

THE GREAT NEWS

N° II

EDITORIAL :

L'

équipe entière de ce superbe "PAPER NEWS" est très ravie de vous présenter 'THE GREAT NEWS N°II'. En fait ce numéro 2 n'est qu'un aperçu de nos ambitions. En feuilletant ce numéro, vous vous apercevrez que l'ATARI ST, l'AMIGA, le CINE, la VIDEO prennent place maintenant.

Je tiens particulièrement dans cet éditorial à parler, comme B.STR de RCAP, des zines les plus connus pour nos bécaneux préférées.

Tout d'abord, le fameux journal fantôme AIDS, son nom n'a aucun rapport avec la maladie (MST), cela fait déjà 4 mois qu'on en entend parler et on en a jamais vu la couleur !

Ensuite, vient RACP MAGASINE, qui est surtout consacré à l'AMIGA et au ST (une seule page !), c'est un zine qui vieillit (comme ses membres du groupe). Il lui manque un quelque chose dans ses articles !

Pour finir le bal, passons à DELIRIOUS MAGASINE qui est un journal originale et ne manque pas d'humour.

Moi personnellement, je conseillerai à RCAP MAGASINE de changer de Look car on s'ennuie quand on le lit ! A AIDS : Quand sera-t-il publié ? Fin 1988 ?

Bon je vous quitte. Donc à la prochaine, dans la plus Cool béatitude ...

SKYROCK'88 (SRK'88)

SOMMAIRE :

Page 1 : Editorial, Sommaire
Rédaction.

Page 2-3 : KSK & STG'S DEMO

Page 4 : Terramex : solution

Page 5-6 : SCROLL, ALLIANCE !
AVEC QUI ?

Page 7 : Goldrunner, RDAP :
NOTRE ZIZAMERDE EST
NIE...

Page 8 : SOS DETRESSE

Page 9-14 : Section ST

Page 15-16 : NEWS VIDEOS

Page 16-18 : Documents histori-
ques : 26 MARS 18
L'Allemagne, ga-
gnera-t-elle la
première guerre
mondiale ?

Page 19 : CINEMA DANS LES
SALLES !

Page 20 : PETITES ANNONCES

Page 21 : Rude épreuve à
STALINGRAD (suite)
LISTE CFA

Page 22 : DER DES DER !

redaction :

REDACTEUR EN CHEF : SRK'88

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION : SRK'88

REDACTEUR EN CHEF ADJOINT : BAD NIKE (LEVEL 21)

DIRECTEUR ARTISTIQUE : CNC'JUNIOR

DIRECTEUR SECTION ST : THE WHITE WOLF

DIRECTEUR SECTION AMIGA : AMIGATOR.

IMPRESSION : C.F.A (ALL AX-210 et TOSHIBA BD-3110)

KSK & STG'S Demos

LOAD THIS QUICKLY: Petite demo de Naf du groupe KSK -STG.Demo en deux parties.La premiere sur la musique de International Karate II et un super scroll (on peut changer la vitesse et la direction pratique pour noter les adresses.La deuxieme partie:une page graphique ripper du jeu ATV Simulator et la musique digitalisee de Side Walk.

IRON MAIDEN (CFR):Superbe demo ! Je ne parlerais que de la deuxieme partie car la premiere est assez classique.En premier la musique,elle est tire d'un album d'Iron Maiden (Killers) est a ete realisee avec Rockmonitor,dans le scroll CFR precise que c'est la premiere musique de Hard-Rock transposee sur ordinateur,la page graphique est en fait la pochette de l'album a la difference pres qu'Eddy brandit un drapeau Belge !

ROB HUBBARD SELECTOR I et II:Demo musicale tres reussie.En reunissant les deux il y a environs une quarantaine de musiques.Toutes de Rob bien sur !

AGRESSION (DG):Cette demo est plutot une conversation entre Digital Crackers et leurs correspondants.En effet dans le scroll il n'y a que des greetings et des messages le tout sur une musique bien entraînante.

CHANGE NAME:Demo realisee par l'ex MC2 1999.Ex parce qu'il s'appelle maintenant NRJ'SS.Dans cette demo vous pourrez ecouter une exelente musique du jeu Bangkok Knights et vous pourrez egalement apprecier de belles couleurs et un beau NRJ'SS qui se trimbale sur tout l'ecran.

THALAPROBE (TSW):Demo du jeu Hunter's Moon avec toutes les musiques et la page graphique du jeu.Mais le scroll est tres interessant,en effet il decrit une belle sinusoidale sur tout l'ecran et vous pouvez changer l'espace entre les sprites,changer la sinusoidale.Une tres belle demo.

BAD TUNE (FRONT):Ce n'est pas une demo mais la musique de Bad Cat digitalisee avec des airs de Funky.Un vrai bijoux !

AFTERNOON (TROOPER):Demo en deux parties.La premiere est composee d'un scroll qui rebondit sur le border du bas,une tres jolie musique,et une tete de bonhomme qui suit des yeux le scroll qui rebondit.La deuxieme partie n'est pas mal non plus.Ca vous lit 18 minutes de texte et 7 minutes de musique ? La musique ressemble a ce que fait M.Jarre vous pensez ! La page graphique est tres belle vous avez meme droit a une petite animation (un oiseau qui prend son envol au dessus d'une ville qui ressemble a New York).

SYNCRONIZE (S451):Tres longue demo realisee lors de la Triad'n Fairlight Copy Party. Cette demo comporte 7 ou 8 parties toutes aussi bien les unes que les autres.Mais ce qui m'a particulierement plus c'est un scroll qui se coupe enamelles.Alors ca c'est genial !

IT'S REVENGE:Tres jolie demo.Je dis tres jolie parce qu'il y des portraits digitalisees de filles tres mignones.Il y en a deux en tout.En prime vous ecoutez it's a sin de Pet Shop Boys.

GRAPHIX (WOW): Demo avec de jolies couleurs. Dans la premiere partie il y a une image qui se coupe en lamelle sur la musique de Light Force. Et dans la troisieme partie vous pourrez voir les graphismes de Tubullard Bells, un scroll dans une fenetre en bas de l'ecran et le tout toujours sur une musique de Rob !

ALLIANCE (KSK-STG): Demo qui annonce l'union de KSK et de Stegman. La premiere partie n'est qu'en fait l'intro du groupe avec la presentation des membres. En bas de l'ecran vous pourrez admirer un superbe cycling tres reussit. La deuxieme partie comporte la musique de Skate or Die mais sans les effets speciaux, une page graphique que vous avez pu voir dans Tilt (hors serie du moi de novembre, l'image du crocodile) et un tres joli scroll.

TO BE COPIED (TSW): Encore une demo realisee lors de la Triad'n Fairlight Copy Party. Il y a beaucoup de couleurs, de jolies musiques (Out Run-Combat School ...) et un superbe scroll dans la troisieme partie. Dans la cinquieme il y a un gros scroll tout colore (c'est super !) et les musiques de plusieurs jeux et un mot qui se tortille sur tout l'ecran. Ce mot est: Shadows !

STARLIGHT-19 (TBK): Cette demo contient de tres belles musiques et la page graphique de la deuxieme partie est vraiment tres reussie. Il y a meme un plus, on peut changer la vitesse du scroll et les caracteres (4 en tout) le tout accompagne par la musique de Light Force.

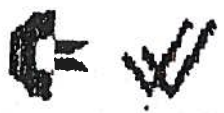
INTERLUDE (TBK): Encore une demo de TBK. La page de presentation est la meme que Starlight. Dans la deuxieme partie il y a un scroll tres beau qui defile sur une tres belle musique. Dans la quatrieme vous pourrez entendre une superbe musique digitalisee de Rob Hubbard (c'est vraiment le meilleur !)

PARADISE II (TDS): Tres, tres belle demo avec beaucoup de musiques et de couleurs. Dans la deuxieme partie vous pourrez apprecier la musique et la page graphique de Bangkok Knights. Dans la derniere partie vous vous amuserez avec des voix digitalisees et mixees. Un regal !

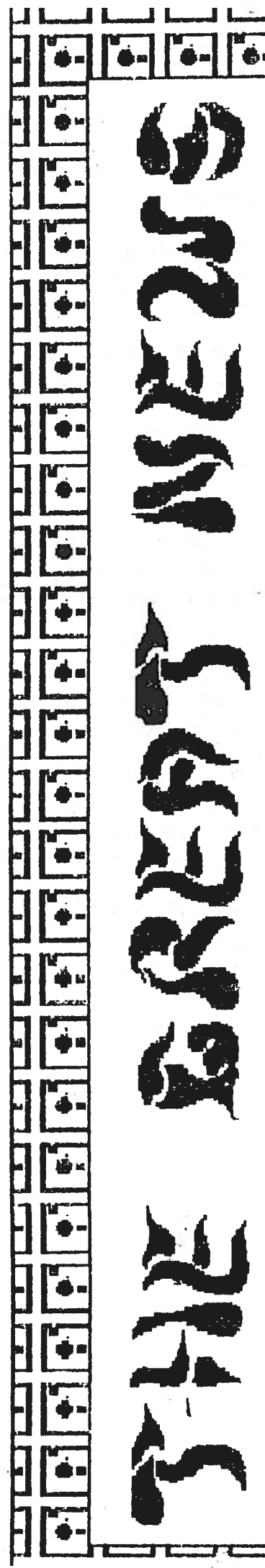
APPEALIN'VIKINGS: Ca c'est une demo tres reussie. Dans la premiere partie sur une musique de Bangkok Knights vous vous amusez avec des barres de couleurs qui montent et descendent. Dans la deuxieme partie il y a une petite bestiole assez marante, vous ecoutez les musiques de Madballs et deux scrolls pour complements. Dans la troisieme partie vous pourrez voir un tres joli scroll avec de beaux effets de couleurs et pour accompagner le tout les musiques de He Man. Enfin la derniere partie, la page graphique de Trantor retouchee, une belle musique et un scroll tres reussi.

Article ecrit par Videokid du groupe KSK-STG.
Si vous voulez que je parle de vos demos dans un prochain article contactez moi au 85.78.01.02 et demandez Stephane.

Salut et au prochain numero !



TERRAMEX : la SOLUTION !!!
solution de H.SYL (RCAP)



Prendre l'ASPIRATEUR , monter , prendre la CAISSE ,
droite, prendre le PARCHEMIN , droite , droite , prendre
le VELO et aller chercher le PARAPLUIE à droite , retour
à gauche par le nuage du bas , prendre le PALET ,
sélectionner le PARAPLUIE et tomber dans le trou , prendre
le PIPO , à gauche , gauche , select l'ASPIRATEUR et monter
se poser sur le nuage en haut à gauche et select le PARAPLUIE ,
gauche , prendre le TONNEAU , select le PARAPLUIE et tomber ,
droite , droite , droite , select le PIPO pour passer
les serpents , droite , prendre le ballon , et sauter
dans le puit , aller à gauche chercher la LAMPE et ,
le PETIT TONNEAU et retour en bas du puit , droite ,
select la CAISSE pour construire un pont , droite ,
select le PIPO , droite , droite , sauter sur le
trampoline , prendre le SOUFFLET et les EPERONS ,
select le PIPO et placez vous devant le monstre ,
une corde apparait , descendez et ressortez du puit .
Une fois à l'air libre , aller toujours à droite
jusqu'à la MONGOLFIERE , select le SOUFFLET (qui
va vous permettre de vous déplacer à droite en vol)
monter dans la MONGOLFIERE et voler jusqu'en haut
de la colline , select le parapluie pour atterrir et
à droite prendre les DRAGEES ANTI-RADIOACTIVES , select
le PARAPLUIE et laissez vous tomber dans le vide 2 fois ,
à droite vous trouverez encore un TONNEAU
et un CANNON , prendre le TONNEAU mais sélectionnez
le TONNEAU que vous avez eu en premier (le plus large)
placer vous dans le CANNON et BOUMMM , select le
PARAPLUIE et tomber dans le trou , select le VELO et
à gauche afin de prendre la CARTE MAGNETIQUE , à
droite , droite , prendre le TONNEAU GRIS , à droite .
Vous voici maintenant dans le laboratoire , aller chercher
le RUBIS VERT et à droite et descendez d'un étage
aller à gauche , traverser le pont en effectuant des
petits sauts , et à gauche , prendre le collier , à
gauche , sauter sur le trampoline , prendre la MOULETTE ,
à gauche , select le PARAPLUIE et laissez vous tomber
le long de la falaise , à gauche , prendre la CINTRE ,
gauche , select le RUBIS VERT , placer le dans l'assiette
et sauter dans le téléporteur . Au tableau suivant
aller chercher le BALLON ROUGE à droite (aidez vous avec
la MOULETTE) et retour ici . Aller à gauche chercher le
REVEIL et retour dans le téléporteur , gauche , passer le
robot et à gauche , monter jeter un coup d'oeil dans le
téléscope et vous verrez le temps qu'il vous reste pour
accomplir votre mission . On redescend , droite , descendez
tous les étages jusqu'en bas , aller chercher la chop de
biere toute à droite et retour devant l'échelle et le robot ,
monter , select le PALET , placez vous devant l'enclume et
fabriquez une croix (pour faire fuir le vampire , droite
haut , droite , droite) le vampire s'enfuit grâce à votre
croix , select la CARTE MAGNETIQUE afin de construire un
pont .

Vous voici enfin arriver à la scène finale , donner au
professeur les objets qu'il vous demande et crier TILT !!!

SCROLL PAR THE KENNEX BOY DE C.F.A

Voici donc la routine de scroll de caractères que vous attendiez tous .
Le scroll doit bien entendu être en interruption (ici IRQ en locurence)
la routine d'interruption commence en \$0900 et le scroll lui même en \$1000
donc voici le listing . Pour lancer le scroll faire G0900 .

INTERRUPTION

| | | | |
|--------|--|--|--|
| \$0900 | <pre> SEI LDA#\$31 STA\$0314 LDA#\$09 STA\$0315 LDA#\$01 STA\$D01A LDA#\$7F STA\$DC0D LDA#\$00 STA\$D020 STA\$D021 LDA#\$15 STA\$D018 LDA#\$00 STA\$B0 LDA#C0 STA\$B1 CLI JMP\$092E) INC\$D019) LDA\$D012) CMP#\$32) BNE\$094E LDA\$0FFF) STA\$D016) LDA#3A STA\$D012) LDA#\$1B STA\$D011) JMPEA31) LDA#C8 STA\$D016) LDA#\$32 STA\$D012) LDA#\$1B STA\$D011) JSR\$1000) JMP\$EA31) </pre> | <p>place l'interruption IRQ en \$0931</p> <p>fixe le raster</p> <p>remet tous les paramètres en ordre</p> <p>met-l'écran noir</p> <p>caractères majuscules normaux</p> <p>B0 est l'adresse de poids faible et B1 est celle de poids fort , cela forme donc un pointeur vers le texte en \$C000</p> | <p>(si vous voulez des caractères redéfinis, il faut changer le #\$15 par exemple par un #\$18 et charger les caractères redéfinis en \$2000)</p> |
| \$0931 | <pre> JMP\$092E) INC\$D019) LDA\$D012) CMP#\$32) BNE\$094E LDA\$0FFF) STA\$D016) LDA#3A STA\$D012) LDA#\$1B STA\$D011) JMPEA31) LDA#C8 STA\$D016) LDA#\$32 STA\$D012) LDA#\$1B STA\$D011) JSR\$1000) JMP\$EA31) </pre> | <p>empêche le retour basic</p> <p>incrémente le raster</p> <p>fixe le raster tout en haut de l'écran : 1ere ligne tout en haut .</p> <p>fixe le scroll : abscisse</p> <p>fixe la fin du raster</p> <p>fixe le scroll : ordonnée</p> <p>retour à l'interruption</p> <p>fixe le scroll</p> <p>fixe le raster</p> <p>pareil que plus haut</p> <p>va exécuter le scroll qui se trouve en \$1000</p> <p>retourne à l'interruption</p> | |

Voici maintenant le listing du scroll lui-même . Le principe du scroll est donc de prendre un caractère et de le placer un cran après ou un cran avant . Voici donc la routine qui se place en \$1000

SCROLL

| | | |
|--------|---|-------------------------------|
| \$1000 | <pre> LDA\$0FFF) SEC SBC#\$02 AND#\$07 </pre> | <p>sert à fixer le scroll</p> |
|--------|---|-------------------------------|

SCROLL (suite)

↓
STA\$0FFF)
BCC\$100E
RTS
LDX#\$00
LDA\$0401,X) adresses écran : charge le caractère et le place.
STA\$0400,X)
LDY#\$00
LDA(\$B0),Y) charge le caractère
BPL\$102C
LDA#\$00
STA\$B0) établit le pointeur vers le texte (ici \$C000)
LDA#C0
STA\$B1
JMP\$101D
AND#3F
STA\$0427) place le scroll jusqu'à 27 caractères , c'est à dire une ligne de
INC\$B0 \$0400 à \$0427
BNE\$1037) incrémente les pointeurs pour charger le caractère suivant .
INC\$B1
RTS

N.B : Il faut que le texte soit chargé à l'adresse indiqué par les pointeurs \$B0 et \$B1 soit ici \$C000

ALLIANCE ! AVEC QUI ?

(SRK'88 de C.F.A)

Ah , le printemps a fait de beaux petits !
KSK + STEGMAN (STG) sont alliés et on donné naissance
à F.U.N (French.Union.Network) , je tiens à signaler
que STEGMAN n'est composé que de 2 membres et KSK n'est
composé de ? et ses membres ont tendance à se sauver (
GIGICAR , LETO II ...)
DSU + THL sont aussi alliés et on donné naissance à ???
(NRJ'88 doit être content : hey ! you ! write me !)
Plusieurs crackeurs sur AMIGA créeraient un groupe
centralisé à NANCY .
Tiens j'y pense à l'instant , pourquoi pas l'alliance
CFA (C64 , AMIGA , ST) + SQUADRON ???
Tout ceci , c'est à voir dans le prochain THE GREAT NEWS !

THE GREAT NEWS



GOLDRUNNER
ou le
MEILLEUR

SPACE INVADERS

Une fois de plus , vous avez été désigné pour défendre votre planète contre les gros vilains pas tout pas beaux ! ça y est je vous entends tous hurler : "c'est repati pour une grosse merde !" . Alors là , je dis STOP ! (Goutez moi ça !). Effectivement , GOLD RUNNER a une animation d'enfer et des décors à tomber sur le c... ! Le scroll est un modèle du genre . J'en connais pas mal qui voudraient connaître les routines ! En plus , pour la classe (voir FR3 20 H) il y a de la synthèse vocale . La bande (voir canal +) sonore est pas mal mais manque de variété (voir sacrée soirée TFI 20H30) . Bref, sur AMIGA c'est une référence (celle de mon slip : taille 2) . Par contre , sur C64 , c'est une grosse (comme la mienne) merde !! En fait , il suffit de se (le) mettre en haut à droite et on détruit tous les aliens ! Ca devient plus une demo qu'un jeu !

NINJA de
SIGMA CORP FRANCE
(S.C.F)

Un Anonyme nous a écrit ! :

RDAP :

NOTRE ZIZAMERDE EST NIE...

Comme vous avez pu le constater ces mois derniers , RCAP C64 c'est fini ! Cependant RDAP (Réseau Des Abrutis Paranormaux) qui est une filiale (bof !) de RCAP fout la merde (proprement dit) dans le groupe . Ah ! Ah ! Ah ! J'en ris (gole) ! RDAP déteste RCAP ST (surtout le ST) et l'ex RCAP C64 réprimande RDAP . RDAP tranquille dans son bordel est tout à coup gêné par RCAP C64 qui veut que RDAP fasse place à RCAP AMIGA AIE ! S'écrient les membres de RDAP .

Pourquoi "des petits nouveaux" voudraient balancer à la poubelle un groupe qui (n') a (jamais) marché . J'ajoute qu'avant que tout ceci n'intervienne , il y avait déjà une petite guerre dans RDAP et que son journal se moquait de tout le monde (surtout le ST , encore une fois !) Et maintenant ils s'étonnent que certains membres auraient ou voudraient quitter RCAP ou RDAP !!!

Bon , en fait , ce que je veux dire , c'est que ce groupe qui était super , maintenant , fout la ZIZANIE partout et en particulier chez lui (il faut le faire !)

SCROLL

dans cet article je vais vous parle de votre becane
cheri le c 64 evidement
je vais commence par quelques petits poke pour vos
longues soirees d'hiver

RYGAR: poke 3819,169
poke 3820,191
poke 3821,244

sys 2325 restart

TRANTOR: poke 6571,234
6572,234
6573,234

sys 6454 restart

YOGI BEAR: poke 6478,0 sys 2067 restart

NINJA HAMSTER : poke 18480,173
sys 16435 restart

ces pokes sont a entre apres avoir fait un reset
de la machine...

vous obtiendrez selon les pokes des vies infinies ou
du temps illimite selon les jeux
allez encore un petit

VENGEANCE: poke 30060,234
poke 30061,234

sys 18432 restart

maintenant parlons d'autres choses

un nouveau simulateur vient de sortir chez accolade
il s'agit de power at sea faites un petit detour par
ce jeu qui vous comblera si vous aimez les simulations
dans le style destroy ou autre strike fleet
l'adaptation du film robocop par ocean nous devrions la
voir apres les vacances selon les concepteurs et les
editeurs de ce jeu je vous rappelle que ce jeu seras
fait par ocean ce qui veut dire que cela peut etre
tout bon ou tout mauvais

la prochaine fois je vous parlerai de quelques petits
truc pour vous servir d'une cartouche qui vous sert a
repike des pictures ou des sprites si elle ne pose
pas de problemes pour les sprites il n'en ai pas de
meme pour les pictures ;;;
je vous quitte donc cher lecteurs de "the great news"
et vous retrouverais je l'espere dans le prochain
numero;;;;;

JEAN LUC

THE GREAT NEWS

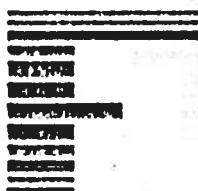
ATARI

COMPUTER

NOW IN THE GREAT NEWS!!

SALUT ATOUS, FANS DU ST!! LA VOILA, VOUS L'ATTENDIEZ TOUS, LA RUBRIQUE ATARI DE VOTRE FANZINE PREFERE, THE GREAT NEWS! ALORS, DE QUOI ALLONS NOUS PARLER?? DE ST BIEN SUR!! VOUS TROUVEREZ ICI DES TEST DE HARD, DE NEWS, DES INDISCRETION SUR LE PETIT (MAIS COSTAUD) MONDE DE LA MICRO ET SUR CELUI DES PIRATES. A CE PROPOS, JE TIENS A LANCER UN APPEL: VOUS ETES UN GROUPE DE STMANIAQUES OU UN ATARIEN SOLITAIRE, ET VOUS FAITES DES DEMOS?? ALORS, ENVOYEZ LES NOT ET ICI, LORS DE CHAQUE NUMEROS, NOUS (L'EQUIPE DE CFA ST) DECERHERONS LE PRIX DE LA MEILLEURE DEMO. IL Y AURA AUSSI, UNE RUBRIQUE HIGH-SCORES. ALORS PAREIL, SI VOUS CROYEZ ETRE LE MEILLEUR A UN JEU, ENVOYEZ VOTRE SCORE, ET NOUS LE PUBLIERONS. ON NE CRACHE PAS SUR LES AIDES POUR LES JEUX D'AVENTURES, NI SUR LES BIDOUILLIES... VOILA, C'EST TOUT POUR AUJOURD'HUI, ET MAINTENANT, PLACE AUX GREAT NEWS !!

THE WHITE WOLF



THE GREAT NEWS

L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD

APRES UNE INTRO FRACASSANTE SIGNE J.M. JARRE (ZOOLOOK DIGITALISE...), LE JEU COMMENCE SUR UN GRAPHISME QUI A L'AIR AGREABLE. DES LE DEBUT, ON SE RETROUVE EN ORBITE AUTOUR D'UNE PLANETE HABITEE. LE JEU SE JOUE A LA SOURIS, REPRESENTEE A L'ECRAN PAR LE BRAS DE BLOOD. HOP, UN PETIT CLIC ET ME VOILA EN TRAIN DE FAIRE DU SLALOOM ENTRE LES DIFFERENTES MONTAGNES DE CETTE PLANETE. LA REPRESENTATION EN "FIL DE FER" EST TRES BIEN REALISEE, ON S'Y CROIT VRAIMENT. AU BOUT D'UNE OU DEUX MINUTES, ET APRES AVOIR FRANCHIS UN DEFILE ETROIT, ON ARRIVE CHEZ L'HABITANT DU COINS, QUI SERA, SELON LA PLANETE, UN PETIT ETRE PACIFIQUE, UNE SUPERBE CREATURE, UN ESPECE DE RAMBO, ETC...
REVENANT AU VAISEAU PRINCIPAL, JE ME RETROUVE DEVANT LA REPRESENTATION DE LA PLANETE DANS L'ESPACE. ZOU, JE CLIQUE SUR UNE ICONE AU HASARD "DESTRUCTION PLANETE ACTIVE..." BON, ME VOILA BIEN BIE AVANCE! ENFIN, CELA M'AURA PERMIS DE VOIR LES SUPERBES GRAPHISMES DE CETTE PARTIE DU JEU... AUSSITOT LA DESTRUCTION ACHVE, JE ME PRECIPITE SUR LA CARTE DE LA GALAXIE ET JE CHERCHE LA PLANETE DONT LES COORDONNEES M'ONT ETE FOURNIS PAR L'ALIEN. ENSUITE, JE PASSE EN HYPERESPACE (SYMBOLISEE PAR UNE FLECHE SOUS LA CARTE). LA AUSSI LES GRAPHISMES ET LES COULEURS SONT SUPERBES. ET L'AVENTURE CONTINU...
BON, VOUS L'AVEZ TOUS COMPRIS, L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD (ACB) EST UN JEU D'EXPLORATION GALACTIQUE OU VOUS DEVEZ RETROUVER, AU TRAVERS DES DIFFERENTES PLANETES VOS CINQ CLONES ET LES DETUIRES.
UN SON SUPER, UNE ANIMATION FORMIDABLE ET UN GRAPHISME SUPER, L'ACB EST UN TRES BON JEU, MAIS IL EN LASSERA CERTAIN DE PART SON COTES REPETITIF.

GRA: 15

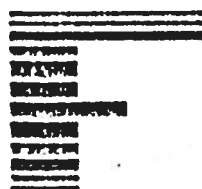
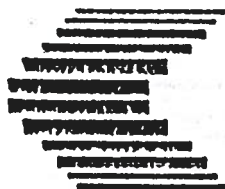
SON: 15 (POUR J.M.J)

ANI: 15

INTERE: 14

LES BONS TRUCS DE WHITE WOLF:

POUR EVITER DE TRAVERSER TOUTE LA PLANETE ET FOUR RENCONTRER L'ALIEN TOUT DESUITE, PRESSEZ 'ESC' QUAND VOUS ETE SUR LA PLANETE. LE BOUTON DROIS DE LA SOURIS APPUYER RACOURCIS LE PASSAGE EN HYPERSPACE. BYE



THE GREAT NEWS

ENDURO RACER:ENFIN SUR ST!!

ENFIN/LA VOILA ENFIN/DEPUIS LE TEMPS QU'ON L'ATTENDAIS/DE QUI JE
PARLE?MAIS D'ENDURO RACER ST BIEN SUR!!
BON,TREVE DE PLAISANTERIE,CE JEU N'A LAISSE UN GOUT AMER.CERTE,LE
GRAPHISME N'EST PAS TROP MAL,L'ANIMATION ET LE SON CORRECT,MAIS,
JE NE SAIT,IL LUI MANQUE CE PETIT QUELQUE CHOSE QUI A FAIT SON
SUCCES EN ARCADE.ENFIN,LE JEU EST ASSEZ AGREABLE A JOUER ET
SURTOUT TRES DIFFICILE.MOI QUI LE FINISSAIT EN ARCADE,JE SUIS
TOMBE DE HAUT,PAS MOYEN DE PASSER LE 3 NIVEAU!!
HEUREUSEMENT D'AILLEUR,CA PROLONGE SA DUREE DE VIE...

GRA:14

SON:12

ANI:14

INTERE:14

MOINS BON QUE L'ARCADE...

BUBBLE BOBBLE:SIMPLE,MAIS TELLEMENT LUDIQUE!!

BUBBLE BOBBLE FAIT PARTIS DE CES JEUX DONT ON N'ATTENDS PAS GRAND
CHOSE,MAIS QUI APPORTENT BEAUCOUP.LE BUT EST SIMPLE:ARRIVER LE
PLUS LOIN POSSIBLE,TOUT EN EVITANT LES DIVERS MONSTRES QUE L'ON
RENCONTRE AU TRAVERS DES DIFFERENTS TABLEAUX.DES LETTRES
APPARAISSENT DE TEMPS EN TEMPS ET DONNENT,SI VOUS ARRIVEZ A FORMER
LE MOT E X T E N D,UNE VIE DE BONUS.DIFFERENTS OBJETS APPARAISSENT
ET VOUS DONNENT,SELON L'OBJET,DIFFERENT POUVOIR.PAR EXEMPLE,LE
PARAPLUIE VOUS FAIT PASSER PLUSIEURS TABLEAUX,LA CHAUSSURES VOUS
FAIT ALLER PLUS VITE,ETC...

AVEC BUBBLE BOBBLE,ON NOUS MONTRE ENCORE UNE FOIS QU'UNE DISQUETTE
ET DE LA SIMPLICITE DONNENT SOUVENT UN MEILLEUR RESULTAT QU'UNE
DISK REMPLIE DE SUPERS GRAPHISME MAIS AVEC UN SCENARIO
MINABLE(NON,JE NE VISE PERSONNE)

GRA:15 (SIMPLE,MAIS EXTRA)

SON:14 (BONNE MUSIQUE,FIDELE A L'ARCADE)

ANI:16 (SANS REPROCHE)

INTERET:16

ON NE PEUT S'EMPECHER D'Y RETOURNER...

PARLONS MAINTENANT DE 2 CONVERSIONS D'ARCADE,SIMPLE MAIS REUSSITS:

LA PREMIERE RAMPAGE,VOUS METS DANS LA PEAU D'UN MONSTRE AVEC
MISSION DE TOUT DETUIRE .

GRA:15

SON:12

ANI:13

INTERET:13

DEFOULANT,MAIS D'UN INTERET LIMITE...

LA SECONDE EST SUPERSPRINT.CE JEU EST TELLEMENT CONNUE QUE JE NE
M'Y ATTARDERAIS PAS.LA CONVERSION ST EST ASSEZ REUSSI.

GRA:13 (SIMPLE,MAIS BON)

SON:10 (JE SUIS ALLERGIQUEN AU BRUIT DE CE MOTEUR)

ANI:14 (UN DE SES POINT FORT)

THE GREAT NEWS

LA SERIE

BOB MORANE

EST UNE PURE IGNOMINIE//ON SE DEMANDE COMMENT ON PEUT LAISSER DE
TELS JEUX EN VENTES/BREF ,VOUS L'AUREZ COMPRIS,CETTE SERIE NE VAUT
VRAIMENT PAS LE DETOUR.(IL PARAÎT QUE LE 4 VOLUME SERAIT
FORMIDABLE.JE RESTE SEPTIQUE!!)

PASSONS AUX NOTES.PUISQUE C'EST MA 1 CRITIQUE,VOICI LE BAREME
EMPLOYE:GRA:GRAPHISME/SON/ANI:ANIMATION/INTERE.

LES NOTES SONT SUR 20

| BOB MORANE JUNGLE: | BOB MORANE ESPACE: | BOB MORANE CHEVALERIE: |
|--------------------|--------------------|------------------------|
| GRA: 10 | GRA: 9 | GRA:8 |
| SON: 9 | SON: 9 | SON:8 |
| ANI: 7 | ANI: 9 | ANI:8 |
| INTERE/: 3 | INTERE:3 | INTERE:2 |

VOILA,JE PENSE QUE CELA VAUT MIEUX QU'UN LONG DISCOURT!!
ON AURAIT AUSSI PU PARLER D'IZNOGOUUD,QUI,COMME SON NOM
L'INDIQUE,N'EST PAS BON NON PLUS(NORMAL,IL EST AUSSI D'INFOGRAME).
POUR SES NOTES,FAITES LA MOYENNE DES 3 BOB,ET VOUS L'AUREZ.....

EGALEMENT. DANS LA RUBRIQUE POUBELLE,ILS NE POUVAIENT PAS Y
ECHAPPER,JE CITERAI EGALEMENT L'EQUIPE DE TILT (PSEUDO JOURNAL
D'INFORMATIQUE).EN EFFET,CES GENS LA NE SEMBLE PAS VOIR LA
DIFFERENCES ENTRE LES ORDINATEURS LES PLUS VENDUES EN FRANCE:
SORTAIT-LES DE L'AMSTRAD OU DU THOMSON,IL NE CONNAISSENT PLUS
RIEN/VOICI LEUR HIT-PARADE:EN TETE,L'AMSTRAD BIEN SUR.VIENS
ENSUITE LE THOMSON(TOUTE MACHINE CONFONDUES,PUIS LE CBM,ET,S'IL
RESTE DE LA PLACE,L'ATARI.JE NE PARLE MEME PAS DE L'AMIGA TANT IL
L'IGNORE.ET BIEN NON MESSIEURS,VOUS AVEZ TOUT FAUX/(ET VOUS ETES
BEL ET BIENS BUGGES POUR CETTE FIN DE SIECLE,COMME LE DIRAIS MON
POTE SYSTEME 2000!)POUR MOI,VOTRE CLASSEMENT S'INVERSE
COMPLETEMENT.ATARI,CBM,LES AUTRES S'IL Y A DE LA PLACE.2 MACHINES
S'IMPOSE A TRAVERS LE MONDE,CE VENERABLE C64 ET L'ATARI,C'EST
TOUT.ALORS,MESSIEURS DE TILT ARRETEZ VOUS AVANT DE TOMBER DANS LE
RIDICULE(SI CELA N'EST DEJA FAIT) ET DITES VOUS BIENS QUE CES 2
FANTASTIQUES MACHINES REGNE ET REGNERONT ENCORE LONGTEMPS SUR LE
MONDE DES MICROS.TILT,POUBELLE D'OR DE CE MOIS-CI.

NOUS TOUVONS EGALEMENT DANS LA POUBELLE SE MOI-CI:

KARTING GRAND PRIX

ANNALES DE ROMES

MARBLE MADNESS (NON TILT,CE N'EST PAS LE JEU DE L'ANNEE!)

LA SERIE DES PASSAGERS DU VENT (NON TILT,PAS LE PLUS BEAU

GRAPHISME)

SPACEPORT

TOP GUN

FAIAL

ET BIEN D'AUTRES ENCORE....

THE GREAT NEWS

PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS....

| | |
|------------------------------|---------------|
| IMPOSSIBLE MISSION 2 | PREDATOR |
| IRON LORD | SPACE HARRIER |
| GENESIS | OBLITERATOR |
| LEATHERNECK | GAUNTLET 2 |
| ET LE FABULEUX DOUBLE DRAGON | |

TOUT CES JEUX BIENTOT CHEZ VOUS GRACE A CFA

- * DUNGEON MASTER ENFIN DISPONIBLE POUR LES POSSESSEURS DE 520STF
(RAPPELONS QUE LA 1 VERSION NE FONCTIONNAIT QU'AVEC 1 MEGA)
- * LE LECTEUR LASER ATARI DEVRAIT SORTIR BIENTOT/COMPRENAIT VERS
NOEL PROCHAINS!!
(RAPPELONS QU'IL EST SOIT AUDIO (COMPATIBLE AVEC LES CD) SOIT
DISQUE DUR)
- * UN TOUT NOUVEAU JEUX D'AVENTURE VAT EGALEMENT SORTIR.C'EST UN
PEUT COMME EUREKA SUR 8 BIT MAIS AVEC DES GRAPHISMES ET DES SONS
ST!!EN GROS,VOUS DEVEZ RETROUVEZ UN PERSONNAGE A TRAVERS
DIFFERENTES EPOQUES.CA A L'AIR RUDEMENT BEAU,ET C'EST EN 6 DISKS!!
- * IL PARAIT QU'IL Y A UNE DISPUTE POUR SAVOIR QUEL EST LE GROUPE
Nx1 SUR ST/QU'IL SE RASSURE, CFA ST ARRIVENT ET VONT RECONCILIER
TOUT LE MONDE EN PRENANT LA PREMIERE PLACE.

HIGHT-SCORES

PEUT DE HIGHT SCORES CE MOI-CI,MAIS JE COMPTE SUR VOUS POUR GARNIR
CETTE RUBRIQUE RAPIDEMENT

DAVID NOUS SIGNALE UN 89 NIVEAU A BUBBLE BOBBLE

J CHRIST NOUS DONNE LA SOLUTION DU MANOIR DE MORTEVIELLE

THE DARK FIGHTER A FINIS BOB MORANE SF(IL A BIEN DU COURAGE D'Y
AVOIR JOUE SI LONGTEMPS!!(RECTIFICATION,CE N'EST PAS FINIS,MAIS
BOUCLES,CAR LE JEU RECOMMENCE TOUJOURS))

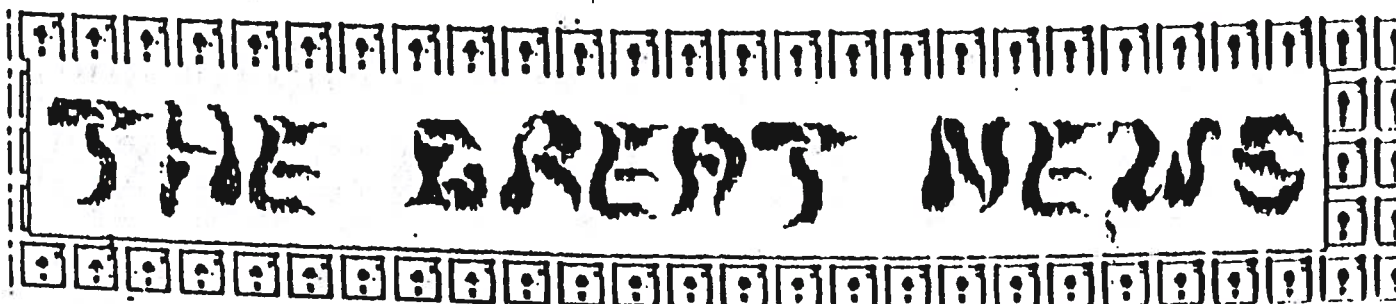


HARD

VOICI DONC LA PREMIERE RUBRIQUE HARD POUR ST.A TOUT SEIGNEUR,TOUT HONNEUR,NOUS ALOONS COMMENCER PAR UNE SERIE CONSACREE AUX DIGITALISEURS DE TOUT POIL.ENSUITE VIENDRONS MONITEURS,IMPRIMANTES ET EXTENSIONS DE TOUT GENRES.COMMENCONS DONC PAR:

ST REPLAY: MAGIQUE??

CET ECHANTILLONNEUR,DONT LE PRINCIPE EST COMPARABLE AUX DIGITALISATEURS D'IMAGE,PERMET DE CREER DES ECHANTILLONS SONORES, DE LES MODIFIER,PUIS DE LES RESTITUER SOIT DIRECTEMENT,SOIT A L'INTERIEUR DE VOS PROPRES PROGRAMES,DU BASIC JUSQU'A L'ASSEMBLEUR. SON "PACKAGE" CONTIENT,EN PLUS DE LA DISQUETTE,UNE CARTOUCHE ENFICHABLE CONTENANT LES DIFFERENTS CONVERTISSEURS:A/N ET N/A.CES DERNIERS PERMETTENT DE CONVERTIR UN SIGNAL MUSICAL(ANALOGIQUE),EN DONNEES NUMERIQUES MEMORISABLES ET UTILISABLES PAR LE ST(A/N).CES DONNEES POURRONT ETRE RESTITUEES PAR LE CONVERTISSEUR NUMERIQUE/ANALOGIQUE (N/A) VERS UNE CHAINE HI-FI OU UN MAGNETOPHONE,SOIT VERS LE HAUT-PARLEUR DU MONITEUR.ET LA DISQUETTE DANS TOUT CELA?VOUS Y TROUVEREZ UN DOSSIER CONTENANT LES DOSSIERS CONTENANT LES FICHIERS SOURCES BASIC(STBASIC,GFA,FAST),DES DEMOS,ET LE PROGRAMME PRINCIPAL.APRES CHARGEMENT,VOUS POURREZ ALORS LACHER LA SOURIS CARS,EXEPTÉ LE CHOIX DES PROGS. DE DEMOS, ELLE NE VOUS SERVIRAS PLUS.MAIS TOUT S'EXPLIQUE:LE SOFT A ETE REDUIT A SON STRICT MINIMUM DANS LE BUT DE GARDER UN MAX DE MEMOIRE(IL RESTE 400K POUR UN 520).VOUS L'AVEZ COMPRIS,C'EST DONC L'AUSTERITE,ET L'EDITEUR SE LIMITE A 2 PAGES- ECRANS.REPRESENTATIONS GRAPHIQUE DE L'ECHANTILLON SUR L'UNE,ETAT DE LA MEMOIRE ET PLACE SUR DISQUE POUR L'AUTRE.ON REGRETTERA QU'UNE OPTION FORMATAGE SOIT ABSENTE... VU LA LISTE IMPRESSIONNANTE DES FONCTIONS,JE NE VAIS PAS VOUS LES CITER.SACHEZ CEPENDANT QUE LES TOUCHE F1 A F6 SELECTION LA VITESSE D'ECHANTILLONAGE,DE 5 A 31KHZ,FAISANT VARIER LA DUREE D'ENREGISTREMENT DE 80 A 13 SECONDES(TOUJOURS POUR UN 520) ST REPLAY OFFRE LA POSSIBILITE D'AGREMENTER PAR DE BIEN BELLE BANDE SON TOUTE SORTE DE PROGRAMME,MAIS IL RISQUE DE POSER DES PROBLEMES AUX DEBUTANTS,OU AUX NON-ANGLOPHONES.CEPENDANT,SI CE PRODUIT CONSTITUE UN BON PRODUIT D'INITIATION POUR CEUX QUI NE SONT PAS TROP FAMILIER AVEC LE "SAMPLING",LES PERFORMANCES DU SOFT SONT LOIN D'EGALER CELLE DU HARD ET LA PAUVRETE DE L'EDITEUR,AVEC NOTAMMENT L'ABSCENCE DE MONTAGE DE "SEQUENCES", RISQUE DE LE CANTONNER,POUR DES NON-PROGRAMMEURS,A UNE UTILISATION RESTREINTE MEME SI ELLE RESTE SPECTACULAIRE.



par CREEKS et DR.DOOM (SQUADRON)

Voici donc venir cette première édition des NEWS VIDEOS, OK on commence et on ouvre le bal avec :

FREDDY 3 (les griffes du cauchemar)

Troisième partie des griffes de la nuit, l'homme de vos rêves est de retour et revient traumatiser les adolescentes. Le film n'est pas trop mal mais une sale impression se dégage du film et vient gâcher celui-ci.

VENDREDI 13 - Chapitre 6 (Jasan Lives)

Ca y est, revoilà Jasan encore plus fort et cette fois-ci imbattable puisqu'il s'est transformé en zombi (!?!!!!). Malgré l'interventin de Tommy (celui qui avait tué Jasan dans le 4) Jasan se remet à massacrer tout le monde mais malheureusement pas les réalisateurs ! Il n'est pas spécialement bon car les réalisateurs piétinent lamentablement (conseil : si vous voulez voir un Vendredi 13 regardez le premier car les autres sont tous pareils). Une impression de déjà vu se fait sentir, la seule innovation du fil étant l'insertion d'éléments comiques. En attendant Vendredi 13 Chapitre 13 !?!!!

MAX HEADROOM

Il existe 3 cassettes de MAX HEADROOM avec sur chacune d'elles deux épisodes. Tous les épisodes se passent dans le futur. Edison Carter est un journaliste dans une station TV. Avec sa vidéo-caméra, il enquête sur de mystérieuses enquêtes. Mais ses supérieurs le trouvant trop gênant ils décident de le supprimer et de le remplacer par son alter ego humain créé par un petit génie de l'informatique. L'assistante de Carter luttera avec lui pour tout empêcher. L'épisode pilote n'est pas mal du tout car il est le plus original et constitue les origines du héros.

GOLDEN CHILD

Chandler Janel (Eddy Murphy) est un privé spécialisé dans la recherche d'adolescents disparus. Un jour, une jeune femme lui demande de retrouver un enfant tibétain doté de pouvoirs divers qui est séquestré par les forces du mal. Chandler devra passer des tests pour se préparer à affronter les "suppôts de Satan". Personne ne peut toucher l'enfant sauf l' élu qui a le droit et vous savez qui c'est ! Ce film fait passer un très bon moment et constitue un bon divertissement.

NEWS VIDEOS

PIE VOLEUSE

Whoopi Goldberg, vous connaissez ? C'est la nouvelle coqueluche américaine black qui fait un ravage au cinoche. Elle a joué dans la Couleur Pourpre et Jumpin' Jack Flash. Dans la pie voleuse, elle est libraire le jour et voleuse la nuit. Une nuit, alors qu'elle écumaient les tiroirs d'un appartement, elle est témoin d'un meurtre. Embarquée dans une galère pas possible, elle va tenter de retrouver l'assassin. Elle aura comme coéquipier le déboussolé qui joue dans les Police-Academy (les fans me comprennent et savent qui je veux dire) Cette comédie policière est géniale. Film à voir absolument.

ALADIN

Un adolescent découvre une lampe qui en la frottant fera apparaître le bon vieux Génie qui exaucera ses vœux (Original, non ?). Il commencera par mettre une raclée au rouleur de mécaniques qui sort avec la plus belle fille du coin (c'est pas vrai, moi j'en connais des mieux !!!), ensuite, il voudra être le meilleur au basket, transformera un filc en singe et plein d'autres souhaits bourrés de gags; L'armée voudra aussi s'approprier la lampe pour régner sur la terre.

Bed Spencer n'est pas dans sa meilleure forme dans ce film mais celui-ci reste très correct.

HOWARD THE DUCK

Howard est arraché de sa planète par un savant fou et propulsé sur terre au milieu d'un quartier de zônards. Il rencontrera une chanteuse de rock qui aura le coup de foudre pour notre ami plumé. Elle l'aidera à retourner sur sa planète mais ils devront affronter le savant Maloub qui est sous le contrôle d'un monstre venu d'une autre dimension en même tant qu'Howard. Le film qui avait fait un bide au cinéma risque fort d'avoir un second souffle (et une deuxième chance par la même occasion) car celui-ci n'est pas si nul que cela et fait passer un agréable moment.

.....

Dans la série : document Historique.

26 mars 1918

L'ALLEMAGNE, GAGNERA-T-ELLE LA PREMIERE GUERRE MONDIALE ?

**L'acte décisif unique :
les batailles de Picardie et des
Flandres**

La bataille de Picardie commence le 21 mars sur un front d'une centaine de kilomètres, entre l'Ailette et la Scarpe. Favorisée par un brouillard persistant, l'attaque allemande progresse lentement au nord face à la III^e armée britannique, mais bien davantage au sud, où la V^e armée britannique recule en direction de Ham et Péronne.

Le 23-mars, à minuit, Haig demande à Pétain de faire relever cette armée par des forces françaises entre la Somme et l'Oise. Mais cet engagement des réserves tenues en attente derrière le front français semble dangereux à Pétain, qui redoute une offensive allemande en Champagne. Un compromis est finalement trouvé, tandis que la progression de ses troupes incite Ludendorff à élargir son plan initial : rejet des Anglais à la mer et offensive vigoureuse contre les Français. Le 24 au soir, la séparation des deux groupes d'armées alliés semble réalisable.

Le 25 mars, une conférence interalliée se tient à Compiègne, et entérine la retraite anglaise vers les ports. Le 26, la situation s'aggrave, les forces et le commandement

Devant la gravité de la situation, le 26, la conférence interalliée de Doullens charge Foch de coordonner l'action des armées alliées, en s'entendant à cet effet avec les commandants en chef nationaux. C'est le début d'une deuxième phase de la bataille, basée sur l'idée directrice de Foch : maintenir la liaison des armées britanniques et françaises en couvrant Amiens, leur trait d'union. Le passage à une attitude offensive, l'engagement de réserves rendues disponibles par la disparition de la menace en Champagne et la prise de risques calculés vont renverser l'évolution de la bataille.

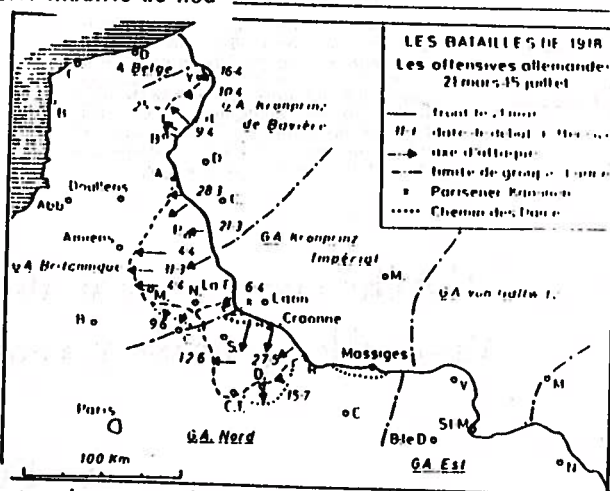
Le 3 avril, Foch est chargé par les gouvernements alliés de la direction stratégique des opérations militaires. Le 14 avril, il est nommé général en chef des armées alliées en France : le commandement.

Sans entrer dans le détail complexe de la manœuvre des réserves, on peut résumer la conduite de la bataille par Foch en prenant pour idée directrice le soutien de l'armée britannique par l'armée française, au prix de risques sérieux pour celle-ci.

ques, dont les appels au secours se font de plus en plus pressants. Mais, devant l'afflux d'importantes réserves françaises, l'offensive allemande s'épuise progressivement, et cesse le 29 avril.



Général von Ludendorff (1865 1937)



Maréchal Hindenburg (1847-1934)

[illegible]

OFFENSIVE GENERALE DES ALLIES,
DU 15 SEPTEMBRE AU 11 NOVEMBRE 1918

depuis le 21 mars, l'armée française a engagé 41 divisions et perdu 92 000 hommes. Son front s'est accru de 97 km, et atteint maintenant 580 km. Le front anglais est passé de 180 à 135 km ; nos alliés ont perdu 300 000 hommes, le quart de leur effectif, et engagé 55 divisions. Quant aux Allemands, ils ont jeté dans la bataille 126 divisions, et perdu 340 000 hommes.

La question cruciale est de savoir si les Anglais pourront supporter, matériellement et moralement, une troisième offensive allemande.

Cette première phase de l'offensive allemande a été conçue, selon les idées de Ludendorff, en associant :

- une idée stratégique : obtenir la décision contre les Anglais, au nord de la Somme ;

- un procédé : la percée rapide, devançant la manœuvre des réserves adverses ;

- des moyens, insuffisants du fait de la mobilité réduite d'une partie des divisions allemandes.

L'acte d'usure : les batailles du Chemin des Dames et du Matz

L'offensive du Chemin des Dames débute le 27 mai, de Noyon à Reims, sur un front de 80 km. Au centre, deux divisions françaises et une division anglaise reçoivent le choc de douze divisions allemandes. L'avance ennemie est foudroyante, les Allemands s'emparent du Chemin des Dames et des ponts de

l'Aisne. Le 28, devant ces succès inespérés, Ludendorff prescrit de continuer l'offensive en direction de la ligne Compiègne-Dormans ; on pense déjà à une entrée triomphale à Paris. En fin de journée, Soissons est pris.

Le renouvellement de l'acte d'usure : la bataille de Champagne

La nouvelle offensive allemande débute le 15 juillet sur un front de 120 km, de Château-Thierry à la Main de Massiges. La Marne est franchie dans la région de Dormans, une tête de pont établie sur la rive sud. Mais, la progression se ralentit vite devant une résistance bien organisée, et Ludendorff réalise dès le premier jour l'échec de ses espérances. Il enchaîne aussitôt l'attaque décisive des Flandres et, dès le soir du 16, pousse une partie de ses moyens vers le groupe d'armées du Nord.

Le 18 juillet, l'armée française déclenche une violente contre-offensive sur un front de 60 km, entre la Marne et l'Aisne. Devant cette menace imprévue, dès le 20, Ludendorff suspend les préparatifs de l'offensive des Flandres, et appelle même en Champagne une partie des réserves en attente.

Dès lors, et sur tout le front, les armées allemandes se trouvent sur la défensive. Le 3 août, elles se sont retirées derrière l'Aisne et la Vesle, ont perdu Soissons et le contrôle de la voie ferrée Paris-Nancy.

C'est l'échec de la manœuvre stratégique conçue au début de l'année. Faute d'une mobilité suffisante, Ludendorff n'a pu répéter assez rapidement ses offensives. Après chaque bataille, il lui a fallu marquer une pause, qui a permis à l'adversaire de se ressaisir. A la fin d'avril, il a aggravé cette lacune organique en lâchant les Anglais, qu'il tenait à la gorge.



Paris bombardé

Les civils ne furent pas toujours épargnés par la guerre. En 1918, Paris fut bombardé par un gigantesque canon, le "Long Max", que les Parisiens confondirent avec un autre, la "Grosse Bertha", utilisé surtout en Belgique en 1914. Les tirs du "Long Max", ainsi que les bombardements aériens, entretenirent dans Paris une forte inquiétude.

**l'Allemagne a subi de lourde perte !
Va-t-elle pouvoir y remédier ?**

A SUIVRE....

**Article de SRK'88 avec l'aide de ses amis :
Paquito, boubou et sylvain
Documents : CDI CARNOT .**

CRY FREEDOM

Film américain de Richard ATTENBOROUGH

Drame politique

Scénario : Nous sommes dans les années 70 en AFRIQUE DU SUD : Steve Biko milite pour ses compatriotes de couleurs. Un journaliste qui le rencontre se lie d'amitié avec lui. Steve Biko est arrêté et meurt. Woods continuera le combat.

Sujet du Film : *****Esthétique du film : ****SAMMY ET ROSIE S'ENVOIENT EN L'AIR

Film anglais de S.FREARS

Comédie satirique

Scénario : Sammy et Rosie vivent très librement à Londres. Ils accueillent le père de Sammy qui arrive des Indes et ...

Sujet du film : ***Esthétique du film : ***L'INSOUTENABLE LEGERETE DE L'ETRE

Film français de P.KAUFMAN

Drame

Scénario : PRAGUE. Printemps 1968. Un homme rencontre une femme, mais le climat insurrectionnel bouleverse leur vie. D'après l'ouvrage de Milan Kundera.

Sujet du film : *****Esthétique du film : *****EMPIRE DU SOLEIL

Film américain de S.SPIELBERG

aventure

Scénario : 1941. Nous sommes en Chine. Séparé de ses parents, un enfant essaie de survivre à la guerre grâce à son imagination...

Sujet du Film : **Esthétique du film : ****FILM NOUVEAUX :FRANTIC

Film américain de Roman POLANSKI

Scénario : La femme d'un cardiologue américain célèbre est enlevée mystérieusement. Il décide lui-même de faire l'enquête, mais sa méconnaissance du français l'handicape beaucoup ...

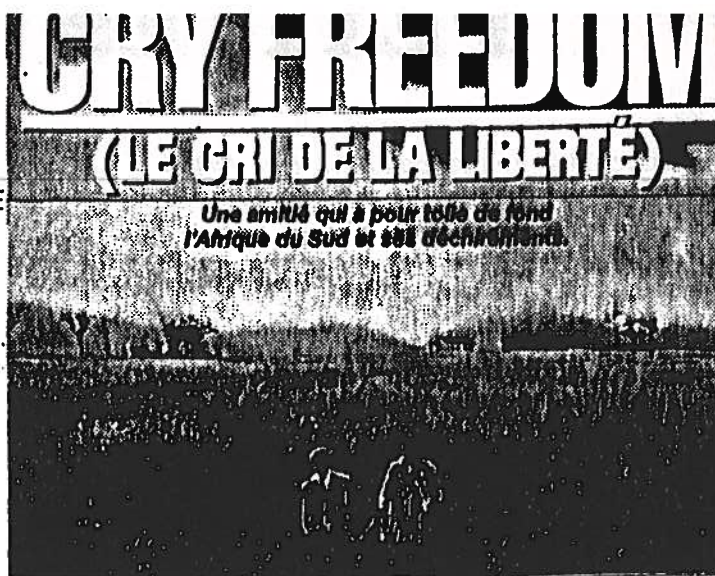
SAIGON, L'ENFER POUR DEUX FLICS

Film américain de Christopher CROWE

Scénario : Saïgon en 1968. Six prostituées vietnamiennes sont assassinées. Le coupable pourrait être un officier de l'armée américaine. Un climat de doute s'installe et la ville devient un véritable enfer...

Comme films nouveaux : FREQUENCE MEURTRE, LA PASSERELLE, URGENCES, LA COMEDIE AU TRAVAIL, MADE IN HEAVEN, LE JOURNAL D'UN VIEUX FOU, et pour les 5 à 13 ans :

LES PETITS SCHTROUMPS ...



Un Film de STEVEN SPIELBERG

EMPIRE DU SOLEIL

Pour survivre dans un monde en guerre, il lui faut une force supérieure à celle du feu qui l'entoure.

L'INSOUTENABLE LEGERETE DE L'ETRE

un film de
PHILIP KAUFMAN

HARRISON FORD

DAN

FRANTIC

UN FILM DE

ROMAN POLANSKI

SAISON COMPTABLE DES FILMS D'EXCEPTION
DISTRIBUTION CASABLANCA CINEMA

1988
DISTRIBUTION

UN FILM D'EXCEPTION
DISTRIBUTION CASABLANCA CINEMA

UN FILM D'EXCEPTION
DISTRIBUTION CASABLANCA CINEMA

Recherche correspondant sur AMIGA
pour échanger de bonnes news !
Ecrivez moi :
GAREL Xavier
48 rue de Mont Corin
69540 IRIGNY

The SQUADRON recherche un programmeur
ainsi que de bons et Cool contacts pour
échanger quelques HOT NEWS !
TOUTLOUYAN Patrick
14 rue de TROUVILLE
95400 ARNOUVILLE-LES-GONESSE
Tel : 39-85-72-02

Pour envoyer DEMOS et HIGHT-SCORES
pour le THE GREAT NEWS sur ATARI ST
Pour échanger de très bonne news ,
Ecrire à :
ALBET Frédéric
28 rue LT CL ROLLAND
81000 ALBI
Tel : 63-54-10-10

Pour faire de super échange sur C64 ,
il suffit d'écrire à :
DELLA-MALVA Daniel
LAGRANGE DODIEU
69140 MORNANT
Tel : 78-44-01-45

Fans de DEMOS sur C64 et de NEWS ,
alors écrivez moi de suite :
GANGLOFF Stéphane
38 rue GEORGE BRASSENS
71210 MONTCHANIN
Tel : 85-78-01-02

Echange NEWS pour C64 :
GRAMOUILLE Philippe
5 rue des KERELLE
29200 BREST
Tel : 98-47-62-81

Echange news , trucs et astuces pour
C64 uniquement !
CHANDELIER J-Luc
178 rue de BILLANCOURT
92100 BOULOGNE
Tel : 46-84-78-72

Recherche correspondant sur C64
pour échanger des NEWS :
GANCI Sauveur
4 rue des AUBEPINES
95140 GARGES DES GONESSE

Recherche correspondant hyper COOL
sur AMIGA :
DECROIX Michael
2 bis rue du MORVAN
62260 AUCHEL
Tel : 21-52-61-43

Vends imprimante MPS 803 , 700 francs
Qui dit mieux ?
HAJEK Sylvain
8 rue de l'EGLISE
88250 LA BRESSE
Tel : 29-25-44-61

Si vous voulez nous envoyer une
petite annonce pour le THE GREAT
NEWS , écrivez à :
MARTIN Olivier
16 rue GUYNEMER
OUGES
21600 LONGVIC
(les PA sont gratuites , biensûr)

COMMENT

SE PROCURER 'THE GREAT NEWS'

Soit par l'intermédiaire d'autres groupes , tels
que : SCF , SQUADRON , RCAP , FUN , LEVEL 21 .
Ou bien par le groupe qui le publie : CFA
Pour s'abonner à THE GREAT NEWS il vous suffit
de 2 timbres à 2,20 Francs pour recevoir à
chaque édition ce superbe journal .
Pour tous autres renseignements écrire à :
MARTIN olivier
16 rue GUYNEMER
OUGES
21600 LONGVIC
Tel : 80-36-69-16

STALINGRAD (suite)

Volà ye vous esplike : (traduction)

Un jour je reçois une lettre de mon cousin BALTIMORE qui me dit qu'il m'avait envoyé un colis venu de GLANDEREPUBLIQUE (pays de SHERLOCK'CNC) et dès que je le recevrais, je devais le mettre devant l'impasse du GOULAG à 2358 puces macroniques (23H58 mn) .

Mais , le jour où je reçu le colis je ne pus m'empêcher de l'ouvrir et de voir qu'il contenait l'AMIGA XRW . Je gardais l'emballage car ici à STALINGRAD le papier cue coûte si cher que... Je remis l'AMIGA à l'adresse que mon cousin m'avait citée , je repartis et me retourna et , plus D'AMIGA ! Rentré chez moi , je jetait l'emballage dehors jusqu'à ce qu'on vienne me déranger : le KGB et vous maintenant !

- Merci beaucoup monsieur et peut-être à la prochaine fois !

- Sir SHERLOCK'CNC je crois que nous allons à l'impasse du GOULAG !

- Oui WATSON !

1 macron de puce plus-tard , ils se trouvèrent à l'entrée de l'impasse du GOULAG .

- Que cherchons nous maintenant , sir SHERLOCK'CNC ?

- Eh bien , cherchons une merde !

- Pourquoi une merde ?

- Réfléchissez bien !

- Je ne vois rien du tout !

- Comme nous l'a dit le marchand il s'est servi de l'emballage comme papier hygiénique , donc il a dut surement laisser une petite crotte !

- Élémentaire bien sûr !

- Ah ! j'ai trouvé une minuscule crotte !

- Sir , comme je dis tout le temps : l'anus porte conseil !

- Sentez WATSON , cet odeur de merde derrière cette porte !

- OUI , ouvrons là !

SHERLOCK'CNC ouvrit la porte quand.....

QUE VA-T-IL ARRIVE A SHERLOCK'CNC ?

EST-CE QU'IL VA POUVOIR RESOUDRE LE MYSTERE ?

Vous le saurez la prochaine fois !

LISTE C.F.A

CFA C64 : SRK'88 , VULGARIAN , G.SVR , THE KENNEX BOY , JEAN-LUC , G.DOC , SOFTBALL

CFA AMIGA : MICHAEL D. , AMIGATOR

CFA ATARI ST : THE WHITE WOLF , THE DARK FIGHTER , J.CHRIST

CFA MAGASINE = THE GREAT NEWS : SRK'88 , CNC'JUNIOR , THE KENNEX BOY , JEAN-LUC , STEGMAN (VDK) , H.SVL (RCAP AMIGA) , SQUADRON , VULGARIAN , BAD NIKE , THE WHITE WOLF .

TO BE CONTINUED...A SUIVRE...TO BE CONTINUED...A SUIVRE...TO BE CONTINUED...

