

OPERATION THUNDERBOLT  
DES POKES & LISTING  
CINEMA  
& BBMICRO!

CADEAU  
LA PANTHERE ROSE



CPC-CINE

Eh, dites, oh!

On nous demande des pokes et des listings: En voilà ! Mais c'est parcequ'on est gentils, et dans le prochain numero, tout redevient normal.

Le lecteur intelligent a remarque qu'il lit le numero 14, et qu'apres le 15, c'est le 15, et que le 15, ce sera un suprenumero exceptionnel, car on fetera l'anniversaire de Gnasher (Le mien, c'est le 30 octobre, si vous voulez envoyer quelquechose....)

Les rubriques sont bien representees: Musique, BD, Cine, Micro et Video. Quoi ? Pas de litterature ? Et bien, lisez un livre, un vrai, et envoyez votre article a la redac ! (Meme si c'est un article Micro, BD, Cine...)

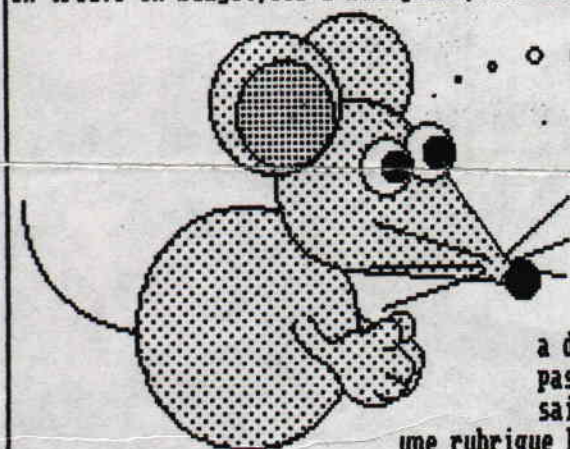
LE CHEF

GNASHER 84 rue J. JAURES,  
76550 OFFRANVILLE.

CADEAU: LA PANTHERE ROSE

## EX SUCCÈS Y'ONT BUDGETS SUITE ET FIN.

Deuxieme et derniere partie de ce superdossier sur les budgets. Dans la serie "LE UN A MARCHE ON EN FAIT UN AUTRE", on trouve en budget, les 2 bombjacks, vous savez, ce petit bonhomme qui bondit dans un decor pour attraper des bombes !



MENU  
MAIN MENU  
Gruyere. G  
Edam.... E  
Cheddar. C  
Brie.... B  
Stilton. S

si vous connaissez pas, le zine MICROMAG 76 lui consacre sa premiere page. Dites que vous ecrivez de notre part, il vous fera un prix (NDLR: MICROMAG 76 est gratuit!). Pareil pour les 2 cauldron. Tiens, c'est marrant ca, dans le deuxieme, la sorciere s'est transforme en oitrouille ! Si je suis bref (comme pepin) sur ces jeu, c'est parceque je compte faire un dossier ANTHOLOGIE DU CPC ! Dans les bons vieux: Commando, l'ancetre de Ikari, Guerrilla war, Cabal et autres, Cybernoid, l'ancetre de Cybernoid 2 (NDLR: Ouah eh l'autre y veut nous faire croire qu'il

a des references eh!), Green beret, et les deux Gauntlets ! Quoi ? mes jeux sont pas assez intellos pour vous ? Alors, GOTO Mastertronics chess (j'avoue que je sais pas ce qu'il vaut celui la !). Pfff, y'en a trop a dire, pourquoi pas faire

une rubrique budget ? 'faudrait qu'j'en parle au comite de redaction !

LE CHEF.

### DES NOTES ! AH...SIONS!

BOMB JACK I & II.....	15/20	COMMANDO.....	11/20	CYBERNOID.....	13/20	GAUNTLET I.....	12/20
CAULDRON I.....	12/20	CAULDRON II.....	14/20	GREEN BERET.....	13/20	GAUNTLET II.....	15/20

## SYNTHETISEUR 2

On vous avait teste le premier, et les lecteurs malpensant croyaient qu'on allait vous laisser tomber comme ca. Et bien là, je dis STOP. Ce n'est pas parceque de perfides medissants inondent votre sublimissime fanzine, et donc le notre, de critiques non fondees ou non fondees que... Et, je m'eloigne. En premiere page, si j'ose dire, de SYNTHETISEUR 2: USHUAIA et LE GRAND BLEU: ca passe, mais le reste ! Un supermix ah que meme marnotte en fait autant, et un ZOOLOOK qu'a perdu ses os. (ben oui, ZLK, vous trouvez ca bien comme musique ?). La compil est naze, meme la pochette est moins bien que la premiere, c'est vous dire ! Bon, c'est sous la menace du flingue de

BBMICRO que je suis oblige de mettre 13, à moins que ce ne soit ma conscience (je n'ai pas fais de jeu de mot !) alors, maintenant, vous n'avez plus qu'a lire le

## PAS D'ACCORD DE BBMICRO

D'abord, j'ai pas de flingue, et puis Synthetiseur 2 est aussi bien que le premier, la pochette est pas plus nulle, il ne faut pas ecouter le chef qui dit "vagues" apres avoir pris 1, non 2 bouteilles de whisky a 90 degres (introuvables sur le marche ! ) Moi j'mets

15/20

## RE-PAS D'ACCORD

En premier lieu, cet imonde creature qui repond parfois au

C'est la dernière enveloppe que nous avons de toi.  
Bravo à CLANDESTINE

*Jerky*



**000**  
SPECIAL  
ASTUCES

Vous demandez des pokes  
alors, en voici pour le  
retours du MAG

**URIDIUM**  
Vie inf: POKE &5EC2,0

**OUTRUN** (au cas ouca  
intéresserait quelq'un.)  
Tps inf: rechercher  
AE 2B 06 03 35 rempla-  
-cer 35 par 00  
POKE &2264,0

**THUNDER  
BLADE**  
invuln: Rechercher 04  
3D 32 8D 00 remplacer  
3D par 00

**CRAFTON &  
XUNK**  
Energ. inf: rechercher  
E1 EF 86 27 77 rempla-  
-cer 77 par 00  
POKE &7ECF,0

**MACH 3**  
POKE &52E5,0

**RAMPARTS**  
JOUER 1, ENERGIE INF:  
POKE &6803,0  
POKE &68E1,0

**TRANTOR**  
Energ. inf: POKE &0C2C,0  
**R\*TYPE**  
9 credits: chercher:  
C R E D I T 4 rempla-  
-cez 4 par 9.

**CRAZY CARS 2**  
Rechercher C0 42 3E 05  
35, remplacer 35 par 00  
Si vous voulez d'autres  
pokes, envoyez-nous en!

**GNASHER  
NUMERO 15**  
AVEC:  
Fred, Le chef,  
Teiller, Zexx,  
BBMICRO, La chef-  
-taine, Billyjo,  
Coke au nutt,  
Le galactic chef  
conqueror.

## PAS D' ACCORD

BBMICRO CON TESTE:

**COBRA PAGE 3**  
J'suis pas d'ac: note 6/20  
**OPERATION  
THUNDERBOLT**  
(PS: Les notes détaillées  
étaient la moyenne de celles  
du chef et BBMICRO)  
J'suis pas d'ac: Note: 17  
parceque c'est mieux que bien

## CFG

Arcade  
PAC-TIMER BIG BUG MOTOLUMI  
BUSY HARRY ESCAPE FROM POTATOES DUNGEON GNASHERMAN

Aventure  
BAHUT LE NUMERO PERDU DE  
GNASHER  
Utilitaires  
MICROSCOPE PIXELYLAND LAND  
Courses  
PRI ON THE ROAD  
Demos  
OUTRUN GRAPHIC DEMO HOTGIRLS

Divers  
BATAILLE

On nous  
demande

aussi des listings, alors, en  
voilà un. Surtout, ne croyez  
pas à une reorientation de  
GNASHER, à partir du No 16  
tout rentrera dans l'ordre.  
Avec Seelock, vous poserez un  
"code" sur vos programmes.  
Pour les utiliser, il faudra  
connaître celui-ci.  
Les codes auront de 1 à 3  
chiffres, des numéros 1 à 255  
sauf le numéro 229. Il faut  
savoir que les codes 1 à 16  
correspondront aux USER et  
seront donc facilement deco-  
-dables alors que les  
numéros 16 à 255 seront ir-  
-reperable (même pour DISCO).  
Si vous voulez charger ces  
programmes sans passer par  
SEELOCK, il suffira de faire  
**POKE &A701, CODE  
RUN "NOM DU PROGRAMME"**  
Sinon, pour les listings, on  
va essayer d'alterner les  
jeux et les utilitaires.  
J profite que j'ai de la  
place pour vous dire que si  
si vous envoyez 3f70 en tim-  
-bres+1 dk vide, on vous co-  
-pie les jeux du CFG! Coke

**SEELOCK** 10 REM SEELOCK 20 REM LE CNET

```
30 MODE 2:ON ERROR GOTO 400
40 CLS:?"C)ORDER N)ORMALISER R)UN
50 a$=inkey$:a$=LOWER$(a$)
60 IF a$="c" THEN 100
70 IF a$="n" THEN 200
80 IF a$="r" THEN 300
90 GOTO 50
100 CAT:LINE INPUT "NOM:",N$
110 LINE INPUT "CODE A METTRE",C$
120 c=VAL(C$):if c<1 or c>255 or
c=229 then ?"Decoupez pas, SUP"
goto 110
130 POKE &A701,c:m$="0:"n$
140 IREN,EN$,EN$
150 ?"Termine":luser,0:goto 40
200 LINE INPUT "CODE",c$
210 c=VAL(c$):if c<1 or c>255 or
c=229 then ?"Decoupez pas SUP":
goto 200
220 POKE &A701,C:CAT:LINE INPUT
"NOM A NORMALISER:",N$:M$="0:"n$
230 IREN,EN$,EN$:"Termine"
240 GOTO 40
300 LINE INPUT "CODE",c$
310 c=VAL(c$):if c<1 or c>255 or
c=229 then ?"Decoupez pas SUP":
goto 300
320 LINE INPUT "RUN:",N$:run n$
330 END
400 ? chr$(7);" Erreur.":call
&bb06:run
410 REM SEELOCK (C) GNASHER
```

## LAND

On commence par LAND: creation de paysages montagneux en déplaçant une droite sur l'écran.  
LAND existe en 4 versions: LAND 1.2, pour tous CPC, aucune fonction affichée à l'écran, il faut  
retenir les touches. Sauve les écrans en 17Ko. LAND 1.3, pour CPC 128ko, On appuie sur "x" et une  
bande apparaît en haut de l'écran. Elle se transforme en menus déroulants. Mouvements de  
blocs, effacement, inclusion de textes qu'on place APRES. Sauve en 17Ko.  
LAND 2.1, copie conforme de Land 1.3, mais sans l'aide, les mvt de blocs et les textes,  
mais qui sauve les écrans en 3Ko, rechargeables avec PROLOAD. LAND 2.2, copie de Land  
1.3, mais qui sauve en 3Ko. Si cet article est aussi nul, c'est parceque c'est le 4e  
que j'écris sur les versions de LAND, les autres articles que j'ai présenté au  
chef ne lui plaisaient pas, ils prenaient 3/4 de page!

En 2019, les pommes de terre galactiques ont envahi le monde, elles vous ont  
emprisonné. Alors, vous décidez de vous évader, d'éviter quelques 700 gardien  
c'est "ESCAPE FROM POTATOES DUNGEON". Si les premiers écrans font penser  
à un jeu dans l'espace, le jeu (en écran complet, SUP!) ressemble à un  
petit cow-boy qui court dans une prairie. Dernière nouveauté de la  
semaine: BATAILLE, ben, oui, une bataille, ce célèbre jeu de cartes e  
de hasard contre l'ordinateur. Les cartes sont correctes, l'ani-  
-mation sonore aussi, alors, pourquoi se priver ?

LAND 1.2 & 2.2: 12/20  
LAND 1.3: 15/20  
LAND 2.1: 13.5/20  
ESCAPE FROM...: 13/20  
BATAILLE: 10/20  
Ces jeux sont GRATUITS au CP

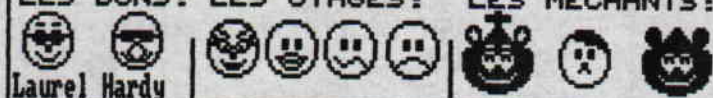


# OPERATION THUNDERBOLT

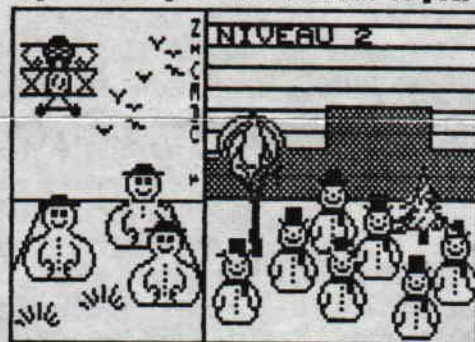
Le 4 Février 1988, un coucou en partance pour Boston quitte Paris à 19h30. Des terroristes du moyen-orient sont à bord et prennent en otages les passagers et l'équipage. Ils exigent la libération immédiate, de 23 de leurs cons patriotes, sinon ils abattront un à un les otages. Laurel, alias Roy Adams ou Zorro selon les cas, celebre agent déjà vainqueur de OPERA-TION WOLF est le seul à pouvoir lancer (pas trop loin; SUP) une offensive contre l'avion détourné. Mais cette fois-ci, il ne part pas seul... Il emmene son meilleur ami Hardy (c'est son vrai, son seul et unique nom), un autre agent qu'il a rencontré au VIETNAM (Je sais pas si vous vous en etes rendu compte, mais le Vietnam, ça a l'air d'être une sacrée boîte de rencontres). DONC ON PEUT JOUER A DEUX !

## OPERATION THUNDERBOLT

LES BONS : LES OTAGES : LES MECHANTS :



Le jeu est composé de 8 vignesaux, euhh... 8 niveaux : Dans le premier, armés de mitraillettes et de roquettes, vous avancez sur une route en 3D parmi une horde gigantesque de soldats, qui, en plus, vous tirent dessus, oh les vilains ! Arrivez au bout de la route, vous trouvez un nez spion et vous avez rempli votre première mission et pour recompense



on vous autorise à aller casser du méchant au deuxième niveau ou vous devez attaquer le depot de munition. Tiens, c'est plus d'la 3D, c'est style OPERATION WOLF. L'écran est très chargé mais des couleurs bien choisies le rendent très clear. Au troisième niveau, regoto la 3D, mais cette fois-ci, en jeep. Ça doit être bien mais on y est jamais arrivé. Vous devez atteindre le repere des ennemis ou ils detiennent quelques otages. Au niveau 4, vous n'avez plus qu'à les libérer, et vous vous dites que c'est fini. Mais non, car ils sont gardés par le grand méchant Ceausescu (on suit l'actualiste, à la redac de Gnasher!) 'achement bien narmé. Au niveau 5, vous zêtes en bateau pour atteindre le QG de laid nemi. Au niveau 6, l'intérieur du QG, vous sauvez encore des otages (t'as vu, y'a des mecs qu'ont rien d'autre à faire que se faire prendre en otage!) Mais il y a encore des officiers bien armés qui vous attendent. Au niveau 7, vous détruisez tout sur une piste d'envol, sauf l'avion, car c'est lui que vous devez atteindre. Au niveau 8, vous êtes dans l'avion, et vous tuez les derniers terroristes tout en évitant les otages et les enfants. Tuez le dernier terroriste qui se sert du pilote comme bouclier. Alors, là, Amed, y'a 3 solutions dis mon frere. Si tu tues le terroriste sans toucher le pilote, tu l'a gagne et tu va te reposer. Si tu tues le pilote, toi y'en a pris au piège, tu n'as plus t'ivadi. Si tu fais rien, tu crève.

Parlons maintenant du jeu : Le 4 Février... Non, c't'une blague. N'empêche, vous avez de mérite d'avoir lu tout ça : voici maintenant les notes, en détail SUP !

GRAPHISMES : 17/20  
ANIMATION : 15/20  
MUSIQUE : 16/20  
SCENARIO : OUI  
SON : 12/20  
FEELING : 18 (BEMICRO)  
15 (LE CHEF)

**TOTAL : 15.5**

LE CHEF & BEMICRO

## C I N E M A

GNASHER  
O  
W  
W  
J  
M  
O  
C  
T

### Retour vers le futur 2

Smarties doit secourir ses enfants dans le futur. Mais, là-bas, un affreux vilain se demerde pour faire parvenir un almanach des résultats de sport de 1990 à 2040 à son double dans le passé. Le présent se trouve donc modifié. Quoi c'est confus ? Le film lui, l'explique mieux que moi. Probleme : le film n'est pas du tout independant du premier et du troisième. Bin oui, y'en aura un. Sinon, c'est pas mal.

BEMICRO : 17 LE CHEF : 13

### GHOSTBUSTERS 2

Au chômage technique, les Ghostbusters sont bligés de faire des shows pour gagner leur vie. On les prend de plus en plus pour des charlots. Heureusement pour eux, les fantomes reviennent. Le gouvernement n'y croit pas et les met dans un asile (pas les fantomes, les Ghostbusters!) Les fantomes se manifestent, alors, on les res-sort alors que le chef des fantomes se reincarne dans un bébé. Des super effets spéciaux, un film plein d'action et bien interprété, avec beaucoup d'humour.

BEMICRO : 14/20

## VIDEO

### COBRA

Le film le plus nul que je connaisse. Un J. BOND exagéré sans les gadgets. A éviter ! 1/20

### KINJITE

Le dernier Bronson. Le flic doit récupérer la fille d'un diplomate japonais enrolee dans un réseau de prostitution. Genial ! 17/20

### MAITRES DE L'UNIVERS

Des habitants d'éternia viennent sur terre pour retrouver une cle cosmique. Science fiction de bon niveau : 14/20



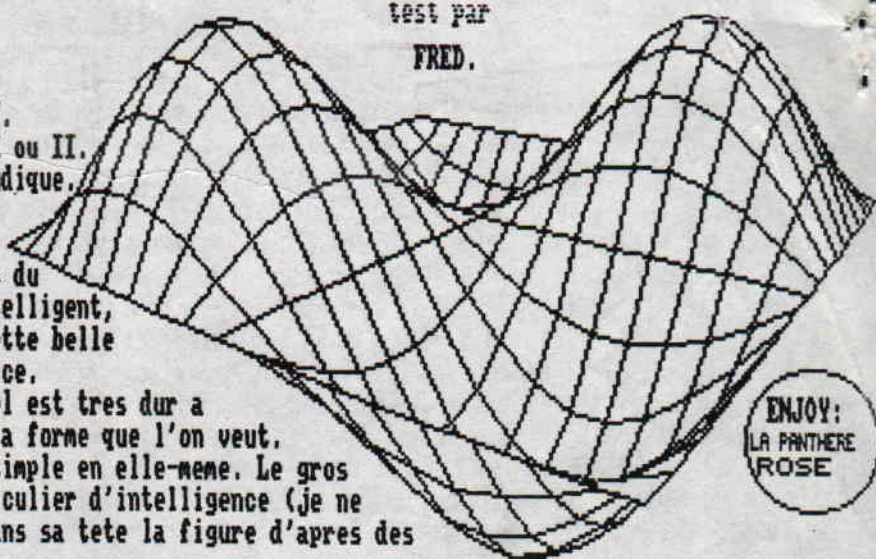
# Explorateur III

Vous voyez le dessin sur le cote ? Il a ete fait a l'aide du logiciel de Michel Rho, Explorateur III. Premiere precision: il n'y a jamais eu de version I ou II. Maintenant, soyons serieux, et oubliez votre cote ludique. Ce logiciel sert a creer des structures fractales, c'est a dire qu'il cree un quadrillage, et souleve certains points, pour former une figure. La plupart du temps, on obtient des montagnes. Si on est tres intelligent, comme M. Rho, on obtient d'autres resultats, comme cette belle "courbe sinusoidale" que j'ai trouvee dans la notice.

Le probleme (si, si, y'en a un), c'est que ce logiciel est tres dur a utiliser, ou plutot qu'il est difficile d'obtenir la forme que l'on veut. En fait, l'utilisation d'Explorateur III est tres simple en elle-meme. Le gros probleme, c'est qu'elle requiert un type bien particulier d'intelligence (je ne blague pas, il faut etre capable de "visualiser" dans sa tete la figure d'apres des chiffres et une carte topographique).

Vous avez trois manieres de creer des surfaces: en definissant leurs caracteristiques, en les programmant de point de vue mathematique, ou en les programmant du point de vue graphique. La notice explique assez peu clairement les demarches a suivre, et c'est vraiment dommage. Vous allez me dire: "La doc, on s'en fout !". Eh bien non, les pirates sont penalises: la programmation mathematique est strictement impossible sans la doc, et le reste du logiciel est tres difficile. Pour terminer, un petit detail qui nous rappelle qu'un CPC n'est pas un Amiga: l'ordinateur dessine tres lentement, et le resultat final n'est absolument pas estimable au premier coup d'oeil. Je precise par contre que les figures sont en trois couleurs, qui sont disposees selon l'exposition des parties qu'elles recouvrent. Explorateur III de Ere Info: 18/20.

test par  
FRED.



ENJOY:  
LA PANTHERE  
ROSE



Fred

Chaminou  
et  
le  
Khrompire

Rappelez vous de l'article sur Chlorophylle dans le numero 9. Le meme auteur, Raymond Macherot, a aussi realise l'album Chaminou contre le Khrompire, dont nous allons parler. Dans Zoolande, une ile ou les animaux vivent comme des humains, tous les habitants sont vegetariens, sauf quelques rares exceptions: des affreux cannibales que les betes de Zoolande nomment des Khrompires. L'assistant du Roi (le Gouverneur) va en faire liberer un pour lui servir d'alibi car lui-meme se sent des gouts pour le khrompirisme (c'est un loup). Chaminou, detective de la PSR (Police Secrete du Roi), va se charger de l'enquete, aide par sa fidele secretaire Zonzon. Les dessins sont dans le meme style que ceux de Chlorophylle, et l'histoire est bien tourne, avec des implications recherchees, mais

l'ensemble sait rester tres simple, et surtout tres attrayant. Cette BD a ete realisee en 1964 pour le magazine SPIROU. Il n'y a qu'un seul defaut: c'est un album unique. Chaminou ne vivra pas d'autres aventures. Dommage. Chaminou: 19/20.

## LA CHEFTAINE

Resume de l'histoire: la Cheftaine est arrivee en Amazonie, a la suite de tout un concours de problemes. Elle doit trouver du secours, et partir de la.

Pour avoir toute l'histoire, ecrire a la Redaction.

Bon, comme c'est pas en me lamentant que je vais arriver a un resultat, faut que je me remue, et donc je commence a marcher en direction de l'epave. Oh, bon sang ! Tu peux pas savoir a quel point c'est crevant ! En plus, pour couper les lianes qui ne barrent le chemin, faut etre drolement motivee: n'oublie pas que je n'ai qu'un couteau suisse. Tu reussirais, toi, a ne pas devenir dingue ? Je le retiens, le Chef. Il disait: "Tu vas voir, c'est un petit boulot peinarde. Quand tu arrives quelque part, il te suffit de faire lire Gnasher a des gens, de laisser une centaine d'exemplaires, et de prendre des adresses pour envoyer les numeros suivants. Autrement dit, un voyage d'agrement." Tu parles ! Quelles vacances ! Parce qu'en plus, moi, je comptais prendre quinze jours de vacances... He, mais... T'entends la sonnerie, la ? Non ? Ca y est, j'ai les oreilles qui deconcent. En plus, j'ai un sacre mal au cou, juste la ou se trouvait... oh non, c'est pas vrai ! L'epine que j'avais dans le cou, elle etait enduise de soporifique, ou de poison ! Donc quelqu'un s'interesse a moi. Donc je ne suis pas seule. Et ca y est, je sens que je m'evanouis. Ca devient une habitude ! C'est pas vrai, quel manque de pot !