

# NUMERO ANNIVERSAIRE

ONE  
YEAR OLD  
NO 15

Dis Pepe, si y'avait pas les ordi a  
lazars bio-neuroniques, qu'est-ce qu'  
il y avait de bien a ton époque ?  
A mon époque, y'avait un fanzine...  
Maintenant, ça n'existe plus: un fan-  
zine était un journal amateur dans  
le bon sens du terme. Parnis les zines  
il y avait GNASHER.  
Mais pepe, ça existe toujours! Ce sont  
les seuls qui proposent 2375 pages  
couleurs pour 1 spatio-dollar.  
Allons le lire ensemble!

ZONE SPATIALE 290,799  
29 FEVRIER 3194 N.U.A.  
PORTE SONIQUE 18.

Le chef.

UN AN  
VAUT MIEUX  
QUE DEUX  
TU L'AURAS!



Billigo - Le chef - Coke au nutt - Fred - Zozo - Teitler - Bbivoro - L'Inch'aine - L'As de l'As

## GNASHER NUMERO XV I AN

### DOSSIER: LES DEMOS

LOGON - FEFESSE - FCC  
MACH II - GPA - MALIBU

Vous vous êtes toujours demandé quel sera le jeu qui aura  
l'honneur de faire partie du dossier du GNASHER No 15 ?  
Aucun jeu Gnasher est un freeware, revenons donc aux sources.  
Les crackers (leurs noms figurent au dessus. Si, si, dans le  
p'tit cadre, à droite du titre!). On commence par les LOGONS.  
Demo 1 tiens en 1 écran: je passe vite dessus car elle a été  
publiée dans AMSTAR. Les yeux de CAPITAINE AMERICA,  
et un superscrolling, musique de ZYNAPS. LOGON 2: Présentation



de GRYZOR encadrée par 2 GABRIELLE  
(ouaf ouaf!) en oversean SUP. Un ho  
scrolling ! Alors, là, on arrive a  
LOGON 3, bizarre: des barres qui  
scrollent en OVERSCAN  
Techniquement, c'est très bon, mais  
on s'en lasse vite !  
REVOLUTION de LOGON: Alors, là, j'ai  
été franchement déçu. Des petits  
avions qui montent au dessus d'un  
texte qui scrolle en overscan ho-  
rizontal. Bof... (NDLR: T'en fais  
autant, toi?)  
On passe a la demo MACH 2, qui, plus  
qu'une demo, donne des renseigne-  
ments sur les jeux crackés par  
MACH 2, (un groupe de hackers dont  
le seul dont j'ai entendu parlé  
est SIG).  
Ensuite, la première demo de  
FEFESSE. Demo historique puisque  
ce dernier s'est avéré très bon

par la suite... Un squelette (bien dessiné, na foi), un  
texte qui scrolle (un peu lent mais ho) et la musique de  
Chostbusters. Rien dans cette demo ne laissait pressager BO.  
une superbe demo, avec des palmiers, et tout et tout, que  
je crois même qu'il y a beaucoup trop de couleurs pour le  
mode dans lequel ça doit être mais que c'est ho quand même.  
On passe a la LAST DEMO (réputée moins bonne que les pré-  
cédentes, mais bonne quand même). Elle se présente sur  
plusieurs niveaux. SPACE TROUBLES,  
Music demo, etc... The SOUNDTRACK  
demo est belle aussi, on a le  
choix entre une dizaine de mu-  
siques. Y'aurait encore plein de  
noms à citer, des tas de demos à  
présenter, dont les MALIBUS...  
Je parlerais quand même d'OUT  
RUN GRAPHIC DEMO, qui se différen-  
cie des autres par le fait qu'  
elle reprend le célèbre OUTRUN,  
en plus rapide.  
J'entends déjà votre question:  
Une demo, a quoi ça sert ?  
Et bien, c'est beau, mais ça ne  
sert à rien d'autre qu'à enou-  
voir vos petits coeurs fragiles  
devant le travail d'acharnes qui  
ont voulu prouver que le CPC est  
vraiment The Best In The World!



LE CHEF



# BATMAN 3 LE FILM

BLATTE-MAN EUT CURE!

VIEUX PROVERBE PODOCEPHALIEN.

BBmicro vient de m'en sortir une bonne:

"Si ils protegeaient pas les originaux, et si ils les vendaient au prix d'une disquette vierge, ils en vendraient plus et y'aurait pas besoin de loi antipiratage!". Le rapport avec BATMAN 3 ? Aucun, merci.

Après une presentation, le jeu (NDLR: Etonnant non?):

Au niveau 1, balancez le joker dans une cuve. C'est bo, scrolling superbe, on met une bonne note: 15/20

Niveau 2: Course en BATMOBILE nulle a chier. Pas d'animation, pas de couleurs, pas d'interet, bref, 3/20 c'est bien payé!

Niveau 3: Un mastermind!!! On est en plein delire! Après un niveau sans animation, un mastermind! Pourquoi pas un pac-timer pendant qu'on y est! Je n'ose meme pas noter, ca doit etre de l'humour!

Niveau 4: Une des meilleurs scenes du film. Sinon, pour le jeu, remplacez la voiture par une navette qui doit couper les fils de ballons (mais oui, les ballons gonflables!!!!) Meme note, +1 car plus d'interet.

Le niveau 5 ? Pareil que le premier sauf que vous devez atteindre le sommet d'une cathedrale! OCEAN nous avait habitue a mieux, Quoique... lisez en dessous!

7/20 LE CHEF...

## LES INCORRUPTIBLES

Contrairement au chef, je joue avec des vrais jeux, pas bidouilles avec des vies infinies! Alors, le niveau un, c'est fendant!

A, Y'a BBmicro qui me parle pendant que j'ecris, il me dit qu'il va revendre 4500 balles son 6128 pour s'acheter un AMIGA, et que si quelqu'un lui en donne plus, faire offre... Bon, ta gueulle, BBM. BBMICRO: "Ouais, mais y'a 100 jeux, le tuner TV, un joystick (NDLR: UN AMISOFT!!!) Nan, c'est pas vrai, c'est un QUICKSHOT 2! et en plus c'est en couleur! Si ca vous interesse, contactez la redac!"

COKE AU NUTT "Dis, ici c'est mon test, alors tu te c..."

BBMICRO: "Attends, j'ai pas dit que y'avait les origi..."

LE CHEF: "BBmicro, viens voir par la, y'a des sucettes!!!"

BBMICRO: "J'arrive!"

COKE: "Bon, continuons:"

Dans le LUL 1, vous vous baladez dans un entre-pots, tuez des mecs et collectez des preuves.

BBMICRO: "Tiens, je sais comment anarquer les mecs qui veulent acheter mon CPC: Je leurs dis: Vous branchez le CPC sur une photocopieuse, vous mettez une feuille a photocopier, vous appuyez sur marche et ca vous photocopie la feuille!"

LA CHEFTAINE: "Et ca sert a quoi le CPC ?"

BBMICRO: "A rien, mais ca fait mieux!"

COKE: "Grrrr, j'en ai marre, j'abrege. Niveau 2: prohibytion, pas terrible. Autres niveaux, stop, pas encore arrive, stop, mais pas envie, jeu bidon (d'huile), stop. 9/20, stop

COKE AU NUTT

## LE CD GAMES EST IL RECENT ?

GNASHER  
A UN AN  
ET CONTENT!

Si c'est sur sur AMSTRAD grace a CODEMASTER, (cf 100%)

Le CD etait utilise en 1984 sur une borne d'arcade: ASTRON BELT. Le CD offrait le programme et la video (images de cine)

Ce bijou n'etait accessible qu'aux USA.

PANIQUE AU CEG:



## SKWEEK

Salut les petits gnashermen! Je m'appelle Sanny et je suis le dernier de la bande (mais oui,

meme le chef il peut!). J'avais vous raconter mon histoire: Un jour que j'ae prom'nais dans les rues les plus mal frequentees, je vis au dessus de ma tete une disquette voler (???). Plus grande fut ma surprise lorsque je vis le fameux, le seul, l'unique... Indiana Jones. Armee de son fouet, il poursui-vait sur son cheval (de bois) Zorro. Et oui, celui-ci venant

de Marseille (il etait alle voir son ami Kasimir Hoire). Zorro avait balance Skweek par la fenetre (enfin, la disquette). Au fait, SKWEEK, vous connaissez ??? Skweek, c'est une sorte de poussin jaune fan de peinture. Pour satisfaire ses fantasmes, il decide de peindre toutes les cases qu'il rencontre en rose. Mais des empecheurs de peindre en carre decident de lui refaire le portrait. Skweek doit donc tuer ces fantomes, ces fous, ces radis (NDLR: Je ne suis pas sur que ce soit Radis, mais Sanny ecrit tellement mal que le chef a lu "radis", donc...) en leur balancant des oeufs (frais et a volonte!!!). Skweek est un jeu plein de rebondissements (pas avec les oeufs!).

SKWEEK 16/20

AH QUE JE SUIS DEMAGNETICOS ET QUE J'AI BOUSILLE CETTE DIS-  
QUETTE PARCEQUE PERSONNE N'A VOULU TAPER MON ARTICLE (CETTE  
PLACE LUI ETAIT RESERVEE. ATTENTION PARCEQUE JE RECOMMENCE  
QUAND JE VEUX. AHAAAAHAHAH!



# ABYSS



NOUS VOUS OFFRONS EN  
PRIME DE CET ARTICLE  
LA PHOTO DE L'ENVOYE  
SPECIAL QUI A ECRIT  
ET REALISE CETTE EX-  
CLUSIVITE.

A la suite d'ALIEN il était inconcevable qu'un film puisse être plus difficile de réalisation. Abyss y a réussi en bénéficiant de moyens colossaux (30 millions de \$). C'est JAMES CAMERON le génial réalisateur de TERMINATOR et d'ALIENS qui avait imaginé l'histoire lorsqu'il était jeune. Dès que les impresarios eurent vent du projet, ils essayèrent d'obtenir les meilleurs rôles pour leurs protégés (MEL GIBSON se vit refusé pour des raisons de budget).

Premier problème de taille, trouver un bassin assez grand pour y reconstituer la station sous-marine grandeur nature. Après quelques mois de prospection le responsable du décor trouve une ancienne cuve central nucléaire: C'est là qu'ils tourneront ABYSS. Cette cuve de 65 mètres de diamètre et de 20 mètres de haut était initialement destinée aux réacteurs atomiques. Il fallut, ensuite, construire un revêtement capable de soutenir les 14 Millions de litres d'eau nécessaire au film, et installer un système de chauffage permettant l'eau de se maintenir à 28°C. Pour recréer l'obscurité du fond de l'océan les décors ont déversé des boules de polyéthylène à la surface de l'eau. De plus JAMES CAMERON tenait à ce que les dialogues soient en son direct sous l'eau ce qui obligea à créer des combinaisons de plongée munies d'un micro et d'une lumière pour permettre de voir le visage des acteurs.

Après un an de préparations, de tests et de créations le tournage débuta. Pour faire face aux problèmes psychologiques des acteurs et cadres Caméron fit appel à un médecin qui leur conseilla de respirer de l'oxygène pur tous les 3 jours. En effet les acteurs tournaient 13 heures par jour par 15 mètres de fond. Pour le moment ils prennent des vacances méritées et ne veulent plus entendre parler du film. Bon venons en au film et son histoire. L'USS MONTANA sous marin nucléaire américain tente de suivre un objet mystérieux qui se déplace à une vitesse anormale. Il heurte une paroi rocheuse et immobilise au dessus d'une fosse de 5000 mètres (ça fous les boules!!). Pour le renflouer la marine américaine fait appel au personnel d'une étonnante plate forme de forage qui fonctionne à plusieurs centaines de mètres. La conceptrice rejoint bientôt son mari (dont elle est séparée), chef du laboratoire. Ils se heurteront d'abord au lieutenant Coffey qui n'est pas occupé que par le plutonium du sous-marin ensuite ils auront maille à partir avec un extra-terrestre vivant qu'on a trouvé au fond de la mer.

Le simple fait que le film se déroule les 3/4 sous l'eau est exceptionnel mais la profusion des trucages et, le savant mélange du réalisme et du fantastique, font de ce film un chef d'oeuvre qu'il ne faut pas manquer. E.T

**NOTE: 18/20**

## INDIANA JONES

ET LA DERNIERE CROISADE

**NOTE: 18/20**

RICK

L'aventurier le plus populaire de tous les temps est de retour sur nos écrans de cinéma. Mais à sa grande peine pour la dernière fois, car le livre dans lequel étaient puisés les scénarios est terminé et puis H. FORD approche des cinquante ans (eh oui! Madame). En tout cas, les dernières péripéties de notre archéologue vont en ravir plus d'un (vous pouvez mettre vos 35 francs de côté). De plus le scénario ne manque pas de piquant: L'action débute alors qu'Indy (c'est son petit nom) est scout (bien sûr qu'il est enfant. Qui a posé la question? Vous viendrez me voir à la fin!) et voit dans une grotte des hommes (mais non ce n'est pas érotique. C'est pour tout public) qui trouvent une antiquité. Il la vole dans l'espoir de la mettre dans un musée. Après une poursuite effrénée et inutile le shérif, à la solde des bandits, lui prend. Alors la Spielberg nous prouve qu'il est toujours le meilleur en faisant changer Indiana (C'est son nom) d'époque tout en gardant un plan serré sur le chapeau: FABULEUX. Le Dr Jones (c'est son nom d'artiste), de retour avec l'antiquité, est contacté par des hommes qui lui apprennent que son père travaillait pour son compte sur la quête du GRAAL et qu'il est aux mains des allemands. Il lui demande de continuer l'oeuvre de son père. Indiana part pour Venise et, grâce au calepin que son père lui a envoyé, trouve les indications concernant l'emplacement du saint GRAAL. Indy libère son père, récupère le carnet aux allemands et s'en va à Alexandretta. Ils trouvent le GRAAL et pour sauver son père blessé il brave trois épreuves. Malgré ce scénario un peu complexe le film est un ravissement. De plus Sean Connery tient à merveille son rôle de père. A voir absolument!

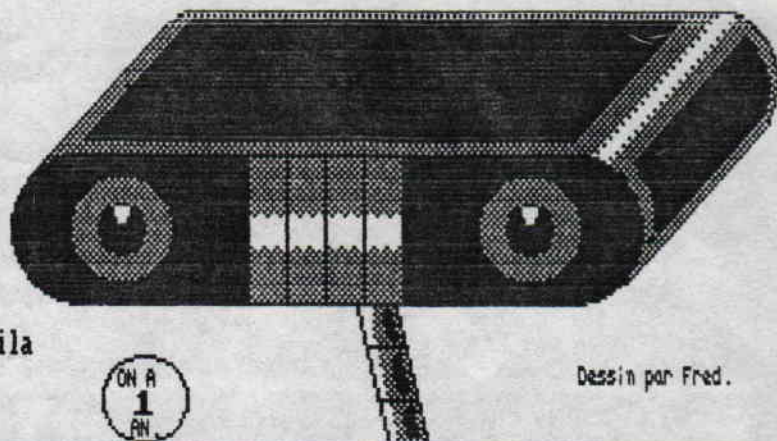
TOP MAG: 2 Rue Yvonne - Madeleine 91800 BRUNOY

REXX & TEUFEL: Eclair BOUTEILLER 7 Rue de la Paix



Le robot a côté, c'est Spoty. Un des héros des BD de Max. Certains d'entre vous ont pu lire "Du rififi sur Jarmila", la dernière aventure, dans Amstrad 100%. Pour les autres, sachez que Spoty est un robot de l'Empire, et que cet Empire est en guerre contre la Lune Alpha, qui est d'ailleurs le titre de la première aventure de Spoty. Notre robot est un soldat, et en plus un vrai aventurier. Il lui arrive des trucs pas possibles, et pas racontables. Mais putain, quel langage qu'y zont dans c'te BD, ces cons. En ouais, dessins qui semblent faciles et puerils, langage argotique, couleurs dingues, et quelques effets délirants, voilà ce que vous trouverez dans les aventures de Spoty.

Spoty par Max : 18/20.



Dessin par Fred.

ON A  
1  
AN



## Donkey Kong: Un jeu unique au monde...

Comme l'a fait Maria Whittaker pour Barbarian I et II, Fred a servi de modèle pour une jaquette de jeu (voir numéro 9). D'accord, il est moins beau que Maria, mais il allait mieux avec le sujet. C'est effectivement pour la jaquette de Donkey Kong qu'il a posé. Alors, caisse queue c'est que ce jeu ? Très simple: une douce et belle jeune fille s'est fait enlever par un gros gorille échappé d'un zoo. La jeune fille sous le bras, la bête escalade des échafaudages, vu qu'à côté il y a un chantier. Un des ouvriers, nommé Mario, se lance à la poursuite du diamant vert. Euh, non, du monstre. Seulement, le gorille s'en est aperçu, et balance des tonneaux sur le pauvre Mario, qui doit les éviter bien sûr. Le tout donne un jeu très bon, avec des belles couleurs, une sonorisation très correcte, mais malheureusement, il n'y a que quatre tableaux, et la difficulté est partie sans laisser d'adresse. Ce jeu fut même un des tout premiers à utiliser un overscan, ce qui montre bien son niveau technique. Pour les pas-à-courant, un overscan est un écran qui comprend l'écran normal du CPC plus la bordure. Autrement dit, 24 k de graphismes. En tout cas, merci à Ocean d'avoir développé cette petite merveille. Donkey Kong: 16/20.

La Cheftaine...

Un scoop exclusif pour Gnasher... Ceci est une exclusivité mondiale, pour le numéro anniversaire. Fred va nous sortir des Graphic Demos en Basic, entièrement récupérables pour vos programmes personnels. Au menu: scrollings, dépassement de mode, utilisation des 27 couleurs du CPC, vidages d'écran, menus déroulants, animations, et peut-être une demo musicale !!! Voilà une nouvelle qui va faire mal, très mal. Sur ce, je retourne définitivement sur ma planète. Votre dévoué, Globe Jumper.



Dessin par Fred

**PRESSE** Un p'tit logo, histoire de faire sérieux. Comme la rubrique est maintenue, on peut se permettre plein de choses. Bon alors, quel sera le sujet du cours d'aujourd'hui (zut, pardon, j'ai pas pu la retenir, cette phrase là !)? Jusque là, on a surtout parlé des Français (Cocorico !). Maintenant, on va donc s'expatrier un peu, et partir chez nos collègues américains, et en particulier chez un certain Jack Vance. Son domaine, c'est la Science-Fiction, la vraie, mêlée avec une bonne dose d'aventure. Nous allons parler en détail de La Geste des Princes-Demons, également connue sous le nom de Cycle de Kirth Gersen. Je vous raconte l'histoire (je suis sympa, non ?):

toute la famille de Kirth Gersen a été décimée quand il était petit par cinq criminels hors du commun, surnommés les Princes-Demons. Seuls Gersen et son grand-père en sont sortis vivants. Une vingtaine d'années plus tard, Kirth Gersen entreprend de se venger. Il appartient à la police intersidérale, ce qui lui donne une expérience de la chasse aux criminels. De monde en monde, de planète en planète, et de bagarre en bagarre, tous les moyens seront bons pour retrouver et éliminer les Princes-Demons (initiales: PD). L'ensemble de l'histoire se déroule en cinq livres, chacun décrivant les étapes pour arriver à la mort d'un P-D. Gersen est montré comme un héros, dur, impartial, entraîne au combat, et très intelligent. Une copie de Fred, en fait.