

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, ca n'existe plus: un fanzine était un journal amateur dans le bon sens du terme. Parmi les zines il y avait GNASHER. Mais pepe, ca existe toujours! Ce sont les seuls qui proposent 2375 pages couleurs pour 1 spatio-dollar.

Allons le lire ensemble!
ZONE SPATIALE 290,789
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 - Zoxx - Teitler - Bévère - ... - CAPITAINE - ...

GNASHER NUMERO XV I AN

DOSSIER: LES

DEMO

LOGON FEFESSE - FCC
MACH II - GPR - 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 ANSTAR: Les yeux de CAPITAINE AMERICA, et un superscrolling, musique de ZYNAPS. LOGON 2: Présentation de GRYZOR encadrée par 2 GABRIELLE (ouaf ouaf!) en overscan SVP. Un ho scrolling ! Alors, la, on arrive a LOGON 3, bizarre: des barres qui scrollent en OVERSCAN



Techniquement, c'est tres bon, mais on s'en lasse vite !
REVOLUTION de LOGON: Alors, la, j'ai été franchement déçu. Des petits avions qui montent au dessus d'un texte qui scrolle en overscan horizontal. Bof... (NDLR: T'en fais autant, toi?)
On passe a la demo MACH 2, qui, plus qu'une demo, donne des renseignements sur les jeux crackés par MACH 2. (un groupe de hackers dont le seul dont j'ai entendu parlé est SIG).
Ensuite, la premiere demo de FEFESSE. Demo historique puisque ce dernier s'est avéré tres bon

par la suite... Un squelette (bien dessiné, ma foi), un texte qui scrolle (un peu lent mais ho) et la musique de Chostbusters. Rien dans cette demo ne laissait presager 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 ca doit être mais que c'est bo quand même. On passe a la LAST DEMO (reputée moins bonne que les précédentes, 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 musiques. Y'aurait encore plein de noms a citer, des tas de demos a présenter, dont les MALIBUS... Je parlerais quand même d'OUT RUN GRAPHIC DEMO, qui se différencie 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 a rien d'autre qu'a encourager vos petits coeurs fragiles devant le travail d'acharnés 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 ven-
daient 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, scrol-
-ling 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 paye!

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
habitué 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 fendart!

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
AMSOFT!!!) 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 NUIT "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 LVL 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: prohibition, pas terrible
Autres niveaux. stop. pas encore arrive. stop. mais pas envie. jeu bidon
(d'huile). stop. 9/20. stop

COKE AU NUIT

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'vais vous

raconter mon histoire: Un jour que
j'me 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

connaissiez ??? Skweek, c'est une sorte de pous-
sin 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

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 28 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 fou 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

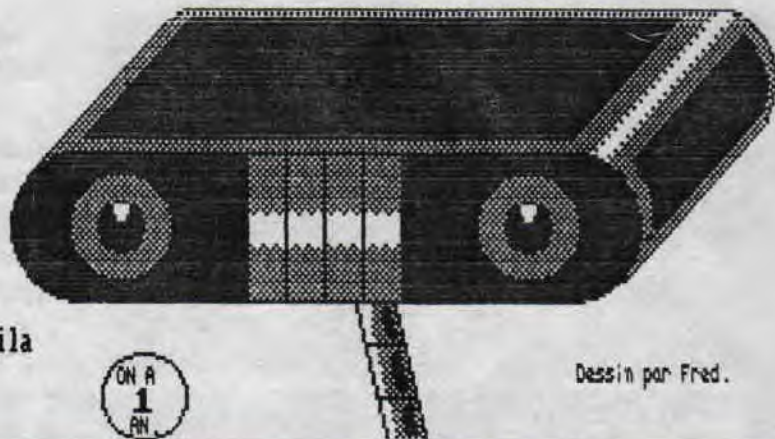
L'aventurier le plus populaire de tous les temps est de retour sur nos écrans de cinéma. Mais à sa grande peine pour la dernière fois, car le livre dans lequel étaient puisés les scénarios est terminé et puis H. FORD approche des cinquante ans (eh oui! Madame). En tout cas, les dernières péripéties de 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

ZAYX et TEUFEL: Editions BOUTEILLER 7 Rue de la

Un robot a cote, c'est Spoty. Un des heros des BD de Max. Certains d'entre vous ont pu lire "Du rififi sur Jarmila", la derniere 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 Alphane, qui est d'ailleurs le titre de la premiere 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 delirants, voila ce que vous trouverez dans les aventures de Spoty.

Spoty par Max : 18/20.



Dessin par Fred.



Donkey Kong: Un jeu unique au monde...

Comme l'a fait Maria Whittaker pour Barbarian I et II, Fred a servi de modele pour une jaquette de jeu (voir numero 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 pose. Alors, caisse queue c'est que ce jeu ? Tres simple: une douce et belle jeune fille s'est fait enlever par un gros gorille echappe d'un zoo. La jeune fille sous le bras, la bete escalade des echaffaudages, vu qu'a cote il y a un chantier. Un des ouvriers, nomme Mario, se lance a la poursuite du diamant vert. Euh, non, du monstre. Seulement, le gorille s'en est apercu, et balance des tonneaux sur le pauvre Mario, qui doit les eviter bien sur. Le tout donne un jeu tres bo, avec des belles couleurs, une sonorisation tres correcte, mais malheureusement, il n'y a que quatre tableaux, et la difficulte est partie sans laisser d'adresse. Ce jeu fut meme un des tout premiers a utiliser un overscan, ce qui montre bien son niveau technique. Pour les pas-au-courant, un overscan est un ecran qui comprend l'ecran normal du CPC plus la bordure. Autrement dit, 24 k de graphismes. En tout cas, merci a Ocean d'avoir developpe cette petite merveille. Donkey Kong: 16/20.

La Cheftaine...

Un scoop exclusif pour Gnasher...

Ceci est une exclusivite mondiale, pour le numero anniversaire.

Fred va nous sortir des Graphic Demos en Basic, entierement recuperables pour vos programmes personnels.

Au menu: scrollings, depassement de mode, utilisation des 27 couleurs du CPC, vidages d'ecran, menus deroulants, animations, et peut-etre une demo musicale !!!

Voila une nouvelle qui va faire mal, tres mal. Sur ce, je retourne definitivement sur ma planete.

Votre devoue, Globe Jumper.



Dessin par Fred

PRESSE



Un p'tit logo, histoire de faire serieux. 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 la !) ? Jusque la, on a surtout parle des Francais (Cocorico !). Maintenant, on va donc s'expatrier un peu, et partir chez nos collegues americains, et en particulier chez un certain Jack Vance. Son domaine, c'est la Science-Fiction, la vraie, melangee avec une bonne dose d'aventure. Nous allons parler en detail de La Geste des Princes-Demons, egalement 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 ete decime quand il etait petit par cinq criminels hors du commun, surnommes les Princes-Demons. Seuls Gersen et son grand-pere en sont sortis vivant. Une vingtaine d'annees plus tard, Kirth Gersen entreprend de se venger. Il appartient a la police intersiderale, ce qui lui donne une experience de la chasse aux criminels. De monde en monde, de planete en planete, et de bagarre en bagarre, tous les moyens seront bons pour retrouver et eliminer les Princes-Demons (initiales: PD). L'ensemble de l'histoire se deroule en cinq livres, chacun decrivant les etapes pour arriver a la mort d'un P-D. Gersen est montre comme un heros, dur, impartial, entraine au combat, et tres intelligent. Une copie de Fred, en fait.