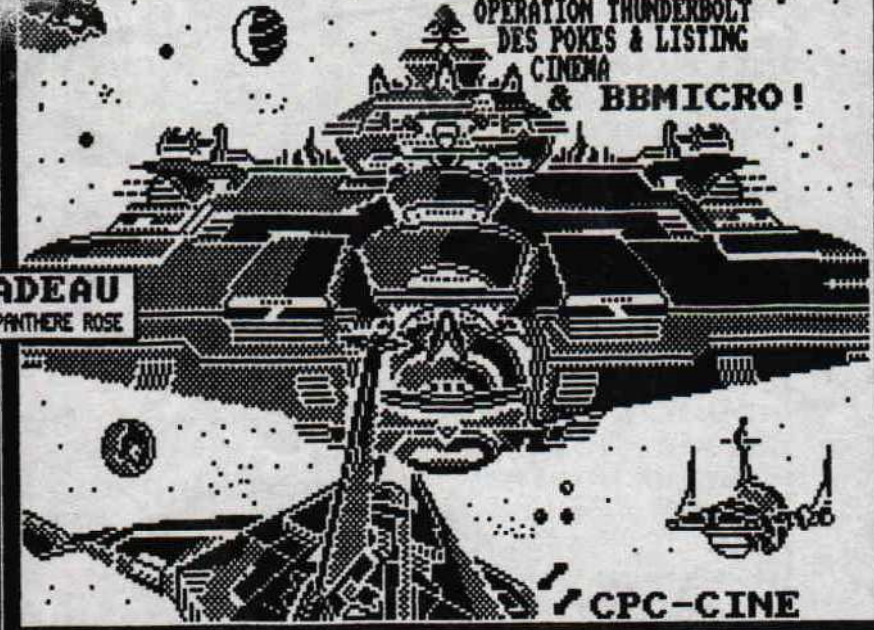


OPERATION THUNDERBOLT  
DES POKES & LISTING  
CINEMA  
& BBMICRO!

CADEAU  
LA PANTHERE ROSE



CPC-CINE

En, dites, oh!

On nous demande des pokes et des listings: En voila ! 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 supernumero exceptionnel, car on fetera l'aniversaire de Gnasher (Le miens, c'est le 30 octobre si vous voulez envoyer quelquechose....)

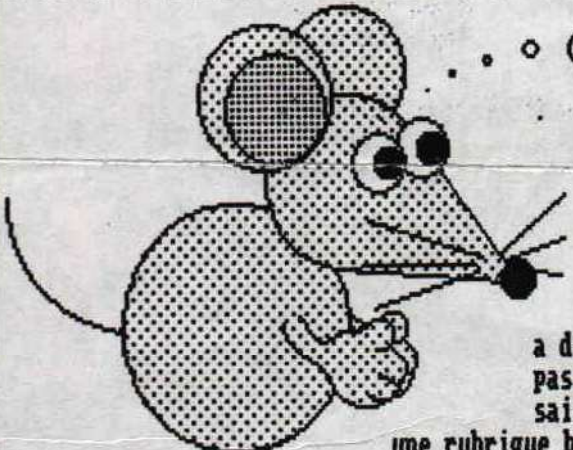
Les rubriques sont bien representees: Musique, BD, Cine, Micro et Video. Quoi ? Pas de litterature? Et bien, lisez un livre, un vrai, et envoyez votre article a la redac! (Meme si c'est un article Micro, BD, Cine...)  
LE CHEF

GNASHER 84 rue J. JAURES,  
76550 OFFRANVILLE.

CADEAU: LA PANTHERE ROSE

# EX SUCCES 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 !



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 citrouille! 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: Oua 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 marmotte 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 a

*C'est la dernière enveloppe que ns avons de toi.  
Bravo à CLAUDETTE*



**709**  
SPECIAL  
STUCES

demandez des pokes  
s, en voici pour le  
ours du MAG

**IDIUM**  
inf:POKE &5EC2,0

**TRUN** (au cas ou ca  
resserait quelqu'un.)  
inf:rechercher  
2B 06 03 35 rempla-  
r 35 par 00  
E &2264,0

**HUNDER  
BLADE**  
n:Rechercher 04  
2 8D 00 remplacer  
par 00

**RAFTON &  
XUNK**  
g.inf:rechercher  
F 86 27 77 rempla-  
r 77 par 00  
E &7ECF,0

**CH 3**  
E &52E5,0

**MPARTS**  
EUR 1, ENERGIE INF:  
E &6883,0  
E &68E1,0

**RANTOR**  
g.inf:POKE &0C2C,0

**TYPE**  
redits:chercher:  
E D I T 4 rempla-  
z 4 par 9.

**RAZYCARS 2**  
hercher C0 42 3E 05  
remplacer 35 par 00  
vous voulez d'autres  
es, envoyez-nous en!

**GNASHER  
NUMERO 15**  
AVEC:  
red, Le chef,  
eiller, Zexx,  
BMICRO, La chef-  
taine, Billyjo,  
oke au nutt,  
e 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 detaillees  
etaient 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 POTA-  
-TOES DUNGEON GNASHERMAN**

Aventure  
**BAHUT LE NUMERO PERDU DE  
GNASHER**

Utilitaires  
**MICROSCOPE PIXELYLAND LAND**

Courses  
**PRT ON THE ROAD**

Demos  
**OUTRUN GRAPHIC DEMO HOTGIRLS**

Divers  
**BATAILLE**

On nous  
demande

aussi des listings, alors, en  
voila un. Surtout, ne croyez  
pas a une reorientation de  
GNASHER, a 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 a 3  
chiffres, des numeros 1 a 255  
sauf le numero 229. Il faut  
savoir que les codes 1 a 16  
correspondront aux USER et  
seront donc facilement deco-  
-dables alors que les  
numeros 16 a 255 seront ir-  
-reperable (meme 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 SE  
20 REM LE

```
30 MODE 2:ON ERROR GOTO 400
40 CLS:?"(C)ODER N)ORMALISE
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"NON:",N$
110 LINE INPUT"CODE A METTRE:",C$
120 c=VAL(C$):if c<1 or c>255
c=229 then ?"Decoupez pas,"
goto 110
130 POKE &A701,c:m$="0:"+n$
140 IREN,em$,en$
150 ?"Termine":luser,0:goto 200
200 LINE INPUT"CODE",c$
210 c=val(c$):if c<1 or c>255
c=229 then ?"Decoupez pas,"
goto 200
220 POKE &A701,C:CAT:LINE
"NON A NORMALISER:",n$:m$=
230 IREN,em$,en$:"Termine"
240 GOTO 40
300 LINE INPUT"CODE",c$
310 c=val(c$):if c<1 or c>255
c=229 then ?"Decoupez pas,"
goto 300
320 LINE INPUT"RUN:",n$:run$=
330 END
400 ? chr$(7);" Erreur.":c$
&bb06:run
410 REM SEELOCK (C) GNASHER
```

# NEWS AND FEATS

On commence par LAND:creation de paysages montagneux en deplacant une droite sur l'ecran  
LAND existe en 4 versions:LAND 1.2,pour tous CPC, aucune fonction affichee a l'ecran, il faut  
retenir les touches.Sauve les ecrans en 17Ko.LAND 1.3,pour CPC 128ko,On appuie sur "x" et  
bande apparait en haut de l'ecran.Elle se transforme en menus deroulants.Mouvements  
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 nvts de blocs et les touches  
mais qui sauve les ecrans en 3Ko,rechargeables avec PROLOAD. LAND 2.2,copie de  
1.3,mais qui sauve en 3Ko.Si cet article est aussi nul,c'est parceque c'est  
que j'ecris sur les versions de LAND,les autres articles que j'ai present  
chef ne lui plaisaient pas,ils prenaient 3/4 de page!

En 2019, les pommes de terre galactiques ont envahi le monde, elles vous  
emprisonne. Alors, vous decidez de vous evader, d'eviter quelques 700 g  
c'est "ESCAPE FROM POTATOES DUNGEON". Si les premiers ecrans font  
a un jeu dans l'espace, le jeu (en ecran complet, SUP!) ressemble  
petit cow-boy qui court dans une prairie. Derniere nouveaute  
semaine: BATAILLE, ben, oui, une bataille, ce celebre jeu de ca  
de hasard contre l'ordinateur. Les cartes sont correctes  
-nation sonore aussi, alors, pourquoi se priver ?

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



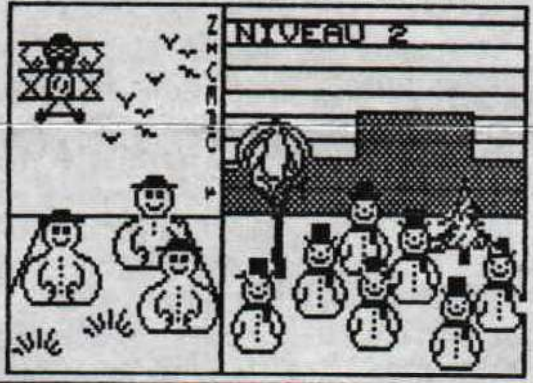
# OPERATION THUNDERBOLT

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 Hero selon les cas, célèbre agent déjà vainqueur de OPERATION WOLF est le seul à pouvoir lancer (pas trop loin; SUP) l'offensive contre l'avion détourné. Mais cette fois-ci, il ne part pas seul... Il emmène son meilleur ami Hardy (c'est un vrai, son seul et unique nom), un autre agent qu'il a rencontré au VIETNAM (Je sais pas si vous vous en êtes rendu compte, mais le Vietnam, ça a l'air d'être une sacrée fête de rencontres). **DONC ON PEUT JOUER À DEUX !**

**OPERATION THUNDERBOLT**  
 LES BONS : LES OTAGES : LES MECHANTS :

Laurel Hardy

Le jeu est composé de 8 vignettes, 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 ! Arrivés au bout de la route, vous trouvez un nez spion et vous avez rempli votre première mission et pour récompense



on vous autorise à aller casser du méchant au deuxième niveau ou vous devez attaquer le dépôt de munition. Tout ça, c'est plus d'la 3D, c'est style OPERATION WOLF. L'écran est très chargé mais des couleurs bien choisies le rendent très clair. 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 repère des ennemis où ils retiennent quelques otages. Au niveau 4, vous n'avez qu'à les libérer, et vous vous dites que c'est fini. Mais non, car ils sont gardés par le grand méchant Ceauces (on suit l'actualiste, à la rédaction de Gnasher!) l'achève bien narmé. Au niveau 5, vous êtes en bateau pour attaquer le QG de laid nemis. Au niveau 6, l'intérieur du QG, vous sauvez encore des otages (t'as vu, y'a des mecs qui 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-moi. Si tu tues le terroriste sans toucher le pilote, tu l'as gagné et tu vas te reposer. Si tu tues le pilote, toi-même tu es pris au piège, tu n'as plus t'ivadi. Si tu fais rien, ça crève.

Parlons maintenant du jeu : Le 4 Février... Non, c'est t'ennuie. N'empêche, vous avez du 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 (BBMICRO) / 15 (LE CHEF)

**TOTAL : 15**

## C I N E M A

### Retour vers le futur 2

La partie doit secourir ses enfants dans le futur. Mais, la-bas, un affreux almanach se demande pour faire parvenir l'almanach des résultats de sport de 1990 à 2040 à son double dans le passé. Le présent se trouve donc modifié. Quoi est confus ? Le film lui, l'explique à ceux que moi. Problème : le film n'est pas du tout indépendant du premier et du troisième. Bin oui, y'en aura un. Non, c'est pas mal.

BBMICRO : 17 LE CHEF : 13

### GHOSTBUSTERS 2

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

BBMICRO : 14/20

### VIDEO

**COBRA**  
Le film le plus nul que je connaisse. Un J. B. exagéré sans les gains. À éviter ! 1/20

**KINJITE**  
Le dernier Bronson. Le flic doit récupérer la fille d'un diplomate japonais enrôlée dans un réseau de prostitution. Génial ! 17/20

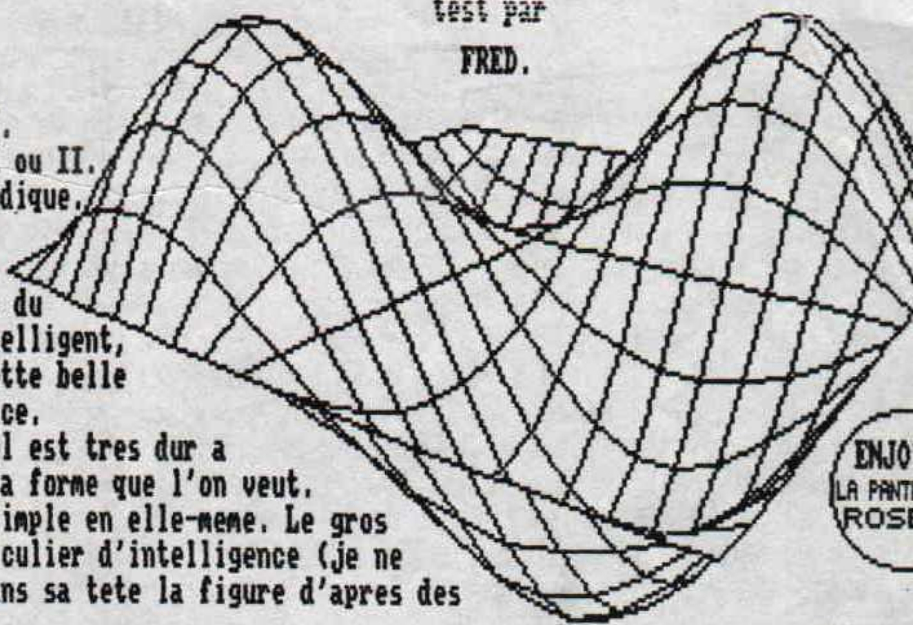
**MAITRES DE L'UNIVERS**  
Des habitants d'éternité viennent sur terre pour retrouver une clé cosmique. Science fiction de bon niveau : 14/20



# Explorateur III

test par  
FRED.

vous voyez le dessin sur le cote ? Il a ete fait  
 aide du logiciel de Michel Rho, Explorateur III.  
 precision: il n'y a jamais eu de version I ou II.  
 maintenant, soyons serieux, et oubliez votre cote ludique.  
 logiciel sert a creer des structures fractales,  
 et 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,  
 avec M. Rho, on obtient d'autres resultats, comme cette belle  
 "forme sinusoidale" que j'ai trouvee dans la notice.  
 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.  
 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  
 sais pas, il faut etre capable de "visualiser" dans sa tete la figure d'apres des  
 chiffres et une carte topographique).



ENJO  
LA PANT  
ROSE

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 details 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 couleurs, qui sont disposees selon l'exposition des parties qu'elles recouvrent. Explorateur III de Ere Info:



## Chaminou

et

le

## Khrompine

Fred

Rappelez vous de l'article sur Chlorophylle dans le numero 9. Le meme auteur, Raymond Macherot, a aussi realise l'album Chaminou contre le Khrompinisme dont nous allons parler. Dans Zoolande, une terre ou les animaux vivent comme des humains, tous les habitants sont vegetariens, sauf quelques rares exceptions: des affreux cannibales que les habitants 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 desirer pour le khrompinisme (c'est un loup). Chaminou, le detective de la PSR (Police Secrete du Roi), est charge 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...

semble sait rester tres simple, et surtout tres attrayant. Cette BD a ete realisee en 1964 pour le magazine SPI, et y a qu'un seul defaut: c'est un album unique. Chaminou ne vivra pas d'autres aventures. Dommage. Chaminou :

# LA CHEFTAINE

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

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

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 dans la direction de l'epave. Oh, bon sang ! Tu peux pas savoir a quel point c'est crevant ! En plus, pour couper les liens qui t'arrent le chemin, faut etre drolement motivee: n'oublie pas que je n'ai qu'un couteau suisse. Tu réussirais, toi, a devenir dingue ? Je le retiens, le Chef. Il disait: "Tu vas voir, c'est un petit boulot peinarde. Quand tu arrives sur place, 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, j'aurais comptais prendre quinze jours de vacances... He, mais... T'entends la sonnerie, la ? Non ? Ca y est, j'ai les oreilles qui tinte. 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 dos elle etait enduise de soporifique, ou de poison ! Donc quelqu'un s'interesse a moi. Donc je ne suis pas seule. Ca y est, je sens que je m'evanouis. Ca devient une habitude ! C'est pas vrai, quel manque de pot !