

LES GUIGNOLS DE L'INFO

CD-ROM VERSION
PC

LE CAUCHEMAR DE

PIPID



PHILIPS

CANAL+
MULTIMEDIA

LES
GUIGNOLS
DE L'INFO

LE CAUCHEMAR DE

PPD

Dans le cyber-espace,
personne
ne vous entend crier.



Il était une fois un gentil présentateur de journal télévisé : P.P.D. P.P.D. avait tout pour être heureux : il travaillait pour la plus grande chaîne de télé et son journal était le plus regardé. Pourtant, P.P.D. avait des problèmes : d'abord, il perdait un peu ses cheveux, donc il les ramenait devant pour pas que ça se voie, et surtout, toutes les nuits, il faisait le même horrible cauchemar...



Il se retrouve plongé dans le monde terrifiant de la Télévision de World Company...

WORLD
Company

Road Show Mondial

PPD est dans un énorme amphithéâtre
au milieu de milliers de personnes.

Monsieur Sylvestre est sur scène
et prononce un discours effrayant...

WORLD
Company

Beeaar!

En 1945, John Sylvestre Senior, le président
de l'époque de la World Company, est très
inquiet : il s'aperçoit que le monde va à sa
perte. Avec le baby-boom, il y aura bientôt
trop d'habitants sur terre, pas assez de
place, nous n'avons pas assez d'air. Les prévisions des
experts de la World Company sont alarmantes.

CORRUPTION En 2020, l'air libre : la couche d'ozone
MERDIER aura disparu. Fini l'espace : nous serons 20
AMINE milliards. Fini le travail : tout sera
SURPOPULATION mécanisé et informatisé. Il faut donc fonder
BORDE une nouvelle société qui consomme autant que
la première, mais basée sur un nouvel art de
vivre...

TOUS
LES
JOURS



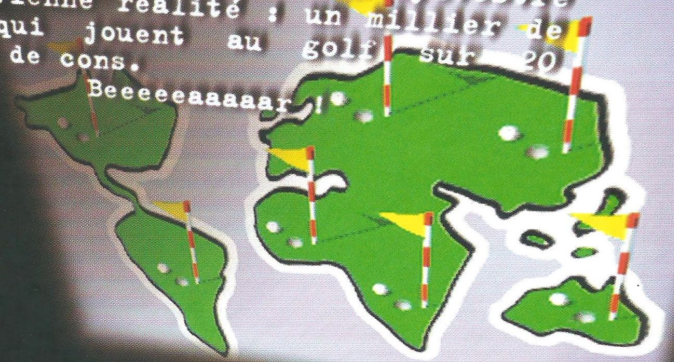
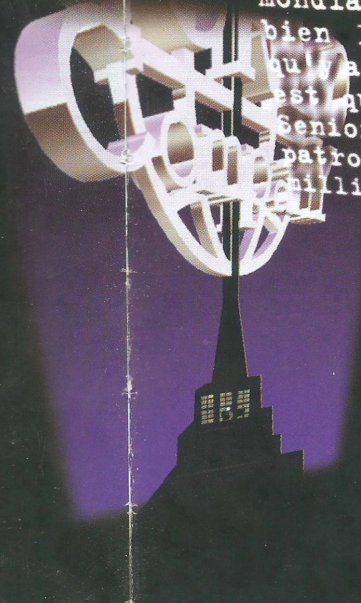


C'est alors que John Sylvestre Senior a une idée géniale : en 2020, il faut que les 20 milliards de châtites chômeurs du monde aient chacun droit à une petite pièce souterraine où ils pourront librement manger et boire les produits World Company. Mais comment les faire rester là sans trop bouger pour ne pas trop respirer ?

John Sylvestre Senior invente alors le truc lumineux qui rend con ! la télé-

vision. Depuis, World Company est devenu leader mondial du secteur, produisant aussi bien l'appareil que les programmes qui y sont diffusés. Notre objectif pour 2020 est que le grand rêve de John Sylvestre Senior devienne réalité : un milliard de patrons qui jouent au golf sur 20 milliards de cons.

Beeeeeeaaaar !



PPD se réveille en sueur, terrorisé.

Il se rassure en se disant que tout cela n'est qu'un mauvais rêve. Pourtant, un détail attire son attention :

sur sa table de chevet, il trouve un gros carnet à spirale : Le Cauchemar de PPD, version française sous-titrée Neuneu. Intrigué, PPD le feuillette.

Le carnet, écrit de la main même de François Léotard, ressemble à un guide : il est rempli de dessins, de croquis, de descriptions d'endroits où PPD doit visiblement se rendre. PPD n'y comprend goutte. Il referme le carnet, se recoiffe et se rendort...



SAMEDI



Les émissions signalées par @ sont des rediffusions

21 décembre

6.05 ALERTE A MALIBU épisode 453.
@ Les requins attaquent.

7.00 ALERTE A MALIBU épisode 234.
@ Mitch devient aveugle.

Cynthia est maintenant rétablie, mais sa relation avec Bruce se détériore. Bruce a toujours son problème d'alcool. Mitch fait part à Cynthia de son amour mais reçoit une haltère dans l'œil dans la salle de musculation.

Le cauchemar recommence : PPD est LES INFOS D'ALERTE A MALIBU

7 maintenant devenu directeur d'une

des quatre chaînes de télévision de la ALERTE A MALIBU épisode 41.

World Company ! Cette chaîne ne diffuse pour imprévu.

qu'Alerte à Malibu à longueur de journée. Elle ses abdos fessiers dans la salle de

@ Cynthia enceinte.

Le divorce de Cynthia et Bruce est officiel. Cynthia peut vivre son amour avec Mitch. Ils font l'amour dans la salle de musculation.

10.05 ALERTE A MALIBU épisode 5.
@ La naissance du fils de Cynthia.

11.00



11.35 ALERTE A MALIBU épisode 87.
@ Mitch opéré.

Mitch en voulant porter secours à une ancienne amie de l'université se fait mordre par un requin venimeux. Transporté dans la salle de musculation, il doit être opéré.

12.10 ALERTE A MALIBU épisode 654.
@ Le fils de Cynthia part en retraite.

Elle ses abdos fessiers dans la salle de musculation. Il rencontre par hasard Trevor qui a eu un problème d'alcool. Trevor harcèle sexuellement Mitch.

14.50 ALERTE A MALIBU épisode 453.
@ @ Les requins attaquent.

16.00 ALERTE A MALIBU épisode 3.
@ Cynthia aveugle.

Cynthia a la cornée brûlée par une algue polluée. Elle apprend que le professeur qui doit l'opérer a eu une liaison avec sa mère 26 ans auparavant, l'âge de Cynthia...

17.00 ALERTE A MALIBU épisode 312.
@ Le maillot de bain.

Cynthia n'a plus de maillot de bain. Elle va dans un magasin pour en acheter un. Elle décide alors d'en essayer plusieurs.

19.10 ALERTE A MALIBU épisode 231.
@ Le lourd secret.

Mitch apprend que son père a fumé une cigarette au lycée. Désespéré, il boit et ne se met plus de déodorant.

20.00 LE JOURNAL D'ALERTE A MALIBU

20.50

Feuilleton américain.

ALERTE A MALIBU

épisode 975.

Mitch Bill Foster
Jim David Asshole
Zito Yoshiro Nakati
Ed William Schreck
Cynthia Pamela Calberson

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS

La liaison entre Mitch et Trevor se détériore. Cynthia a finalement décidé d'acheter un maillot deux pièces. Mitch rend visite à son père qui est en prison où il purge une peine de trente ans pour avoir traversé en dehors des clous. Celui-ci lui apprend qu'il a eu des relations sexuelles avec sa mère. Mitch a enfin percé le secret de sa naissance. Bouleversé, il se rend à la salle de musculation.

SI VOUS AVEZ RATÉ LE DÉBUT DE CET ÉPISODE

Mitch rejoint Jim à la salle de musculation. Ils suivent un cours d'abdos fessiers avec le professeur coréen Zito. En partant de la salle, le gardien, Ed, ferme le club à clef. En voulant sortir, Mitch et Jim réalisent qu'ils sont enfermés. Les heures passent, Mitch et Jim sont affamés, ils décident de manger le professeur Coréen.



Les émissions signalées par @ sont des rediffusions

21 décembre

22.40 ALERTE A MALIBU épisode 78.
@ Le couloir de la mort.

Cynthia fait du mono-kini sur la plage de Santa-Monica. Elle est aussitôt arrêté par la police. Bruce lui rend visite au pénitencier où elle attend la date de son exécution capitale.

23.20 ALERTE A MALIBU épisode 232.
@ La grâce.

23.45 ALERTE A MALIBU épisode 232.
@ @ La grâce (suite).

0.10 LE JOURNAL DE LA NUIT
D'ALERTE A MALIBU

VOTRE NUIT

1.10 ALERTE A MALIBU épisode 453.
@ @ @ Les requins attaquent.

2.20 ALERTE A MALIBU épisode 234.
@ @ Mitch devient aveugle.

3.10 ALERTE A MALIBU épisode 52.
@ @ Le mariage du fils de Cynthia .

4.00 ALERTE A MALIBU épisode 4.
@ @ Cynthia enceinte.



Alors maintenant, ch'tite PPD
tu te remues le cul et tu
te démerdes pour me faire
pêter une putain d'audience !

Il doit débaucher des animateurs.
S'il n'y arrive pas, il doit
aller dans les égouts de Thierry
Ardisson chercher des bombes
pour les attaquer...



Moi, j'sais pas ce que t'en penses Cherge,
mais j'prendrais bien une tite poire!

Messieurs, si il vous plaît...

Ah ben pour l'info c'est la poire
et y compris les chipes!

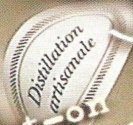
Pas de poire, pas de scoop!

Non, messieurs...

Allez, on ferme!

la poire: chtac une poire,
la mécanique des fluides!

Moi, je débats pas
si on fait pas une idée
avec vous par frère chain?
quova-t-on qui, semaines?
à parler dans les prochain que ce soit
Même un tout petit scoop poiretiti?



Il doit aller chez Ma'ame
Chrissine négociier des scoops
auprès de Cherge et Phi-ipe
contre de la poire...

Juste un nom contre un peu de poire?
Jacques Chirac,
non, hein, si?

Ou alors Lionel Jospin,
peut-être, hein, non?

Une info, juste une info...

Maître à
Ma'ame
Chrissine

1995 - 1996
1994 - 1995
1993 - 1994
1992 - 1993
1991 - 1992
1990 - 1991
1989 - 1990
1988 - 1989
1987 - 1988
1986 - 1987
1985 - 1986
1984 - 1985
1983 - 1984
1982 - 1983
1981 - 1982
1980 - 1981
1979 - 1980
1978 - 1979
1977 - 1978
1976 - 1977
1975 - 1976
1974 - 1975
1973 - 1974
1972 - 1973
1971 - 1972
1970 - 1971
1969 - 1970
1968 - 1969
1967 - 1968
1966 - 1967
1965 - 1966
1964 - 1965
1963 - 1964
1962 - 1963
1961 - 1962
1960 - 1961
1959 - 1960
1958 - 1959
1957 - 1958
1956 - 1957
1955 - 1956
1954 - 1955
1953 - 1954
1952 - 1953
1951 - 1952
1950 - 1951
1949 - 1950
1948 - 1949
1947 - 1948
1946 - 1947
1945 - 1946
1944 - 1945
1943 - 1944
1942 - 1943
1941 - 1942
1940 - 1941
1939 - 1940
1938 - 1939
1937 - 1938
1936 - 1937
1935 - 1936
1934 - 1935
1933 - 1934
1932 - 1933
1931 - 1932
1930 - 1931
1929 - 1930
1928 - 1929
1927 - 1928
1926 - 1927
1925 - 1926
1924 - 1925
1923 - 1924
1922 - 1923
1921 - 1922
1920 - 1921
1919 - 1920
1918 - 1919
1917 - 1918
1916 - 1917
1915 - 1916
1914 - 1915
1913 - 1914
1912 - 1913
1911 - 1912
1910 - 1911
1909 - 1910
1908 - 1909
1907 - 1908
1906 - 1907
1905 - 1906
1904 - 1905
1903 - 1904
1902 - 1903
1901 - 1902
1900 - 1901
1899 - 1900
1898 - 1899
1897 - 1898
1896 - 1897
1895 - 1896
1894 - 1895
1893 - 1894
1892 - 1893
1891 - 1892
1890 - 1891
1889 - 1890
1888 - 1889
1887 - 1888
1886 - 1887
1885 - 1886
1884 - 1885
1883 - 1884
1882 - 1883
1881 - 1882
1880 - 1881
1879 - 1880
1878 - 1879
1877 - 1878
1876 - 1877
1875 - 1876
1874 - 1875
1873 - 1874
1872 - 1873
1871 - 1872
1870 - 1871
1869 - 1870
1868 - 1869
1867 - 1868
1866 - 1867
1865 - 1866
1864 - 1865
1863 - 1864
1862 - 1863
1861 - 1862
1860 - 1861
1859 - 1860
1858 - 1859
1857 - 1858
1856 - 1857
1855 - 1856
1854 - 1855
1853 - 1854
1852 - 1853
1851 - 1852
1850 - 1851
1849 - 1850
1848 - 1849
1847 - 1848
1846 - 1847
1845 - 1846
1844 - 1845
1843 - 1844
1842 - 1843
1841 - 1842
1840 - 1841
1839 - 1840
1838 - 1839
1837 - 1838
1836 - 1837
1835 - 1836
1834 - 1835
1833 - 1834
1832 - 1833
1831 - 1832
1830 - 1831
1829 - 1830
1828 - 1829
1827 - 1828
1826 - 1827
1825 - 1826
1824 - 1825
1823 - 1824
1822 - 1823
1821 - 1822
1820 - 1821
1819 - 1820
1818 - 1819
1817 - 1818
1816 - 1817
1815 - 1816
1814 - 1815
1813 - 1814
1812 - 1813
1811 - 1812
1810 - 1811
1809 - 1810
1808 - 1809
1807 - 1808
1806 - 1807
1805 - 1806
1804 - 1805
1803 - 1804
1802 - 1803
1801 - 1802
1800 - 1801
1799 - 1800
1798 - 1799
1797 - 1798
1796 - 1797
1795 - 1796
1794 - 1795
1793 - 1794
1792 - 1793
1791 - 1792
1790 - 1791
1789 - 1790
1788 - 1789
1787 - 1788
1786 - 1787
1785 - 1786
1784 - 1785
1783 - 1784
1782 - 1783
1781 - 1782
1780 - 1781
1779 - 1780
1778 - 1779
1777 - 1778
1776 - 1777
1775 - 1776
1774 - 1775
1773 - 1774
1772 - 1773
1771 - 1772
1770 - 1771
1769 - 1770
1768 - 1769
1767 - 1768
1766 - 1767
1765 - 1766
1764 - 1765
1763 - 1764
1762 - 1763
1761 - 1762
1760 - 1761
1759 - 1760
1758 - 1759
1757 - 1758
1756 - 1757
1755 - 1756
1754 - 1755
1753 - 1754
1752 - 1753
1751 - 1752
1750 - 1751
1749 - 1750
1748 - 1749
1747 - 1748
1746 - 1747
1745 - 1746
1744 - 1745
1743 - 1744
1742 - 1743
1741 - 1742
1740 - 1741
1739 - 1740
1738 - 1739
1737 - 1738
1736 - 1737
1735 - 1736
1734 - 1735
1733 - 1734
1732 - 1733
1731 - 1732
1730 - 1731
1729 - 1730
1728 - 1729
1727 - 1728
1726 - 1727
1725 - 1726
1724 - 1725
1723 - 1724
1722 - 1723
1721 - 1722
1720 - 1721
1719 - 1720
1718 - 1719
1717 - 1718
1716 - 1717
1715 - 1716
1714 - 1715
1713 - 1714
1712 - 1713
1711 - 1712
1710 - 1711
1709 - 1710
1708 - 1709
1707 - 1708
1706 - 1707
1705 - 1706
1704 - 1705
1703 - 1704
1702 - 1703
1701 - 1702
1700 - 1701
1699 - 1700
1698 - 1699
1697 - 1698
1696 - 1697
1695 - 1696
1694 - 1695
1693 - 1694
1692 - 1693
1691 - 1692
1690 - 1691
1689 - 1690
1688 - 1689
1687 - 1688
1686 - 1687
1685 - 1686
1684 - 1685
1683 - 1684
1682 - 1683
1681 - 1682
1680 - 1681
1679 - 1680
1678 - 1679
1677 - 1678
1676 - 1677
1675 - 1676
1674 - 1675
1673 - 1674
1672 - 1673
1671 - 1672
1670 - 1671
1669 - 1670
1668 - 1669
1667 - 1668
1666 - 1667
1665 - 1666
1664 - 1665
1663 - 1664
1662 - 1663
1661 - 1662
1660 - 1661
1659 - 1660
1658 - 1659
1657 - 1658
1656 - 1657
1655 - 1656
1654 - 1655
1653 - 1654
1652 - 1653
1651 - 1652
1650 - 1651
1649 - 1650
1648 - 1649
1647 - 1648
1646 - 1647
1645 - 1646
1644 - 1645
1643 - 1644
1642 - 1643
1641 - 1642
1640 - 1641
1639 - 1640
1638 - 1639
1637 - 1638
1636 - 1637
1635 - 1636
1634 - 1635
1633 - 1634
1632 - 1633
1631 - 1632
1630 - 1631
1629 - 1630
1628 - 1629
1627 - 1628
1626 - 1627
1625 - 1626
1624 - 1625
1623 - 1624
1622 - 1623
1621 - 1622
1620 - 1621
1619 - 1620
1618 - 1619
1617 - 1618
1616 - 1617
1615 - 1616
1614 - 1615
1613 - 1614
1612 - 1613
1611 - 1612
1610 - 1611
1609 - 1610
1608 - 1609
1607 - 1608
1606 - 1607
1605 - 1606
1604 - 1605
1603 - 1604
1602 - 1603
1601 - 1602
1600 - 1601
1599 - 1600
1598 - 1599
1597 - 1598
1596 - 1597
1595 - 1596
1594 - 1595
1593 - 1594
1592 - 1593
1591 - 1592
1590 - 1591
1589 - 1590
1588 - 1589
1587 - 1588
1586 - 1587
1585 - 1586
1584 - 1585
1583 - 1584
1582 - 1583
1581 - 1582
1580 - 1581
1579 - 1580
1578 - 1579
1577 - 1578
1576 - 1577
1575 - 1576
1574 - 1575
1573 - 1574
1572 - 1573
1571 - 1572
1570 - 1571
1569 - 1570
1568 - 1569
1567 - 1568
1566 - 1567
1565 - 1566
1564 - 1565
1563 - 1564
1562 - 1563
1561 - 1562
1560 - 1561
1559 - 1560
1558 - 1559
1557 - 1558
1556 - 1557
1555 - 1556
1554 - 1555
1553 - 1554
1552 - 1553
1551 - 1552
1550 - 1551
1549 - 1550
1548 - 1549
1547 - 1548
1546 - 1547
1545 - 1546
1544 - 1545
1543 - 1544
1542 - 1543
1541 - 1542
1540 - 1541
1539 - 1540
1538 - 1539
1537 - 1538
1536 - 1537
1535 - 1536
1534 - 1535
1533 - 1534
1532 - 1533
1531 - 1532
1530 - 1531
1529 - 1530
1528 - 1529
1527 - 1528
1526 - 1527
1525 - 1526
1524 - 1525
1523 - 1524
1522 - 1523
1521 - 1522
1520 - 1521
1519 - 1520
1518 - 1519
1517 - 1518
1516 - 1517
1515 - 1516
1514 - 1515
1513 - 1514
1512 - 1513
1511 - 1512
1510 - 1511
1509 - 1510
1508 - 1509
1507 - 1508
1506 - 1507
1505 - 1506
1504 - 1505
1503 - 1504
1502 - 1503
1501 - 1502
1500 - 1501
1499 - 1500
1498 - 1499
1497 - 1498
1496 - 1497
1495 - 1496
1494 - 1495
1493 - 1494
1492 - 1493
1491 - 1492
1490 - 1491
1489 - 1490
1488 - 1489
1487 - 1488
1486 - 1487
1485 - 1486
1484 - 1485
1483 - 1484
1482 - 1483
1481 - 1482
1480 - 1481
1479 - 1480
1478 - 1479
1477 - 1478
1476 - 1477
1475 - 1476
1474 - 1475
1473 - 1474
1472 - 1473
1471 - 1472
1470 - 1471
1469 - 1470
1468 - 1469
1467 - 1468
1466 - 1467
1465 - 1466
1464 - 1465
1463 - 1464
1462 - 1463
1461 - 1462
1460 - 1461
1459 - 1460
1458 - 1459
1457 - 1458
1456 - 1457
1455 - 1456
1454 - 1455
1453 - 1454
1452 - 1453
1451 - 1452
1450 - 1451
1449 - 1450
1448 - 1449
1447 - 1448
1446 - 1447
1445 - 1446
1444 - 1445
1443 - 1444
1442 - 1443
1441 - 1442
1440 - 1441
1439 - 1440
1438 - 1439
1437 - 1438
1436 - 1437
1435 - 1436
1434 - 1435
1433 - 1434
1432 - 1433
1431 - 1432
1430 - 1431
1429 - 1430
1428 - 1429
1427 - 1428
1426 - 1427
1425 - 1426
1424 - 1425
1423 - 1424
1422 - 1423
1421 - 1422
1420 - 1421
1419 - 1420
1418 - 1419
1417 - 1418
1416 - 1417
1415 - 1416
1414 - 1415
1413 - 1414
1412 - 1413
1411 - 1412
1410 - 1411
1409 - 1410
1408 - 1409
1407 - 1408
1406 - 1407
1405 - 1406
1404 - 1405
1403 - 1404
1402 - 1403
1401 - 1402
1400 - 1401
1399 - 1400
1398 - 1399
1397 - 1398
1396 - 1397
1395 - 1396
1394 - 1395
1393 - 1394
1392 - 1393
1391 - 1392
1390 - 1391
1389 - 1390
1388 - 1389
1387 - 1388
1386 - 1387
1385 - 1386
1384 - 1385
1383 - 1384
1382 - 1383
1381 - 1382
1380 - 1381
1379 - 1380
1378 - 1379
1377 - 1378
1376 - 1377
1375 - 1376
1374 - 1375
1373 - 1374
1372 - 1373
1371 - 1372
1370 - 1371
1369 - 1370
1368 - 1369
1367 - 1368
1366 - 1367
1365 - 1366
1364 - 1365
1363 - 1364
1362 - 1363
1361 - 1362
1360 - 1361
1359 - 1360
1358 - 1359
1357 - 1358
1356 - 1357
1355 - 1356
1354 - 1355
1353 - 1354
1352 - 1353
1351 - 1352
1350 - 1351
1349 - 1350
1348 - 1349
1347 - 1348
1346 - 1347
1345 - 1346
1344 - 1345
1343 - 1344
1342 - 1343
1341 - 1342
1340 - 1341
1339 - 1340
1338 - 1339
1337 - 1338
1336 - 1337
1335 - 1336
1334 - 1335
1333 - 1334
1332 - 1333
1331 - 1332
1330 - 1331
1329 - 1330
1328 - 1329
1327 - 1328
1326 - 1327
1325 - 1326
1324 - 1325
1323 - 1324
1322 - 1323
1321 - 1322
1320 - 1321
1319 - 1320
1318 - 1319
1317 - 1318
1316 - 1317
1315 - 1316
1314 - 1315
1313 - 1314
1312 - 1313
1311 - 1312
1310 - 1311
1309 - 1310
1308 - 1309
1307 - 1308
1306 - 1307
1305 - 1306
1304 - 1305
1303 - 1304
1302 - 1303
1301 - 1302
1300 - 1301
1299 - 1300
1298 - 1299
1297 - 1298
1296 - 1297
1295 - 1296
1294 - 1295
1293 - 1294
1292 - 1293
1291 - 1292
1290 - 1291
1289 - 1290
1288 - 1289
1287 - 1288
1286 - 1287
1285 - 1286
1284 - 1285
1283 - 1284
1282 - 1283
1281 - 1282
1280 - 1281
1279 - 1280
1278 - 1279
1277 - 1278
1276 - 1277
1275 - 1276
1274 - 1275
1273 - 1274
1272 - 1273
1271 - 1272
1270 - 1271
1269 - 1270
1268 - 1269
1267 - 1268
1266 - 1267
1265 - 1266
1264 - 1265
1263 - 1264
1262 - 1263
1261 - 1262
1260 - 1261
1259 - 1260
1258 - 1259
1257 - 1258
1256 - 1257
1255 - 1256
1254 - 1255
1253 - 1254
1252 - 1253
1251 - 1252
1250 - 1251
1249 - 1250
1248 - 1249
1247 - 1248
1246 - 1247
1245 - 1246
1244 - 1245
1243 - 1244
1242 - 1243
1241 - 1242
1240 - 1241
1239 - 1240
1238 - 1239
1237 - 1238
1236 - 1237
1235 - 1236
1234 - 1235
1233 - 1234
1232 - 1233
1231 - 1232
1230 - 1231
1229 - 1230
1228 - 1229
1227 - 1228
1226 - 1227
1225 - 1226
1224 - 1225
1223 - 1224
1222 - 1223
1221 - 1222
1220 - 1221
1219 - 1220
1218 - 1219
1217 - 1218
1216 - 1217
1215 - 1216
1214 - 1215
1213 - 1214
1212 - 1213
1211 - 1212
1210 - 1211
1209 - 1210
1208 - 1209
1207 - 1208
1206 - 1207
1205 - 1206
1204 - 1205
1203 - 1204
1202 - 1203
1201 - 1202
1200 - 1201
1199 - 1200
1198 - 1199
1197 - 1198
1196 - 1197
1195 - 1196
1194 - 1195
1193 - 1194
1192 - 1193
1191 - 1192
1190 - 1191
1189 - 1190
1188 - 1189
1187 - 1188
1186 - 1187
1185 - 1186
1184 - 1185
1183 - 1184
1182 - 1183
1181 - 1182
1180 - 1181
1179 - 1180
1178 - 1179
1177 - 1178
1176 - 1177
1175 - 1176
1174 - 1175
1173 - 1174
1172 - 1173
1171 - 1172
1170 - 1171
1169 - 1170
1168 - 1169
1167 - 1168
1166 - 1167
1165 - 1166
1164 - 1165
1163 - 1164
1162 - 1163
1161 - 1162
1160 - 1161
1159 - 1160
1158 - 1159
1157 - 1158
1156 - 1157
1155 - 1156
1154 - 1155
1153 - 1154
1152 - 1153
1151 - 1152
1150 - 1151
1149 - 1150
1148 - 1149
1147 - 1148
1146 - 1147
1145 - 1146
1144 - 1145
1143 - 1144
1142 - 1143
1141 - 1142
1140 - 1141
1139 - 1140
1138 - 1139
1137 - 1138
1136 - 1137
1135 - 1136
1134 - 1135
1133 - 1134
1132 - 1133
1131 - 1132
1130 - 1131
1129 - 1130
1128 - 1129
1127 - 1128
1126 - 1127
1125 - 1126
1124 - 1125
1123 - 1124
1122 - 1123
1121 - 1122
1120 - 1121
1119 - 1120
1118 - 1119
1117 - 1118
1116 - 1117
1115 - 1116
1114 - 1115
1113 - 1114
1112 - 1113
1111 - 1112
1110 - 1111
1109 - 1110
1108 - 1109
1107 - 1108
1106 - 1107
1105 - 1106
1104 - 1105
1103 - 1104
1102 - 1103
1101 - 1102
1100 - 1101
1099 - 1100
1098 - 1099
1097 - 1098
1096 - 1097
1095 - 1096
1094 - 1095
1093 - 1094
1092 - 1093
1091 - 1092
1090 - 1091
1089 - 1090
1088 - 1089
1087 - 1088
1086 - 1087
1085 - 1086
1084 - 1085
1083 - 1084
1082 - 1083
1081 - 1082
1080 - 1081
1079 - 1080
1078 - 1079
1077 - 1078
1076 - 1077
1075 - 1076
1074 - 1075
1073 - 1074
1072 - 1073
1071 - 1072
1070 - 1071
1069 - 1070
1068 - 1069
1067 - 1068
1066 - 1067
1065 - 1066
1064 - 1065
1063 - 1064
1062 - 1063
1061 - 1062
1060 - 1061
1059 - 1060
1058 - 1059
1057 - 1058
1056 - 1057
1055 - 1056
1054 - 1055
1053 - 1054
1052 - 1053
1051 - 1052
1050 - 1051
1049 - 1050
1048 - 1049
1047 - 1048
1046 - 1047
1045 - 1046
1044 - 1045
1043 - 1044
1042 - 1043
1041 - 1042
1040 - 1041
1039 - 1040
1038 - 1039
1037 - 1038
1036 - 1037
1035 - 1036
1034 - 1035
1033 - 1034
1032 - 1033
1031 -

LA FÊTE AUX NEUNEUS

6 MANEGES EXCEPTIONNELS !
JOUEZ ET GAGNEZ
DES LOTS UNIQUES !

POLE POSITION

Conduis la Formule 1 de JEAN ALESI !
Toi aussi, conduis à l'oreille !
Gavies à GAUCHE, tu tournes à DROITE.
Gavies à DROITE, tu tournes à GAUCHE.
Gavies à DROITE, tu tournes à DROITE.
Gavies à DROITE, tu tournes à DROITE.
Gavies à DROITE, tu tournes à DROITE.

Le tour de manège : 5 Patates

LES INVITES

TU ES JACQUES TOURNIN.
TA MISSION : ENFERMER
LES BOSSERS AVANT
QUE LE JUGE MALGRIN
N'AIT LE TEMPS DE FAIRE
LES MISSE EN CHAMBRÉ !

Le tour de manège : 5 Patates

LES INVITES

PATA TOR

ESSAIE DE FAIRE
RENTRE JPP SUR
LE TERRAIN ET
FAIS LE MARQUER
DES BUTS !!!!!

Le tour de manège : 5 Patates

LES INVITES

LE JEU ELECTORAL ULTIME ! TU SOUS-TIENS
UN CANDIDAT AUX ELECTIONS. TA MISSION :
EPARPNER SES COPAINS ET MASSACRER
SES ADVERSAIRES !
Le tour de manège : 5 Patates

KAROKÉ

CHANTE LES PLUS
GRANDES CHANSONS
FRANCAISES :
"REVIENS JPP, REVIENS"
"KESTANANAFOUT" ...

Le tour de manège : 5 PATATES

LES INVITES

LIGNE N°2
MET

DES ANIMATEURS !

DES BOMBES !



Aller à la fête foraine pour
essayer de gagner des invités,
des animateurs, des films...

LES INVITES

Le tour de manège : 5 Patates

LES INVITES

Le tour de manège : 5 Patates

LES INVITES

FREJUS

Construit briques
par briques le fameux
mur de François
Léotard à Frejus.

Le tour de manège : 5 Patates

JEU POLITIQUE ANIMÉ PAR VINCENT LAGAFÉ POLITIQUE SHOW

Invité : PHILIPPE DE VILLIERS

L'invité se soumet à trois épreuves. S'il réussit, il a le droit d'exposer son programme en deux minutes. S'il perd, il a un gage.



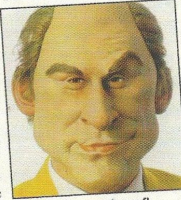
LES ÉPREUVES

Le Trampoline
Philippe de Villiers doit mettre des paniers dans un panneau de basket situé à 17 mètres du sol.

Saucisse
Philippe de Villiers, déguisé en saucisse, doit rejoindre son pot de moutarde, il doit éviter les attaques des pommes de terre géantes.

Le Strip Élastique
Philippe de Villiers, perché sur un pylône, doit sauter à l'élastique et à chaque passage enlever un vêtement d'une Lagafette. L'épreuve est réussie si la Lagafette se retrouve nue.

Le Gage
Si Philippe de Villiers perd, il devra défendre l'avortement.



Vincent Lagafé

17.30 DOUBLE FOYER

Un jeu animé par Laurent Cabré
Un couple séparé joue la garde de son enfant en 10 épreuves. Chaque épreuve perdue par l'un des conjoints augmente la pension qu'il aura à verser.

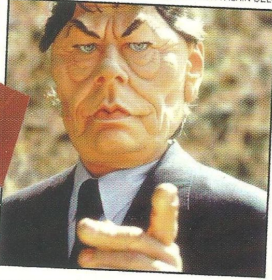
21.05 ALERTE A MALIBU épisode 843
© Happy Birthday
Mich organise un gang bang pour les 23 ans de Cynthia

17.05 ALERTE A MALIBU épisode 332
© Les requins sont repartis

FILM FRANÇAIS DE 1977 RÉALISÉ PAR ALAIN DELON

POLICE MACHINE

SCÉNARISTE : ALAIN DELON • PRODUCTEUR : ALAIN DELON • DIRECTEUR : ALAIN DELON • SPECTATEUR : ALAIN DELON



RÉSUMÉ
Alain Campanna (Alain Delon) est le meilleur inspecteur de police. Il est le plus honnête, celui qui a les meilleurs résultats et il est très beau. Il a de belles lunettes et des pantalons qui ne se froissent pas même dans le train. Il a une grosse voiture de sport, habite dans un duplex, mange dans les plus grands restaurants, tout ça avec son petit salaire car, grâce à ses pantalons, il a très peu de frais de pressing. Les truands le craignent, ses supérieurs le respectent et toutes les filles draguent. Il n'y a que les teinturiers qui l'aiment pas trop.

SI VOUS AVEZ RATÉ LE DÉBUT
Alain Campanna démantème un réseau international de contrefaçons de pantalons qui ne se froissent pas, même dans le train.

ATTENTION
Certaines images de ce film sont susceptibles de choquer les spectateurs les plus cinéphiles.

23.00 TOUT EST PASSABLE

ÉMISSION ANIMÉE PAR JEAN-MARC MORANDINI
Invitée : BERNADETTE CHIRAC
L'ancienne star du disco devenue psychanalyste pour assister à la trique.
Le commerce du trafic d'organes de nains.
Malgrit de trente kilos un mois grâce à la prophétie.



Bernadette Chirac

VOTRE NUIT

- 19.05 ALERTE A MALIBU épisode 328
© Cynthia au coiffeur
- 2.30 ALERTE A MALIBU épisode 981
© Les requins sont repartis
- 4.05 ALERTE A MALIBU épisode 434
© Cynthia chez le boucher

Alerte à Malibu

ALERTE A MALIBU
ALERTE A MALIBU
ALERTE A MALIBU

ALERTE A MALIBU

11.05 BONJOUR LES FILLES UNE FOIS

Animé par Philippe Bouvard
Les invités doivent raconter des histoires drôles sur les homosexuels avec l'accent belge.

11.30 ALERTE A MALIBU épisode 434
© Cynthia chez le boucher

ALERTE A MALIBU

20 épisode 98
Rivals hamburger

5 ALERTE A MALIBU épisode 876
© Au secours !

GRANDS REPORTAGES A LA UNE

Grand magazine d'information avec des morceaux de déontologie dedans.

La prostitution chez les enfants, la prostitution chez les vieillards, la prostitution chez les prostituées.

ALERTE A MALIBU

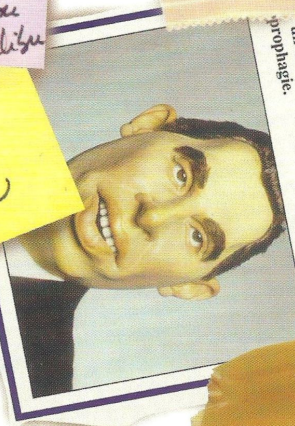
Alerte à Malibu

ALERTE A MALIBU épisode 328
© Au secours !

ALERTE A MALIBU

EX MACHINA

Emission littéraire animée par PPDA
PPDA reçoit des auteurs d'ouvrages qu'il a vraiment lus. Invités : Yvon Guimier, auteur de "PPDA mythe vivant et légende de la Télévision", Raymond Guesdon, auteur de "Manuel d'utilisation du magnétoscope Panasonic MC 450" et Jean-Michel Deglande, auteur du "Règlement Interne de TF1".



Yvon Guimier

POUR TOUJOURS

Jeu divertissement animé par Fabrice
Trois couples en compétition. Les femmes cachées derrière un rideau vont déféquer. Les maris doivent reconnaître les excréments de leurs compagnes.

13.05 ALERTE A MALIBU épisode 335
© Cynthia chez l'esthéticienne

14.35 ALERTE A MALIBU épisode 335
© Le divorce

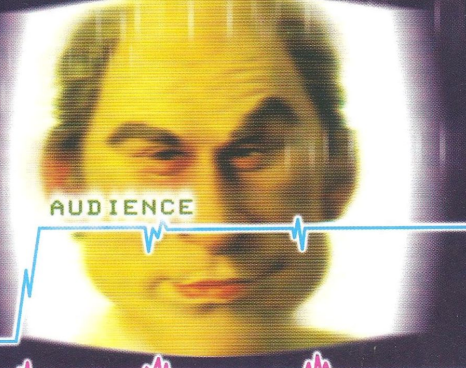
11.30 ALERTE A MALIBU épisode 335
© Cynthia chez le boucher

13.05 ALERTE A MALIBU épisode 335
© Au secours !

14.35 ALERTE A MALIBU épisode 335
© Mitch



Une fois ce périple accompli, la nouvelle grille des programmes de PPD est prête.



AUDIENCE

AUDIENCE

ACTIVITÉ CÉRÉBRALE

ACTIVITÉ CÉRÉBRALE

AUDIENCE

AUDIENCE

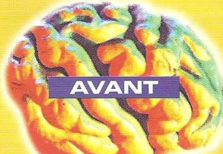
ACTIVITÉ CÉRÉBRALE

ACTIVITÉ CÉRÉBRALE

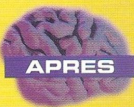


PPD teste cette nouvelle grille auprès des cerveaux représentant les téléspectateurs.

DES SCIENTIFIQUES AMÉRICAINS L'ONT PROUVÉ : DANS NOTRE SOCIÉTÉ MÉDIATIQUE ET INFORMATISÉE, LE CERVEAU EST DE MOINS EN MOINS IMPORTANT. DE PLUS LE CERVEAU EST LA SOURCE DE BIEN DES TRACAS : ANGOISSES EXISTENTIELLES, PEUR DE LA MORT, SENTIMENT DE CULPABILITÉ... HEUREUSEMENT, IL EXISTE MAINTENANT UNE MÉTHODE RÉVOLUTIONNAIRE QUI PERMET DE DIMINUER SON ACTIVITÉ CÉRÉBRALE : LA «TÉLÉVISION». ALLUMEZ LA «TÉLÉVISION» ET REGARDEZ LE PROGRAMME LE PLUS STUPIDE QUI SOIT. EN À PEINE DIX MINUTES, VOUS RESSENTIREZ LES PREMIERS EFFETS : VOUS N'AUREZ PLUS ENVIE DE RIEN FAIRE, VOTRE ACTIVITÉ CÉRÉBRALE DÉCROÎT ! QUEL BONHEUR D'AVOIR UNE ACTIVITÉ CÉRÉBRALE QUI DIMINUE : ON NE SE POSE PLUS DE QUESTIONS, ON EST HEUREUX !




AVANT



APRES

OUI, je veux diminuer mon activité cérébrale !
NON, je ne veux plus me poser de questions !
OUI, je veux être bien et heureux !
Je suis intéressé par votre méthode «Télévision». Envoyez-moi votre grille de programmes stupides qui me feront rapidement et durablement diminuer mon activité cérébrale.

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
Bon à renvoyer à : Monsieur PPD, directeur des programmes, Canal Monde Mondial, World Company, Terre.



*Putain, mais c'est quoi,
cet Audimat de chiotte ?!
T'es viré, tas de merde !*

La grille a été diffusée.
Monsieur Sylvestre regarde les résultats.
Il hurle, hurle, hurle. Il hurle tellement
fort que ça réveille PPD tout heureux
de sortir ce cauchemar atroce.



*Allez, maintenant, c'est toi qui fait PPD,
chtite fromage qui pue! Fais-moi une bonne télé:
explose-moi l'Audimat que je gagne plein de pognon!
Beeeeeaar!*

INSTALLATION SUR APPLE MACINTOSH :

Insérez le CD-ROM «Cauchemar 1» dans le lecteur de votre Macintosh. Dans la fenêtre «Cauchemar 1» cliquez deux fois sur le dossier «Mettre dans le Dossier Système» pour l'ouvrir. Sélectionnez tout son contenu et copiez la sélection dans le Dossier Système de votre disque de démarrage. Le jeu nécessite en effet QuickTime2.x, SoundManager3.x et Intel Indeo pour fonctionner. Vous devez redémarrer votre Macintosh après cette opération.

Si certains des éléments du dossier «Mettre dans le système» étaient déjà présents dans votre Macintosh et que vous utilisiez une version du système 7.5, vous ne pourriez les remplacer, si vous le souhaitez, qu'après avoir retiré les précédents. Pour cela, ouvrez le dossier «Extensions» de votre «Dossier Système». Mettez dans la poubelle les éléments qui doivent être remplacés puis glissez-y ceux du dossier «Mettre dans le système» et redémarrez votre ordinateur. Attention : ne mettez dans la poubelle que les extensions concernées (QuickTime, SoundManager ou Indeo Video).

Puis cliquez deux fois sur l'icône «Installation» de la fenêtre «Cauchemar 1» et suivez les instructions à l'écran. Un dossier «Le Cauchemar de PPD» est alors créé dans le volume que vous aurez sélectionné; il contient les fichiers nécessaires à l'exécution du jeu.

CONFIGURATION MINIMALE :

«Le Cauchemar de PPD» a été prévu pour fonctionner au minimum sur les ordinateurs équipés de 8 Mo de mémoire vive, d'un écran 640 par 480 en 256 couleurs, d'une carte son et d'un lecteur de CD-ROM double vitesse. Cependant, les meilleurs résultats sont obtenus avec un affichage en milliers de couleurs, un lecteur de CD-ROM triple vitesse et plus de 8 Mo de mémoire vive disponible.

INSTALLATION SUR PC ET COMPATIBLES :

Insérez le CD-ROM «Cauchemar 1» dans le lecteur de votre ordinateur. Sous Windows 95, l'installation démarre automatiquement. Sous Windows 3.x, sélectionnez le lecteur correspondant à votre unité de CD-ROM dans le Gestionnaire de Fichiers et cliquez deux fois sur le fichier «INSTALLE.EXE».

Suivez alors les instructions à l'écran. En particulier, vous devez sélectionner l'unité de disque sur laquelle seront copiés les fichiers nécessaires au jeu. Apple QuickTime pour Windows 2.1 et, si vous êtes sous Windows 3.x, Microsoft WinG sont ainsi installés sur votre ordinateur.

Une fois l'installation terminée, cliquez deux fois sur l'icône «Le Cauchemar de PPD» pour lancer le jeu. Celui-ci se trouve sur le bureau si vous êtes sous Windows 95, ou dans le Gestionnaire de Programmes si vous êtes sous Windows 3.x.

CONFIGURATION MINIMALE :

«Le Cauchemar de PPD» a été prévu pour fonctionner au minimum sur les ordinateurs équipés de 8 Mo de mémoire vive, d'un écran 640 par 480 en 256 couleurs, d'une carte son et d'un lecteur de CD-ROM double vitesse. Cependant, les meilleurs résultats sont obtenus avec un affichage en milliers de couleurs, un lecteur de CD-ROM triple vitesse et plus de 8 Mo de mémoire vive disponible.

En cas de problème avec le CD-ROM, vous pouvez nous contacter par téléphone au 01 45 78 48 48, par fax au 01 45 78 47 47, par minitel sur le 3615, code CPLUS (rubrique CDROM) ou, enfin, sur le web : <http://www.cplus.fr> (rubrique LE COIN CYBER).

CHAMBRE DE PPD

Commencer une nouvelle partie : cliquez sur les somnifères (Nouveau cauchemar).

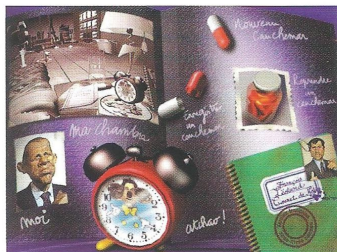
Enregistrer une partie : cliquez sur **"Enregistrer un cauchemar"**, puis utilisez la boîte de dialogue standard du Mac ou du P.C.

Reprendre une partie : cliquez sur **"Reprendre un cauchemar"** puis utilisez la boîte de dialogue standard du Mac ou du P.C., pour localiser et ouvrir le fichier de sauvegarde.

Revenir dans son cauchemar après une interruption : cliquez sur la poire de la lampe de chevet pour éteindre la lumière (Me rendormir). Cette fonction est inactive en début de session.

Quitter : Cliquez sur le réveil (Atchao...), puis confirmez sur l'écran des crédits.

Revenir dans la chambre : à l'exception de certains jeux qui ne sont pas interruptibles, la poire de la lampe de chevet est présente en haut à droite de l'écran. Cliquez sur elle pour revenir à la chambre, où vous pouvez enregistrer, quitter, ou commencer une nouvelle partie...



PRINCIPALES MANIPULATIONS

CURSEURS

Ils sont au nombre de 9 et se modifient selon les actions entreprises, et les parties survolées.



pointeur neutre

action sur un objet



(prendre, écouter un son, zoomer une image...)



déplacement à gauche

déplacement à droite



déplacement vers l'avant

déplacement vers l'arrière



survol d'un objet qu'on peut prendre

porter un objet



lâcher un objet

(quand la partie survolée peut accueillir l'objet que l'on a pris et que l'on porte).



CLIQUER/DÉPOSER

Cette manipulation simple s'effectue principalement sur la grille des programmes.

Survoler l'icône d'un film, d'un animateur etc. transforme le curseur. Cliquer sur elle permet de le porter. Il ne faut pas garder le bouton de la souris enfoncé.

Survoler une zone qui peut accueillir l'objet porté transforme le curseur (lâcher un objet).

Cliquer sur une zone d'accueil dépose l'objet à cet endroit.

Cliquer n'importe où ailleurs annule l'action en cours, replace l'objet porté à sa position d'origine, et restitue le pointeur neutre.

Cliquer sur une zone d'accueil qui contient déjà un objet du même type, échange les deux objets. Par exemple, cliquer-déposer un animateur du placard vers une case de la grille, le place dans cette case, et envoie au placard l'animateur qui s'y trouvait déjà le cas échéant.

LES NOTES NEU-NEU

François Léotard a fait une partie du "Cauchemar de PPD" bien avant vous. Il a tout noté. Un coin de page de ses notes est disponible en bas à droite de la plupart des écrans.

Ses notes contiennent des informations d'aide, propres au lieu visité et à son contexte, ou détaillées écran par écran quand c'est utile.

Pour y accéder, cliquez sur le coin de page "Notes" qui est disponible en bas à droite des écrans.

CHOIX DES ADVERSAIRES

Vous allez rencontrer trois adversaires à chaque partie, choisis parmi six postulants. A chaque début de partie, le jeu vous propose une combinaison d'adversaires, mais vous pouvez la modifier.

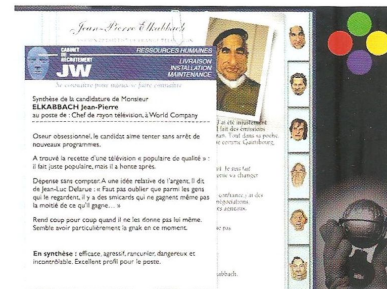
Pour imaginer comment ils se comportent, référez vous à leurs modèles !... ou consultez leurs dossiers de candidatures.

Cliquez sur les onglets de la chemise "candidatures". Cliquez sur la lettre de motivation, ou sur la note de synthèse du cabinet de recrutement pour les faire passer au premier plan.

Cliquez sur la photo du candidat pour entendre son "discours de motivation".

Cliquez-déposez l'icône "Choisir ce candidat" sur une des pastilles de couleurs représentant les chaînes du bouquet numérique CMM, sauf la bleue, qui vous est réservée. Si vous déposez un candidat qui se trouve déjà à la tête d'une autre chaîne, vous échangez simplement les couleurs des deux patrons.

Cliquez sur la boule World Company que vous tend Sylvestre, pour prendre vos fonctions à l'usine et



L'USINE WORLD COMPANY

POINT DE VUE «BUREAU»

Cliquez sur le visiophone pour prendre connaissance des messages laissés par vos adversaires. Ils se jouent les uns après les autres automatiquement. Cliquez de nouveau pour les interrompre.

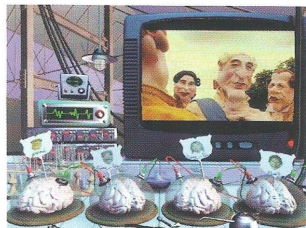
Cliquez sur la corbeille de courrier, ou sur le fax pour prendre connaissance des dernières recommandations de Sylvestre.

Cliquez sur le "**Métrordinateur**", pour partir dans le monde virtuel du World Company Wide Web, ou Village Fromage qui Pue Global. Cliquez sur le calendrier de Roswell, pour suivre le beau roman d'amour entre la Créature et Jacques Pradel, mais surtout pour y trouver un indice qui dévoile une personnalité à inviter à l'antenne ce mois-ci.

POINT DE VUE «CERVEAUX»

Prenez connaissance grâce à l'oscilloscope du degré d'abrutissement moyen du public, qui rend compte de leur capacité à zapper, ou au contraire, à rester inertes devant la même chaîne toute la soirée. Cliquez sur le moniteur pour voir ou revoir les meilleurs programmes diffusés par toutes les chaînes le mois précédent.

Dans l'écran de diffusion : zappez à volonté d'une chaîne à l'autre en cliquant sur leur logo quand il est actif (il est estompé quand elles n'ont pas diffusé de programmes originaux). Zappez linéairement, dans l'ordre des chaînes présentes, au moyen de la touche suite. Cliquez sur "**Eteindre**" pour refermer cet écran et revenir aux cerveaux.



POINT DE VUE «PORTE DE SORTIE»

Cliquez sur la porte pour revenir à la chambre. Action identique à celle de la lampe de chevet.

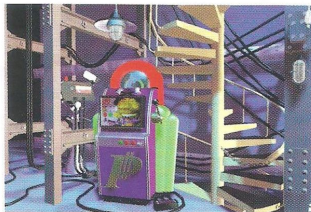


POINT DE VUE «JUKE BOX À ENCHÈRES»

Il faut vous y rendre à l'appel de Patrick Sabatier, au cours des trois premiers mois de la saison, pour acheter aux enchères les animateurs mis en vente. Il est fermé à partir de Décembre, car Sabatier a généralement tout vendu à cette date.

Cliquez sur le juke box pour faire démarrer la vente.

Attention : si vous ne répondez pas aux appels pressants de Patrick Sabatier, il organisera la vente au profit de vos seuls concurrents !



Les enchères

Pour prononcer une enchère : cliquez sur une dent de Patrick Sabatier ou sur la flèche bleue correspondante. Les prix que vous pouvez proposer s'affichent automatiquement en fonction de l'offre courante.

Cliquez sur "**Je passe cette enchère**" quand vous n'êtes pas intéressé par l'animateur en vente, ou quand vous ne souhaitez plus monter. Patrick Sabatier termine alors rapidement ses tractations avec les autres concurrents et adjuge immédiatement. Vous pouvez aussi, bien sûr, laisser se dérouler normalement les enchères des autres concurrents sans intervenir. C'est juste un peu plus long.

Cliquez sur "**J'arrête**" pour mettre fin aux enchères. Attention : les concurrents eux, continuent !

Les contrats

A la fin des enchères, signez un contrat avec les animateurs que vous avez achetés.

Remplissez si vous le souhaitez la clause de garantie d'exclusivité, facultative mais utile. C'est un supplément de prix qui reste confidentiel entre l'animateur et votre chaîne. Il peut empêcher vos adversaires de débaucher l'animateur, car ils ne sauront pas combien il faut lui offrir (voir "**Le site Pognon**"). Le montant de la clause de garantie d'exclusivité augmente ou diminue par pas de 5 Patates, en cliquant sur les flèches.

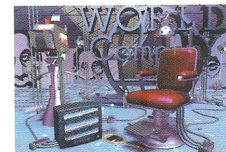
Validez en cliquant dans la zone prévue pour la signature. C'est une décision ferme et irrévocable.

L'escalier

A la fin du jeu (fin juin), à l'appel de Sylvestre, prenez l'escalier vers le haut ou vers le bas (c'est selon le résultat), pour connaître votre ultime destin.

POINT DE VUE «MACHINE À BOURRER LE CRÂNE»

Cliquez sur le fauteuil pour vous faire bourrer le crâne par Sylvestre, et apprendre la stratégie du jeu, la loi des 20%, etc. C'est une aide bien utile.



POINT DE VUE «LE DIMAT» ET «LA GRILLE»

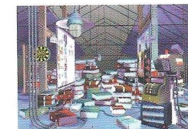
Cliquez sur le Dimat et la Grille pour les afficher en gros plan et bâtir sa stratégie.

Les gros plans sont proposés automatiquement quand c'est nécessaire :

- **Début de mois** : pour programmer les animateurs.
- **Fin de mois** : pour achever la programmation en plaçant des films, des bombes, ou en mettant "**Plus du cul**", comme Monsieur Mougeotte.

Le dimat

Consultation des résultats uniquement.



La grille

Affichez les grilles des adversaires en cliquant sur le logo CMM (quatre pastilles de couleurs), afin d'établir une comparaison.

Affichez le placard en cliquant sur l'icône **"Placard"**, pour voir les animateurs dont vous disposez en réserve.

Placez un animateur, une bombe, ou un film sur la grille en **"cliquant-déposant"** (voir plus haut).

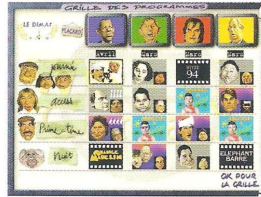
Affichez les stocks de films et de bombes, en cliquant sur l'icône Stock.

Faites défiler les «stocks» de films navets, films à succès, ou bombes en cliquant sur les flèches.

Attention : inutile de se compliquer la vie, les succès ont tous la même valeur, les navets aussi. Les bombes détruisent le potentiel d'audience des animateurs visés, et en font des brêles du plus bas niveau. Si possible, évitez de bomber vos propres animateurs...

Au début du mois, quand vous consultez le Dimat et remplacez vos animateurs, le Dimat est accessible directement depuis la grille.

Mettez **"Plus du cul"** en cliquant sur la pompe pour gonfler les nichons de toutes les couleurs de la vie. Chaque coup de pompe coûte 10 Patates. Dégonflez en cliquant sur la valve. Vous pouvez gonfler ou dégonfler quatre fois. Validez la grille en cliquant sur **"OK pour la grille"**. Quand vous y reviendrez ensuite, ce sera en consultation uniquement. Sachez vous décider.



METROSCAPE NAVIGATEUR



Cliquez sur le **"Métrordinateur"** pour y accéder.

Sur le plan, choisissez la station de métro souhaitée en cliquant sur elle. Certaines ne sont pas accessibles, soit que vous n'avez pas assez d'argent pour acheter ce qu'on y vend, soit qu'elles aient déjà été

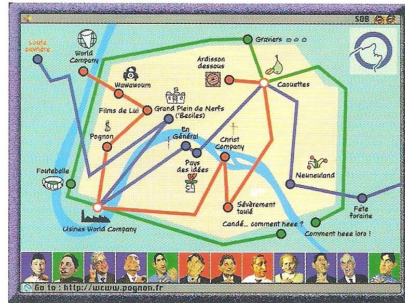
visitées par vos adversaires. Elles sont alors fermées. Dans la rame, choisissez la station de métro souhaitée en cliquant sur elle, dans le tableau des lignes. Affichez le plan en plein écran en cliquant sur le logo Métroscap.

Sortez de la rame et entrez dans un site, en cliquant dans la porte ouverte. Sinon, choisissez une autre destination.

Attention : trois destinations seulement sont autorisées au cours d'un trajet. Le choix devient effectif dès qu'on sort du métro.

Revenir à l'usine World Company met fin au trajet. Confirmez dans la boîte de dialogue, mais ce n'est pas à priori votre intérêt.

Dans tous les sites il existe une station de métro. Cliquez sur elle pour reprendre Métroscap. Attention, cela met fin à la visite du site, qui est ensuite fermé.



SITE DES INVITÉS

Les personnalités occupent huit sites : Grand plein de nerfs, Esprits simples, Loute ouvrière, En Général, Sévèrement taulé, Christ Company, Pays des idées, Neuneuland.

Ces sites recèlent des gags et des spectacles, "just for fun". Assistez à la pièce Nanard Antoinette sur le site Sévèrement taulé, faites le test **"Es-tu révolutionnaire"** sur Loute ouvrière, faites tout péter sur Grand plein de nerfs... Soyez curieux.

Chaque mois, quatre des sites sur huit contiennent des informations d'actualité sur un Guignol que vous pouvez inviter à l'antenne. Dans ces sites, vous croiserez le **"Cyber Meunier"**, avec sa boule de cristal. Cliquez sur lui ! Il ouvrira le rideau qui dévoile l'écran où visionner le reportage d'actualité.

Cliquez pour stopper la vidéo.

Cliquez de nouveau sur elle pour la redémarrer (elle reprend toujours au début).

Cliquez déposez l'icône du Guignol invité, et offrez le à un de vos animateurs. Attention, vous ne pouvez pas recevoir d'invité à l'antenne en dehors des cases où vous avez un animateur.

Cliquez sur le logo CMM pour voir les grilles de vos adversaires et vous aider dans votre choix.

Validez votre choix et refermez le rideau. Cyber Meunier aura disparu à votre retour. Votre choix de programmation est donc définitif !



SITE FILMS DE LUI

Alain Delon propose successivement deux lots de trois films. Payez d'avance pour un lot, en cliquant sur le prix indiqué.

Le premier film vous est acquis. C'est un "chef d'œuvre" produit, réalisé et joué par d'Alain Delon. Mais c'est un des navets du jeu. Il vous en prie...Pour les autres, vous devez encore passer une épreuve.



Dommage, vous avez déjà payé. Mais quoi, c'est le business...

Cliquez sur **"Moteur"** pour passer au jeu, et deviner le titre des deux autres films que vous pouvez emporter. Ce sont des succès, très bons pour le Dimat. Vous avez intérêt à gagner.

Ecoutez et regardez le premier indi-

ce (deux parties apparentes de l'affiche du film). Ecoutez-le de nouveau en cliquant sur les parties dévoilées de l'affiche. Achetez si vous le souhaitez deux indices supplémentaires en cliquant sur les zones correspondantes de l'affiche : le premier est sonore et visuel, le second visuel seulement.

Chaque indice acheté réduit les choix de titres qui vous sont proposés : au départ, une bonne réponse possible parmi cinq, puis parmi quatre, puis trois. Choisissez votre réponse en cliquant sur un des titres de films. Vous n'avez droit qu'à une seule réponse ! Cliquez sur **"Moteur"** pour passer au suivant et ainsi de suite. Cliquez sur **"The End"** pour mettre fin prématurément au jeu, notamment si vous ne souhaitez pas acheter le deuxième lot.

SITE ARDI-FAMATION

Il distribue les "bombes" qui vous permettront de bien pêter la gueule aux animateurs de vos adversaires. Payez le prix indiqué à l'entrée. Pour ce prix vous pouvez trouver trois bombes si vous êtes sagace. Cliquez sur la bouche d'égout pour descendre dans le labyrinthe.

Écoutez les explications de Thierry Ardisson, ou commencez tout de suite votre périple en cliquant sur la rame. Quand vous arrivez à un carrefour, écoutez ce que vous dit le Guignol. Si vous croyez y reconnaître ses paroles habituelles, il dit la vérité. Cliquez du côté du tunnel où brille la lumière. S'il vous semble avoir emprunté ses paroles à un copain, il ment. Cliquez du côté opposé à son conseil.

Dans tous les cas choisissez très vite. Sinon, il se vexe et quitte la galerie. Vous risquez alors de rencontrer des carrefours vides, où vous devrez compter sur la chance. Si vous empruntez les bons chemins, vous trouverez des poubelles et serez bloqué par des grilles. Cliquez sur elles pour ramasser les "bombes" et poursuivre votre périple.

A la fin de ce voyage, vous pouvez les visionner en cliquant sur les enveloppes scellées qui les contiennent. Refermez l'écran de diffusion en cliquant dans sa partie gauche, ou sur le scellé qui représente une bouche d'égout.

Attention : avec les labyrinthes, on sait où on entre, mais on ne sait pas où on sort. Tous les sites sont équipés d'une bouche d'égout par laquelle vous ressortirez, selon les hasards de vos déambulations.



SITE CAOUËTES



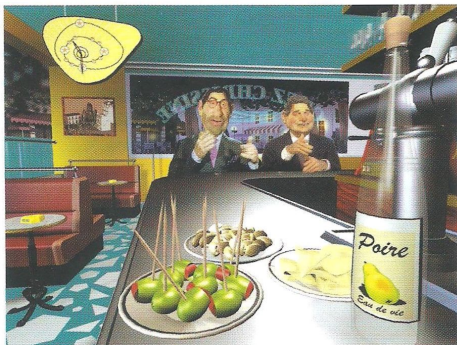
Cliquez sur le bistrot pour entrer et vous installer. Attendez l'arrivée de Cherge et Phiipe. Écoutez bien, et mêlez vous à leur conversation.

Faites péter la poire en cliquant sur la bouteille. Posez leur une question quand c'est possible (curseur faire) en cliquant sur eux. Si vous posez une question pendant qu'ils parlent, vous les coupez.

Surveillez l'heure, car Chrissine ferme à 23 heures.

En vous débrouillant bien, vous pouvez obtenir jusqu'à trois noms de sites d'invités à visiter le mois suivant. Tâchez de ne pas les oublier ! Ca vous permettra de prendre une bonne longueur d'avance sur vos adversaires.

En vous débrouillant mal (ils sont susceptibles et soiffards), vous pouvez vous faire jeter du bistrot. Comment faire ? Ca on ne va pas vous le dire quand même... Poires, questions, il faut doser, comme au bistrot, et puis bien écouter ce qu'ils disent pour jauger leur humeur... Mais dans le fond, vous n'avez rien à perdre. Juste quelques bonnes n'analyses à gagner...



SITE POGNON

Patrick Sabatier vous a vendu des animateurs aux enchères (très chères). Attention, il les revendra à vos adversaires derrière votre dos ! Autant profiter vous-même de ces pratiques "tonteuses" mais tellement efficaces. Cliquez sur l'officine RMC (*Revenu Minimum de Communication*), pour consulter le catalogue imprimé sur une liasse de billets. Cliquez sur le catalogue pour le voir en gros plan.

Consultez la liste des animateurs en poste chez vos concurrents, avec leur valeur courante, leur statut (star ou brêle), la tranche qu'ils animent. Faites votre choix en cliquant sur une tête.

Vous accédez alors à sa fiche détaillée (un beau billet de pognon). Cliquez sur l'enveloppe pour faire une offre. Souvenez-vous que cet animateur a peut-être signé une clause de garantie d'exclusivité. Attention, vous ne pouvez pas tâtonner... Une offre ferme et définitive, c'est tout !

Fixez votre offre par pas de 5 Patates en cliquant sur plus ou moins. Validez en cliquant sur "**OK pour cette offre**". Patrick Sabatier téléphone. Vous aurez la réponse tout de suite.

Qu'elle soit positive ou non, vous ne pouvez plus rien proposer à cet animateur. En revanche, vous pouvez faire trois tentatives de recrutement par visite du site.

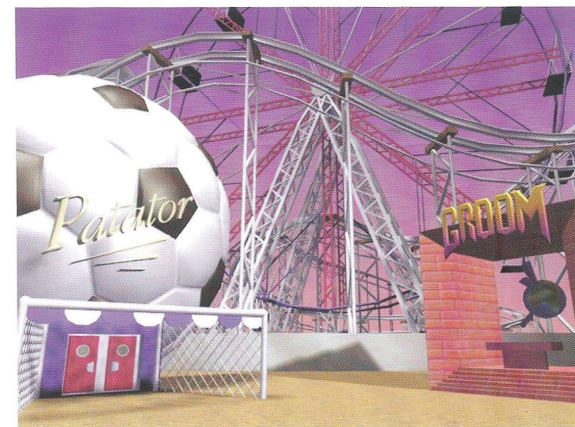
Cliquez sur "**Fin**" pour arrêter prématurément, ou faites vos trois offres, puis signez les beaux contrats (voir "*Les enchères*").

SITE FÊTE FORAINE

La Fête Foraine est gérée par Alain Juppé, qui vous fera des cadeaux Juppé... Ça flaire le racket fiscal mais ça vaut quand même le coup d'y aller... Si, si.

On y trouve trois jeux par demi saison.

Payez le prix réclamé à l'entrée, et pénétrez dans les baraques foraines.



LA CHANCE AUX CHANTEURS

Choisissez une chanson en cliquant sur son titre.

Écoutez la mélodie et suivez l'apparition des paroles à l'écran.

Déclenchez le chant de chaque phrase avec votre voix de PPD que vous avez, en cliquant ou en enfonçant la barre d'espace.

Essayez de rester synchronisé au maximum avec la musique. Chaque phrase chantée hors de la plage tolérée vous retranche des points.



FRÉJUS

Construisez le mur de la villa de François Léotard.
Entraînez-vous avec une brique sur le premier écran pour bien saisir les manipulations au clavier et à la souris.

- **Flèche gauche** : décale la brique à gauche d'une demi longueur, c'est à dire d'une largeur.
 - **Flèche droite** : décale la brique à droite d'une demi longueur, c'est à dire d'une largeur.
 - **Flèche haut** : opère une rotation de 90° de la brique dans le sens des aiguilles d'une montre.
 - **Flèche bas** : fait tomber la brique immédiatement et appelle la brique suivante.
 - des boutons sur l'écran vous permettent d'accomplir les mêmes actions.
- Repérez bien le modèle de mur qui vous a été présenté. Cliquez sur la truelle pour commencer. Placez chaque brique qui tombe à la bonne place et dans le bon sens pour reconstituer le mur. C'est un puzzle dynamique. Il y a douze briques au total. Vous avez droit à trois essais.



GROOM

Choisissez de jouer au clavier ou la souris.
Repérez l'équipe politique qu'on vous présente comme les futurs vainqueurs des élections, et l'équipe de leurs meilleurs ennemis. Cliquez sur le bouton "On/off" pour commencer.

Choisissez votre arme journalistique (stylos, ou crayons) en cliquant sur elle et surveillez bien leur usure. N'oubliez pas alors de recharger quand c'est possible, ou d'en changer. Pointez votre arme sur les ennemis et uniquement sur eux. Epargnez bien les futurs vainqueurs, à qui vous devez servir de garçon d'ascenseur pour éviter le placard après les élections. Les ennemis vous tirent dessus. Devancez les en cliquant. Surveillez bien l'évolution de votre visage, sur lequel s'impriment les balles reçues et les erreurs (quand vous descendez un ami). Au bout de trois impacts, vous êtes placardisé...

Equivalents clavier :

- **Flèche gauche** : décale la visée d'un cran à gauche
- **Flèche droite** : décale la visée d'un cran à droite
- **Barre d'espace** : déclenche le tir
- **Les touches 1, 2 et 3** : changent d'armes
- **Les touches 1, 2 et 3** : rechargent les armes



PATATOR

Cliquez sur le sifflet pour commencer.
Laissez parler vos instincts de hooligan. Cliquez sur la tête des supporters anglais pour cracher sur Cantona qui court le long de la ligne de touche. Attention, quand ils ont fini leur bière, ils n'ont plus de salive non plus, et ils s'écroulent raides.
Quand un crachat atteint sa cible, observez bien sa réaction.

Aimé se décide alors à faire entrer JPP.
Vous êtes JPP. Essayez d'intercepter la balle en cliquant dessus : ballon, ballon, ballon...
Quand vous avez intercepté, essayez de marquer en retrouvant les bons réflexes du Patator. Choisissez le type de tir et la direction en cliquant dessus. Puis allumez le goal en cliquant sur « . »
Attention, le goal a sa chance !



CORRUPTION 4

(Certains disent qu'il y aurait eu Corruption 1, 2 et 3 avant).
Vous êtes le Gardé des sots.
Quand le juge prononce une convocation au tribunal, il envoie un assesseur au Palais de Justice, dans sa petite voiture qui ne va pas vite (la justice n'est pas riche). Dans l'intervalle, vous devez enterrer le dossier.
Repérez l'endroit où il se trouve (une flèche cliquable).

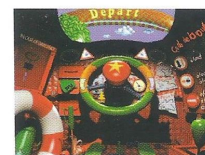
Repérez l'endroit où vous trouverez une pelle.
Foncez d'abord chercher la pelle, puis allez enterrer le dossier.
Vous pouvez cliquer sur les icônes d'actions pour :

- faire demi-tour,
- sauter vers l'avant,
- sauter vers le haut avec un petit moteur fusée,
- sauter en parachute c'est conseillé dès qu'il y a plus d'un étage, sinon les chutes sont rudes et font perdre du temps),
- creuser : l'icône apparaît seulement quand on a la pelle.

Le juge va prononcer quatre convocations. Vous pouvez vous permettre de laisser un de vos protégés être mis en examen, mais pas plus. Sinon, vous êtes bon pour le Ministère des Pin's Parlants...

Equivalents clavier :

- **faire demi-tour** : flèches gauche et droite,
- **sauter vers l'avant** : flèche bas,
- **sauter vers le haut** : flèche haut
- **sauter en parachute** : touche D (Descendre)
- **creuser** : touche E (Enterrer).



PALE POSITION

Vous devez faire un tour de circuit dans la voiture de Jean Alesi. Seulement, vous ne voyez pas la route, pour les raisons techniques que Jean vous expliquera. Donc vous conduisez à l'oreille.
Mettez vous bien dans l'oreille le bruit des graviers, en cliquant sur "**graviers à gauche**" et "**graviers à droite**".

Choisissez votre vitesse : à fond, à fond, à fond est la vitesse recommandée, sinon vous risquez de ne pas boucler le tour dans les temps.
Cliquez sur le levier vert de démarrage.
Ensuite, dès que vous entendez les graviers à gauche, tournez à droite en appuyant sur la droite du volant ou avec la flèche droite. Dès que vous entendez les graviers à droite, tournez à gauche en appuyant sur la gauche du volant ou avec la flèche gauche.
Tournez à fond, à fond, à fond, en maintenant le bouton de la souris, ou les flèches gauche ou droite enfoncées pendant toute la durée du virage.
Vous avez droit à deux essais.

Les Guignols de l'Info «Le Cauchemar de PPD - Le Livre »,

Auteur : Jean-François Halin · Direction artistique : Marc Bruckert/Le Village assisté de Frédéric Leclerc
· Photos : Gilles Zimmerman · Illustrations : Weissmüller.

AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TELEVISION DE PROJECTION :

Des images fixes ou des images qui peuvent provoquer des dégâts permanents du tube cathodique ou peuvent marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou intensif des jeux vidéo sur des téléviseurs de projection grand-écran.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédents médicaux ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

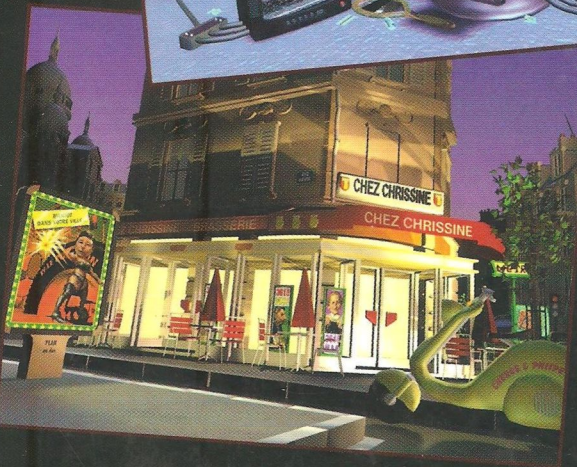
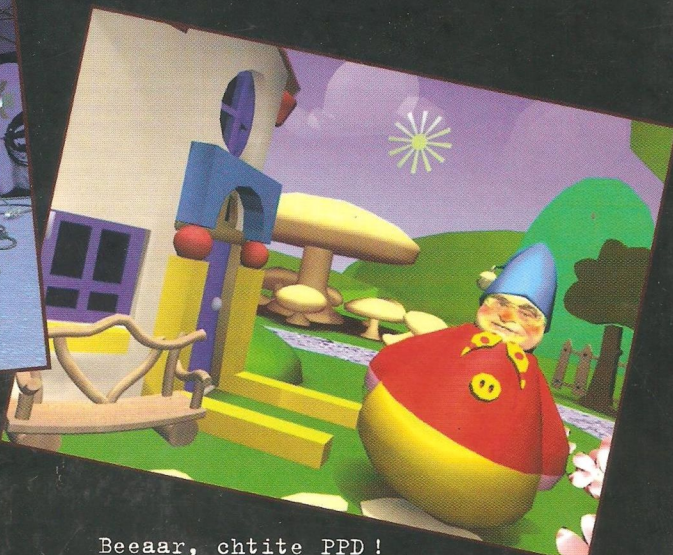
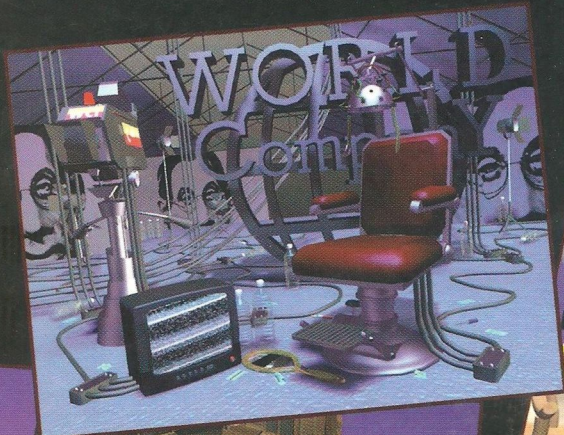
Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran.

Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



Beeaar, chtite PPD !
 Maintenant t'es chef d'une des chaînes de télé de la World Company. Alors au boulot !
 Fabrique ta grille de programme : trouve des animateurs et des putains de concepts d'émissions, ramène-leur des invités, achète des conneries de films ! Et remue-toi le cul pour trouver des scoops !
 Pis si ça suffit pas, t'as qu'à piquer des animateurs chez tes connards de concurrents ou dégommer ceux qui veulent pas changer de chaîne !
 Allez, magne-toi ! Va chez Ma'ame Chrissine, Charge et Phi-ipe, y savent toujours tout.
 Va dans les sites virtuels du World Company Wide Web !
 Et si tu paumes, t'as le chef des Neuneus qui te filera ses notes pour t'aider !
 Fais une putain de chaîne de télé qui abrutit bien le téléspectateur pour pas qu'y zappe, qu'y pête le Dimat et qu'y me rapporte plein de pognon !
 Bienvenue dans le monde merveilleux de la télé, chtite PPD !
 Beeeaaaaaar !

CONFIGURATION MINIMUM PC :

- 486 fréquence à 33 MHz avec 8 mégas de RAM
- Pentium recommandé
- Lecteur de CD-ROM Double Vitesse
- Carte Son 8 Bits compatible SoundBlaster ou Adlib
- Logiciel d'exploitation Windows 3.1
- Ecran VGA 256 couleurs



ATTENTION
 AVEC CE LIVRE VOUS EST FOURNI UN JEU SUR CD-ROM
 CHEZ CERTAINES PERSONNES UTILISATION DE CE JEU NECESSITE DES PRECAUTIONS D'EMPLOI QUI SONT DÉTAILLÉES DANS LA NOTICE CI-JOINTE.

REALISATION :

in visio



Tous droits d'exploitation et de reproduction réservés. Projection de ce produit multimédia en séance publique, avec ou sans perception de droit d'entrée, interdite. Utilisation strictement et uniquement réservée au détenteur pour son propre usage dans le cadre familial et privé. Toute duplication de tout ou partie de ce produit multimédia interdite. Utilisation pour radiodiffusion, télévision, télédistribution, ou réseaux interdite. Les contrevenants s'exposent à des poursuites judiciaires.

© 1996 CANAL+/CANAL+ MULTIMEDIA. TOUS DROITS RESERVES. RESERVE UNIQUEMENT A LA VENTE.