.

Vous êtes dans le TGV 618. Tandis que la rame orange fonce vers Paris à 270 Km/heure, un drame se joue voiture 3 où le contrôleur vient de découvrir un passager mort : Albert Pérignac, sénateur du Lot-et-Garonne.

Accident ? Malaise fatal ? Crime ???

A vous de jouer pour comprendre pourquoi - et comment - est mort le Sénateur Albert Pérignac.

### CHARGEMENT DU PROGRAMME

Compte-tenu de son importance, "Meurtre à grande vitesse" nécessite deux chargements de programmes. Le premier contient une présentation et des initialisations. Le second les autres éléments du jeu.

Pour charger le logiciel, procéder comme suit :

- 1/ Débrancher l'alimentation de l'ordinateur puis la rebrancher. Le message d'initialisation doit apparaître.
  - 2/ Taper CLOAD"" puis Return, le message searching doit apparaître.
  - 3/ Appuyer sur la touche PLAY du magnéto. Le volume doit être réglé à peu près à la moitié, les aigus en principe au maximum.
  - 4/ Au bout de quelques secondes le message LOADING apparaît.
- Le programme de présentation démarre automatiquement.

Si le message Loading disparaît et que rien ne se passe ou que toute la cassette défile sans démarrage, changer le réglage du volume et recommencer l'opération. En cas d'insuccès total il faut peut-être faire vérifier l'azimutage des têtes du magnétophone (qui doivent en tous cas être très propres).

### Contrôle des billets.

Suivre le mode d'emploi donné sur l'écran. Il s'agit de taper au clavier le code des quatre couleurs contenues dans une des cases de la grille imprimée au dos de la cassette. S'aider en se servant d'une feuille ou d'une réglette pour ne pas se tromper de ligne. Il peut y avoir deux cases contigües de la même couleur. Dans ce cas là taper 2 fois de suite le même chiffre.

Si vous êtes sûr d'avoir tapé la bonne combinaison et que vous êtes tout de même refusé, c'est que le chargement était mauvais, au moins en partie.

### Présentation.

Après le générique se trouve un prologue. Celui-ci contient des informations intéressantes... cependant quand on le connaît on peut le sauter en appuyant sur N avant ou pendant le passage du mot Prologue.

## CONSEILS POUR LE JEU

"Meurtre à grande vitesse" est le premier logiciel de ce type fonctionnant sur micro-ordinateur.

Voici donc des éléments qui pourront vous aider dans votre recherche...

### Les commandes

Pour jouer vous allez vous servir de votre tête mais aussi de l'ordinateur. Vous pourrez utiliser des commandes correspondant chacune à une touche. Le joueur est représenté par le X clignotant.

Les flèches de direction permettent de se déplacer. Quand on arrive à une extrémité de wagon on se retrouve dans le wagon suivant.

- REGARDER . La touche R permet de regarder.

- FOUILLER . C'est la touche F qui permet de fouiller. Préciser s'il s'agit d'un objet (O) ou d'une personne (P).

- LIRE . Il suffit d'appuyer sur L.

- PERSONNAGES . On peut visualiser les personnages les plus importants en pressant la touche P.

- INTERROGER . Pour interroger les témoins on peut appuyer sur I. Le logiciel vous demande quel témoignage vous voulez voir. Si on vous répond "trop tôt" c'est que l'événement qui autorise la vue de ce témoignage n'est pas encore survenu. De plus, on ne peut pas interroger le même personnage deux fois consécutives.

- ACTION . L'appui sur la touche A permet d'utiliser un appareil ou de renforcer une action si le besoin s'en fait sentir...

Toutes ces commandes s'appliquent à l'endroit où le X clignote.

### Indications diverses

Témoins : Quand on regarde à une place, si la place est occupée et que le passager a quelque chose à dire, sa photo s'affiche dans le médaillon.

Objets : Une des grandes originalités de "Meurtre à grande vitesse" c'est la présence d'indices matériels réels. Ceux-ci sont fournis dans un petit sac plastique sous le thermoformage. Il y a treize "objets" différents. Quand vous en trouvez un dans le train le nom de l'objet est suivi de xxx.

Quand vous avez choisi la commande A, l'appui sur ESC permet de revenir à l'enquête proprement dite. Le mot "FIN" peut aussi être utile.

Si vous avez besoin de téléphoner, composer le numéro sous la forme suivante : par exemple 16/85xxxxxx ou 16/1xxxxxxx. La tonalité est représentée par le signe /. Ne pas inclure d'espace.

Un dernier conseil...

Si vous voulez comprendre pourquoi le sénateur Pérignac est mort, vous devrez procéder dans le sens inverse de l'auteur. Aussi n'hésitez à tout noter... et ne regardez pas les témoignages ! LISEZ-LES !

ET MAINTENANT, A VOUS DE JOUER !