

# Cherches

Pour creer la confusion, le numero 9 sort avant le 8. On voulait titrer "Retours en arriere special anthologie", mais voila: Comment sortir ensuite le numero 10? Seule solution: les sortir en meme temps (depuis le temps qu'on voulait faire un deux-pages!). Dans ce numero, vous trouverez donc plus d'anthologie que dans les autres, mais aussi du cinema avec les Gnashers: d'or et une rubrique livres, sans oublier les rendez-vous habituels... Parmi ceux-ci, deux nouveaux: Rubrique "Freeware", rubriques de mini listings (maxi absorption). Un exemplaire du Gnasher 9 a ete envoye a AMSTRAD 100% et AMSTAR & CPC, nous vous tiendrons au courant...  
Le chef assez

# GNASHER

Numero 8/10 Standart Amstrad CPC

2 PAGES!

## FREEWARE

Meme s'ils sont excellents, on en a marre de tester nos propres programmes. Nous, on l'sait que DARKNESS est fini, qu'il a de tres belles couleurs, et que c'est un superbe programme. Et meme que quand on perd, on voit une animation nous représentant se faisant frapper avec un gourdin jusqu'a ce que la tete explose! On sait aussi que Fred et Le chef ont sorti un pac-man contre la montre qui, pour un free-ware, n'est pas si nul (8/20)! Alors bordel! envoyez nous vos creations! Meme si c'est naze, ca nous interesse!

COKE AU NUIT

# Anthologie

LA SAUTEUSE

Pour qu'il n'y ait pas de confusion dans vos esprits tordus, je precise tout de suite que la sauteuse est une grenouille. Elle s'appelle Froggy, la traduction de ??? Mais non, pas de "Français" Va coucher Fred, quand on pense qu'il est en fac d'Anglais!

Cette grenouille doit sauter (d'ou le titre) entre les voitures, puis sur les tronc d'arbres, pour aller remplir des trous (pas de sous-entendu avec le titre) dans un temps limite. Quand on gagne, on r'commence avec moins de temps!

Un p'tit jeu mainte fois copie, tous-jours egale: 18/20. LE COUVRE CHEF.



Gnasher 8/10 par Le Chef, Bebenicro, Fred, Coke au Nuit, Billyjo. Programmes de la rubrique freeware disponible au journal...

# LE DOSSIER: LES COURSES

On ne va pas retester Niguel Mansell's grand prix ni 944 turbocup, testees dans le numero 6. La premiere des courses est la plus vieille, et, de surcroit selon moi, la meilleure (d'ailleurs, je dois pas etre le seul a le penser, vu qu'ils la ressortent): **3D GRAND PRIX** (AMSOFT); Vous etes au volant de votre F1. Devant vous, une route (etonnant non?). Comble de finition: vos roues tournent (interessant pour une voiture...) Histoire de rester dans l'ambiance, on se lance dans **Crazycar** (Est-il necessaire de tester ce "must"?): Cette fois ci, c'est TITUS qui nous sort ca. Vous n'etes plus au volant, mais vous voyez quand meme votre voiture (Merci, oh titus) simultanement une mercedes, testa rossa, Lamborghini et F40. Encore un tres bon jeu. **Grand Prix Simulator**, un titre alléchant, mais... c'est un remake de **Supersprint**! Trois/quatre voiture de 10mm sur 5 vues du dessus, beurk. Mais c'est que c'est prenant cette merde! (pas collant, prenant): Ok, Jack, c'est tout bon!

Et maintenant, on va aller faire vroum-vroum sur les zoulis motos: Et voici 500cc Grand prix! Le plus gros delire a deux joueurs en matiere de course! Bien anime. Tout seul, on sera rebute

par la difficulte. On continue avec **SUPER HANG-ON**, un jeu qui rappelle un peu le prochain a tester: **ENDURO RACER**: Une moto en noir et transparent sur un font en couleur? meme avec une bonne animation, on se croirait sur SPECTRUM! Sinon, ca va, c'est pas aussi naze que vous. Et voici enfin ma course de moto preferee: **SUPERCYCLE**. Seul reproche: la musique pendant la presentation. 3 niveaux de difficulte sont soutenus par une superbe animation, couleurs bien choisies en mode 1, et son irreprochable! Puis vient **Speed King**, un jeu tres correct. Bon boulot. On appreciera a chaque accident le joueur se transforme en bouillie style palpouchiens (en un mot, sinon c'est d'la pub), puis la bouillie se reforme en un motard (noonon??)

On con t'y nue avec **QUAD**, un jeu plutot bad, deja teste. Et maintenant, voici les notes:

944 TURBOCUP: 15/20	N. MANSELL'S: 15,5	3D GRAND PRIX: 17
CRAZYCAR: 16	SUPERSPRINT: 13	G.P. SIMULATOR: 13
500CC G.PRIX: 14	SUP. HANG ON: 15	ENDURO RACER: 15
SUPERCYCLE: 17	SPEED KING: 12	QUAD: 11
FORMULA 1: tellement nul que j'ai pas voulu le tester: 4/20		

LE CHEF

## MINILISTING

LANCEUR DE FICHIERS  
EFFACES (FRED/LE CHEF)  
10 ?"INSERE DISK"  
20 CALL &BB06  
30 POKE &A701, 229:CAT  
30 LINE INPUT"NOM:", N\$  
40 RUN N\$

LANCEZ LES FICHIERS  
EFFACES  
(PAS TROP LOIN SUP)

## LE RETOURS DE LA REVANCHE DU PETIT FILS DE LA BELLE SOEUR DU FANTOME DU MANCHE A BALAIS DU GALACTIC CHEF CONQUEROR: GALACTIC CHEF CONQUEROR III (SPECIAL ANTHOLOGIE)

Evidemment, vous, les jeunes, vous n'avez plus aucun respect, vous essayez de trouver tous les moyens pour vous faire reformer, bande de larves! Moi, mon service, je ne l'ai pas fais au Vietnam (comme pretendent de mauvaises langues) mais sur 3D FIGHT: Ma premiere spacio-mission. Et c'etait autre chose que vos jeux a tir automatique! A la sortie de la base,

dans un couloir en 3D, les ennemis m'attaquent et... (tais-toi quand je cause), a la sortie, je dois eviter des comete dans le but avouable de sauver ma peau. Ensuite, on m'attaque encore! Les couleurs, ca jette! Les programmeurs auraient pu quand meme eviter l'alliance blanc brillant/rose fluo ARGGG, mes yeux! Voila comment, malgres moi, je fus

reformé, pour cause de myopie!... Evidemment qu'il est beau ce jeu, 12/20 et paf!!!

LE GALACTIC CHEF  
CONQUEROR III  
prochain episode: LE  
GALACTIC CHEF CONQUEROR  
IV

# GNASHER

VOUS A PRIS POUR DES CONS.

Mais on est excusables, parce que vu votre QI moyen, on ne pouvait pas ne pas le faire...  
Voilà la chose de quoi donc t'est-ce qu'on cause:  
Dans GNASHER, on n'arrete pas de vous faire des promesses, par exemple les tests de BARBARIAN II, le GNASHER d'OR du Cinema, le test de R-Type qu'est arrive avec quinze ans de retard (et ce n'est qu'un exemple parmi tant d'autres). De plus, vous ne faites pas attention a ce que vous lisez: on vous a file deux fois les memes POKES, et nous n'avons reçu que 327 lettres de protestation.

Un autre exemple: vous avez tous reçu le numero 9, et personne ne nous a fait remarquer que le numero 8 n'était pas sorti. Par contre, en y pensant bien, vous vous foutez aussi de nous: le Chef n'a toujours pas reçu le scammer qu'il avait reclame dans le numero 1, et moi je n'ai toujours pas reçu mon 45t de "Leave Me Alone" (No 6)...  
En fait, on peut vraiment dire que: **Vous nous avez pris... pour des CONS...**

Freddy Ficile

# MAG

PAR LE CHEF...

# BARBARIAN III

## 128 BITS A L'OUVRAGE

Vus les 2 pre-test du numero precedent, on pour-rait s'attendre a ce que les critiques fusent de partout, mais non...

est en petite tenue (waouuu!) qu'elle apparait sur l'ecran. (C'est quand meme plus gracieux que Schwarzy!)

Ce titre plutot surprenant pour vous dire que le 128 bits sort incessamment sous peu et meme peut-etre avant!

Barbarian 2 est loin d'etre une sous-merde Mais seulement, il est tres decevant compare au 1: L'animation est correcte, quoique legerement sac-cadee, l'humour present, mais de mauvais gout (ex: le rot du dinosaure quand il vient d'englou-tir votre tete).

Premiere constatation: elle est maigre. Trop maigre. Et meme sous-alimentee (copyright FRED-gnasher 9)  
Le reste, je l'ai deja dit. Ah non, pas tout: vous devez tuer DRAXX. Les decors sont superbes. Bref, ce jeu serait mangeable (si on peut manger un soft) si le premier BARBARIAN n'avait pas ete aussi beau, car on est decu.

## POIL A LA PUB!

C'est colore (meme que en monochrome, euh...) Allez, zou, on joue.

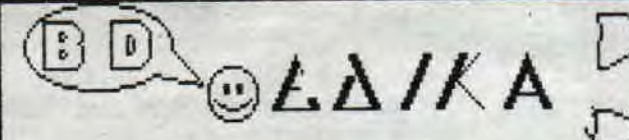
15/20 LE CHEF

Avez vous vu la pub d'enfer de PIGIER? Entierement realisee avec images de syn-these, animation 3D: Genial.

Des le chargement, un choix s'impose: Warrior ou Princess. Evidemment, moi, je choisi la fille, et c'

PS: BBMICRO persiste a dire que c'est genial...

## P.S.Y QU'ANALYSE



Debiloff  
profondikoum

Comme Gnasher est aussi un mag musique, je dois signaler le superbe clip de P.S.Y "Fini la comedie!": Un homme recherchant une femme est tour a tour attaque par un guerrier grec, un chevalier, une armee sortie de la guerre de 14 et des tanks futuristes avant de la retrouver et d'assister au concert de P.S.Y!

Comme c'est rare que je fasse un article BD, vous devez vous douter que c'est pas pour des prunes, mais pour quelquechose de tres bien:

qu'on se demande s'il a vraiment premedite la fin, ou si il ne la trouvait pas (non, Fred, c'est la fin qu'il ne trouve pas)

Dans des dessins ou il melange le style "clean" au style caraliesque, on peut reconnaitre des person-nages reels (qu'on ne citera pas). A travers ceux-ci, il transmet des gags. Il tourne en derision les gestes les plus simple, comme aller aux toilettes ou, sans transition, chez Carrefour. Il se moque de la moquerie, des habitudes, bref, de tout.

Bref, c'est genial. La seule chose que je regrette dans le bouquin, c'est le copyright. Sans ca, je vous aurait bien passe une BD ou 2.

Mais son but principal est de faire rire soit par les scenarios (Drame, 19h20, Monsieur Rachid est tres myope) au premier degre, soit par la maniere de raconter ceux-ci (C'est la vie, quoi... Je veux chier en paix) ou meme par une chute si naive,

Alors DEBILOFF PROFONDIKOUM, ou n'importe quel autre chef d'oeuvre de EDIKA a lire absolument! Allez, on va mettre un... 17/20!

Coke au Nutt

## LES AVENTURES DU CHEF: SUPERPOKEMAN.

Eh oui, c'était bien lui. Superpokeman, dans son costume verdatre, mal rase, s'emmelant dans sa cape avait enfin retrouve mon adresse, et ca allait

cartonner fort!  
Euh, c'était qu'une hypothese.  
"Salut (lui dis-je d'air aussi enthousias-te que si j'avais appris qu'un editeur

s'interesse a gnasher ou, a defaut, que Fred ait retrouve ses 2 disquettes, egarees il y a quelques mois par Marmotte qui n'arrete pas de dire

que ce n'est pas sa faute, mais je m'eloi-gne).  
-lut (me dit-il d'un air aussi morne que... Ok j'arrete la!)  
J'ai pas un poke pour

toi!  
Quoi? Mais qu'allais-je vous dire?  
Et bien, mes freres, dans ces moments his-toriques, il ne vaut mieux rien dire, ou

alors:  
"Attendez le prochain numero!"

LE CHEF

**BOOKS** Ben ouais, meme dans GNASHER la culture a droit de cite (caisse queue je cause bien ! Je m'epate)... Ne vous inquietez pas, on ne va pas vous parler d'un truc completement imbuvable. En fait, on va meme se limiter (si le Chef accepte de maintenir la rubrique) a des livres d'aventure, policiers, ou dans le meme genre. Pour commencer, un tres grand auteur, bien que relativement recent. Il s'agit de CIZIA ZYKE, l'auteur de la trilogie vecue ORO, SAHARA, et FIEURES. ZYKE est ce que l'on appelle un aventurier a part entiere: il vit n'importe ou dans le monde, et a chaque fois qu'il decide de s'installer c'est pour monter une affaire qui marche: il a ete chercheur d'or en Amerique du Sud (continent ou il est maintenant interdit de sejour), camionneur dans les deserts africains, guide dans les jungles asiatiques, et bien d'autres encore. Il ecrit actuellement une serie d'Aventure mettant en scene TUAN CHARLIE, sorte de copie conforme de ZYKE: grand, lourd (110 kg), costaud, malin, pret a tout, et fidele a un code d'honneur qui est celui de tous les bandits, mercenaires, et aventuriers d'Asie du Sud-Est. Deux volumes sont actuellement sortis, et les autres vont suivre avec un intervalle de quatre mois. Dans le premier, TUAN CHARLIE loue ses services a un professeur d'universite qui veut trouver un cinetiere indigene (indigene signifiant habitant du pays, et pas demi-sous-developpe !). En fait, toute l'expedition sera decimee par la malediction qui veille sur le tresor (sauf TUAN CHARLIE, qui avait senti le danger). Dans le deuxieme volume, TUAN CHARLIE et plusieurs autres personnes sont captures par des indigenes du Triangle d'Or (meme region) qui les utilisent comme esclaves, et leur font subir les pires humiliations. Apres la mort de tous les prisonniers, dont un de ses amis qui etait trop faible pour tenter de s'echapper, TUAN CHARLIE va tuer tous ses tortionnaires et s'evader. Ca parait bete comme ca, mais je peux vous assurer que si l'on aime ce genre de livres, on se sent pris tout de suite. MALEFICES et OPIUM de CIZIA ZYKE (Collection TUAN CHARLIE) chez MEDIA 1000:16/20. Fred R. Hyck.

Merci mon cher con frere, vos commentaires eclaires m'enlevent une partie du boulot (T'aurais pas pris de l'Opium?) -NDLR: Dans le livre, une sorte d'apologie de l'opium sans en oublier les dangers- Effectivement, ce sont deux tres bons livres. Con trait rement a d'autres, il n'a pas de presentation, de description au debut, on est tout de suite dans l'histoire et on apprend au fur et a mesure pourquoi. Pour la note, rien a redire mais t'aurais pu mettre 17!

LE CHEF ROI, ah bon?

**CARTE OFFICIELLE DE CON**  
 VERITABLE ET A PART ENTIERE

NOM: \_\_\_\_\_  
 PRENOMS: \_\_\_\_\_  
 NE(E) LE: \_\_\_\_\_

EST OFFICIELLEMENT RECONNU(E) COMME CON(NE) ET A DROIT AUX AVANTAGES SUIVANTS:

- SE FOUTRE DE TOUT
- NE RIEN RESPECTER
- ETRE EXCLU DE TOUS TRAVAUX FATIGANTS

MAIS RECONNAIT LES OBLIGATIONS SUIVANTES:

- CON TAMINER LE PLUS DE PERSONNES POSSIBLE

GNASHER

**CARTE OFFICIELLE DE CON**  
 VALABLE DANS TOUS PAYS

Cette carte ne sera ni echangee, ni remboursee

Delivree le: \_\_\_\_\_  
 signature du titulaire: \_\_\_\_\_

GNASHER

**CARTE OFFICIELLE DE CON**  
 Veritable et a part entiere. Histoire de finir l'annee dans un immense bonheur, dans mon infinie bonte je vous offre cette carte. Decoupez les deux rec-tangles, collez les deux a deux, et vous beneficiez des avantages revenant de droit aux lecteurs de Gnasher. A l'annee prochaine!

Saint Turio.

*Saint Turio*

**BEDEBILE**



## simulation de combat

NOTE DU CHEF: Les GnasHERs d'Or s'étallent sur 3 numéros depuis le 7, vous devinez qu'on s'arrête là.

Voilà un domaine qui s'est implanté en deux temps sur micro. Premier temps: arrivée des simulations de combat technique (avec The Way Of The Exploding Fist, The Way Of The Tiger, International Karate, Yie Ar Kung-Fu, Frank Bruno's Boxing, ...). Deuxième temps: simulations de combat de rue, sans une technique bien précise (Renegade, Target Renegade, Dragon Ninja, ...). Bien que le premier temps ne soit pas terminé, nous nous trouvons actuellement en pleine période forte du second. Je decerne (sans engager le reste de la rédaction) le GnasHER d'Or des simulations de combat a ... a ... a ... b (ouah, elle est nulle) ... a BARBARIAN, qui se trouve à la limite exacte entre les deux tendances. Avant de vous parler un peu de ce jeu, je dois préciser que je n'ai pas encore vu BARBARIAN II qui, selon des sources bien informées, serait nettement supérieur au premier (de toute façon, c'est une ARCADE/AVENTURE/COMBAT, et pas un COMBAT). Donc, BARBARIAN est GnasHER d'Or. Alors on va en causer un peu. Tout d'abord, l'histoire: La princesse régnant sur le royaume de XXX (je ne me rappelle plus le nom) a été prise en otage par le sorcier DRAX (oh! Comme c'est méchant!). Depuis ce déplorable événement, tout le pays est à la recherche d'un guerrier capable de tuer tous les gardes du corps de DRAX, puis de neutraliser DRAX lui-même. Or, il se trouve que vous passez par là (quel hasard!!!) et que vous êtes un peu plus musclé qu'ARNOLD SCHWARZENEGGER. Votre esprit chevaleresque vous oblige à voler (cui cui) au secours de la princesse. Vous allez donc affronter, en combats singuliers à l'épée, les gardes de DRAX, puis vaincre DRAX, qui lance des sorts. Les dessins sont très beaux, tout pleins de couleurs très bien utilisées. Les effets sonores sont également excellents. Les deux points forts de ce jeu sont: d'abord son animation (qui est absolument parfaite), et ensuite son humour. Quand un guerrier est décapité (vous ou votre adversaire), un jet de sang jaillit, et une espèce de croisement entre un bronto-saure, un chimpanzé, et le Redac-Chef ramasse le cadavre et shoote dans la tête tranchée, qui traverse l'écran en rebondissant. Vous ne pouvez pas ne pas voir ce jeu, ou alors je ne vous parle plus. BARBARIAN de PALACE: 19/20.

ARNOLD SCHWARZENEGGER.

**BO** Si je vous dis qu'il a été remis à la mode par le groupe INDOCHINE, puis par la radio NRJ et les éditions FLEUVE NOIR, devinez-vous de qui je parle? Non? Alors je vais vous le dire:

Il s'agit de **BOB MORANE**, celui qu'on a surnommé l'Aventurier de Sixties, parce que, créé en 1957 par le romancier HENRI VERNES, il a surtout marqué les années 60. Depuis sa "naissance", il a vécu quelques cent cinquante aventures en roman, cinquante en BD, et quatre en logiciel (dont une dont je vous ai déjà parlé). Voyons donc un peu qui est BOB MORANE, et pourquoi il a connu un tel succès. Tout d'abord, BOB a fait ses études à POLYTECHNIQUE, il parle plus ou moins bien une dizaine de langues, pratique la plupart des techniques de combat existant, et adore la nature "primitive". Il est Commandant en disponibilité dans l'Armée de l'Air (donc pratiquement tout le temps libre), et travaille de temps en temps pour la revue REFLETS.

BOB MORANE vit la plupart de ses aventures avec son ami BILL BALLANTINE, un écossais qui, quand il est chez lui (très rare), élève des poulets dans son Écosse natale. Ils ont deux ennemis principaux: MISS YLANG-YLANG, le chef du SMOG (une organisation d'espionnage mercenaire); et MONSIEUR MING, alias L'OMBRE JAUNE, qui est un Mongol (originaire de Mongolie, pas tarte) au cerveau extraordinaire: à lui seul, il a plus de connaissances que tous les savants du monde entier réunis.

Les aventures que BOB MORANE va vivre sont très variées: il devra empêcher des criminels de voler une bombe atomique, retourner dans le passé pour empêcher MING d'enlever NAPOLEON et de lui "pomper" son génie militaire, contrecarrer le SMOG qui essaie de s'emparer d'un engin permettant de changer de dimensions, et bien d'autres encore. Sur environ 150 histoires, chacune innove à 99,9%. Pratiquement pas de répétitions.

Dans ses luttes contre le SMOG et L'OMBRE JAUNE, BOB est aidé par le fait que MISS YLANG-YLANG est amoureuse de lui (sans pouvoir le montrer ouvertement), et le fait qu'il avait sauvé la vie de MONSIEUR MING alors qu'il ne savait pas encore quel danger celui-ci représentait.

Bon, allez. Pour tout vous dire sur BOB MORANE, il faudrait soit tous les bouquins, soit une centaine de numéros de GNASHER. Alors je m'arrête tout de suite, et on fait les comptes. ROMANS: 20/20... BD: 15/20... LOGICIELS: 16/20... BOB MORANE: 17/20.

FRED ET RICK

## XENO UN JEU ORIGINAL TESTE PAR LE CHEF (UN, CHEMANGE).

TOP-ANTHOLOGIE

Tant pis pour ceux qui n'aiment pas, mais moi, j'adore ce jeu.

Ce jeu a d'abord le mérite d'être très original: une simulation sportive d'un jeu n'existant pas encore, bref, d'

d'un sport du futur. Sorte de mélange entre le hockey sur glace et le ping pong, chaque adversaire frappe la balle tour à tour, essayant de l'envoyer dans le but de l'autre. Les adversaires ont une forme

de palet (de hockey) et la balle a une fâcheuse tendance à rebondir partout, à toute vitesse. Un jeu d'adresse, bien animé, des graphismes précis et un scénario on ne peut plus original. Moi, j'aime Xeno: 14

```
10 INPUT "ENTREZ ADRESSE DEBUT:";a
20 INPUT "ENTREZ ADRESSE FIN:";b
30 IF a(a or e)65505 of a(0 or a)65505
  THEN ? "Entree incorrecte":?goto 10
40 FOR n=a to b
50 PRINT PEEK(n);
60 NEXT n
70 "Programme par LE CHEF-NO COPYRIGHT"
```

DUMP DE LA MEMOIRE 1  
LE CHEF

Arggh! une erreur s'est sournoisement glissée dans le listing "dump de la mémoire 1"! La vraie ligne 20 est:

20 INPUT "ENTREZ ADRESSE FIN:";e