

THE BIG BOSS NO. 3 is the new CPC system !

SOMMAIRE

PAGE 02: PETITES ANNONCES ET FANZINES
 PAGE 03: POUR TOUT SAVOIR SUR LES DEMOS!
 PAGE 04: TEST DU JEU ITALIA 1990.....
 PAGE 05: TEST DE JEUX SUR CONSOLES !
 PAGE 06: L'ELECTRONIQUE EN DOUCEUR...
 PAGE 07: TESTS DE FANZINES DISQUETTES
 PAGE 08: TESTS DE FANZINES PAPIERS...
 PAGE 09: PROGRAMME DE TEINDER-BLACK
 PAGE 10: ET AVANT LA SUPER-MUSIQUE...
 PAGE 11: LES CARRIERES DE REDACTEURS
 PAGE 12: EXCLUSIF : CJC INTERVIEWER & ME
 PAGE 13: TOUS LES POKES, LES SOULUCES,
 PAGE 14: ET TOUS LES CHEAT POUR LES JEUX
 PAGE 15: QUELQUES PROGRAMMES DE SAGESSE
 PAGE 16: 3DCK EPLUCHER PAR MONOT MICHAEL
 PAGE 17: MOT DE LA FIN & LES GREETINGS



Le fanzine que tu tiens entre les mains, est et sera disponible à vie contre l'envoi d'un timbre à 4,20 frs pour les frais d'envois et une enveloppe auto-adressée à:

MORENO Bruno
 2, Allée des Lilas
 45210 Fontenay/Loing

et si tu veux demander des choses à WonderALEX, voici son adresse:

DUVEAU Alexandre
 Place de Four
 45210 Ferrières en Gatinais

(Ne pas oublier le timbre à 2,50 Frs+ l'enveloppe auto-adressée)

Comme il me reste de la place, je vais te faire faire un

mini-concours de programmation !
 Le concours consiste à compléter un programme à trous (non pas les trous que tu penses, espèce de vicieux). Let's go !

Le prog (incomplet) suivant permet de calculer le périmètre \approx d'un polygone, connaissant les coordonnées de ses sommets.

Si le polygone a N sommets, X(1), ..., X(N) désignent les abscisses de ses sommets et Y(1), ..., Y(N) les ordonnées.

Ligne à compléter 80, 100, 110 .

Pour répondre écrivez à la rédaction avec marquer sur l'enveloppe CP (Concours Programme), le gagnant se verra récompenser par l'abonnement GRATUIT à TBB(5 Nos) et verra également ses noms et prénoms dans le prochain No.

S'il y a des égalités, un tirage au sort sera effectué par la main innocente ... Moi . Au fait tu n'as que jusqu'au 1er Juin 93 pour m'envoyer tes réponses, le cachet de la poste faisant foi !

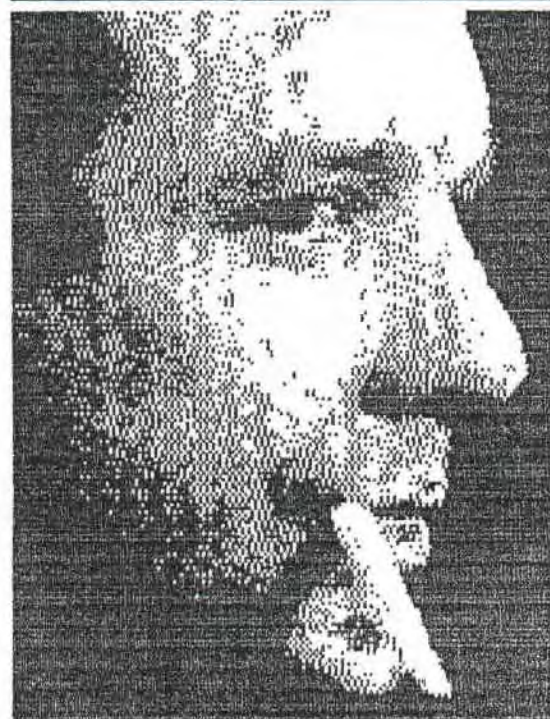
Normalement aucun problème pour le prog d'à coté, il est simple comme bonjour et de plus j'ai mis toutes les instructions dans l'ordre d'exécution, je suis sûr que tu l'avais remarqué !

TEINDER-BLACK

EDITORIAL

Salut à toi,
 Comme d'habitude, je suis heureux de te retrouver ici c'est à dire en train de lire mon FANZ . Dans THE BIG-BOSS rien de nouveau, mis à part l'apparition du testeur SEGA WonderALEX, qui va tester et donner des souluces sur des nouveautés, mais attention que sur consoles ! Sinon toujours les rubriques PA, Fanzs, Progs, En avant la musique, et Carrière soit les rubriques de routines ... Mais je compte sur toi pour m'envoyer tes progs, tes idées, tes dessins, tes Gfx, ou meme tes articles fait au CPC ou écrit à la main, du moment ou cela complète mon Fanz qui est en meme temps le tien et celui de tout le monde . Donc je te souhaite bonne lecture et pour ce qui est de l'appréciation de mon FANZ, tu peux m'écrire à la rédaction .

TEINDER-BLACK



```
10 INPUT "NOMBRE DE SOMMETS : ";N
20 DIM X(N),Y(N)
30 FOR I=1 TO N
40 PRINT "I=";:INPUT X(I),Y(I)
50 NEXT I
60 RESULTAT=0
70 FOR I=1 TO N-1
80 RESULTAT=RESULTAT+.....
90 NEXT I
100 RESULTAT=RESULTAT+.....
110 PRINT "LA LONGUEUR EST : ";.....
120 END
```

Ou si tu trouve cela trop dur ou trop simple, pareil écrit à la rédaction avec l'indication PC, et un prog du meme type mais plus perfectionné (traçage+longueur).

Ca y est pour la première fois, j'attaque les tests de jeux, alors soit négligent avec moi ... D'accord??
 C'te fois-ci le jeu que j'ai sélectionné est le fabuleux jeu ... ITALY 1990. Mais de quel sport s'agit-il t'entends-je dire ... et bien ... Non, il ne s'agit pas de rugby, ni de hand-ball ... t'es vraiment le roi des Zéros puisqu'il s'agit d'un jeu de foot.

 Graphiques: A vrai dire, il n'y a pas beaucoup de graphs, But ***** il y en a ... Le cher commentateur (au bras cassé) est pas mal, non? Et de plus ils sont mieux que sur Sega, car sur notre CPC, il y a la possibilité d'avoir des cartons, de mettre les balles en touche, de choisir le temps, de tirer de merveilleux corner, et les couffrants, en passant par les pénalty ... A chaque sortie de la balle, il y a un panneau qui indique quelle sorte de sortie s'agit-il. Ca peut être Goal Kick, Corner Kick, Penalty Shot Out, Trow in, Yellow and red Cards ... Les joueurs sont très bien représentés, tous leurs mouvements sont très bien réalisés. Ma note, pour les Graphiques serait de 14/20.

 Animation: Cette rubrique de l'animation rejoint un peu à ce ***** que je viens de vous dire pour le Graphique. Bons mouvements, belles vu du terrain, panneau de sortie avec mouvement je ne vais pas me répéter, isn't it? Alors, ma note pour les Animations serait de 16/20.

 Musiques: Alors là, je tire mon chapeau aux réalisateurs de ce ***** jeu ... Car point de vue musique, elles sont toutes géniales et de plus elles sont agréables à écouter ... Ma note, pour les Musiques serait de 19/20.

 Bruitages: Très bon bruitage, tel que les coups de sifflets, ***** les prises et touches de balle, et évidemment les .. merveilleux buts (surtout quand c'est moi qui les marques). Ma note, pour les bruitages serait de 15/20.

 Richesse: Ce jeu est très instructif, je m'explique: il faut ***** avoir une très grande concentration, n'est-ce pas toi le Rugbyman? Il faut être également rapide, agile, et il faut surtout ... Savoir jouer ... Ma note, pour les Richesses serait de 14/20.

 Jouabilité: Eh! Oui! Dans ce jeu il y a une complète jouabilité, ***** car il n'y a pas de jeu sans joueur ... T'as vu je viens juste de l'inventer, eh, eh ... Ma note, pour la Jouabilité serait de 19/20.

 Bilan: Dans l'ensemble, c'est un jeu qui d'après moi a fait ***** succès sur nos machines, et même en réalité (pendant le mondial), qui a d'assez bonnes conceptions, de très bonne animations, et une superbe jouabilité. En somme, j'attribue à ce fabuleux jeu une note Globale de:

16.2/20

Teinder-Black
 qui est content
 de son test

Je vais continuer à parler de ITALY 1990. Je vais essayer de vous donner les meilleurs conseils sur ce jeu. Tout d'abord, cette rubrique porte sur le mondial. Donc tu n'as juste qu'à taper "1" por lé fézé, D'accuerdo? Ensuite le moment est venu de choisir une équipe. C'est donc là que je te conseil les équipes suivantes, ainsi que les joueurs à sélectionner:

| | | | |
|------------|--------------|------------|-------------|
| ITALY: | ARGENTINA: | W.GERMANY: | BRAZIL: |
| -Zenga | -Pumpido | -Illgner | -Taffarel |
| -Fusi | -Monzon | -Buchwald | -Mozer |
| -Ferri | -Fablri | -Fach | -Ricardo |
| -Deagosti | -Puggeri | -Matthaus | sinon rien |
| -Bergoni | -Troglia | -Brehme | -Careca |
| -Serena | -Maradona(H) | -Hassler | -Careca II |
| -Ferrara | -Enrique | -Rolf | -Dunga |
| -Baresi | -Buruchaga | -Moller | -Valdo |
| -Baggio | -Caniggia | -Litharski | -Geovanni |
| -Denapoli | -Maradona(D) | -Voller | -Bebeto |
| -Morocchi | -Moreno | -Klinsmann | -Romario |
| | | | -Muller |
| URUGUAY: | SPAIN: | ENGLAND: | USSR: |
| -Pereira | -Subizareta | -Shilton | -Dassayev |
| -Zeoli | -Serna | -Walker | -Kuznetsov |
| -Salsanha | -Soler | -Parker | -Khidiatul |
| -Leon | -Baquero | -Rocastle | -Bessonon |
| -Herrera | -Eusebio | -McMahon | -Deminenko |
| -Dominguez | -Roberto | -Gascoigne | -Ketashvil |
| -Cabrera | -Manolo | -Barnes | -Aleinikov |
| -Silva | -Gorriz | -Platt | -Gotsmanov |
| -Silva | -Jimenez | -Waddle | -Mikhailich |
| -Sosa | -Sanchis | -Lineker | -Rats |
| -Alzamendi | -Milla | -Bull | -Dobrovol |

Voilà pour les meilleures équipes de ce jeu et leur joueur, mais encore un petit truc, qui va ravir les fous du tir, de la vitesse, de la précision, je les informe que s'ils veulent avoir des pénalty, durant le mondial. Faites toutes les démarches, pour faire le mondial, et dès le match que vous voulez appuyez sur la touche F6, et vous verrez apparaître l'écran "Penalty Shot Out", et vous serez ensuite sur le terrain de jeu, et c'est vous qui allez inaugurer, les pénalty. Cette astuce marche aussi souvent que vous le désirez, d'accord? Mais attention, cela marche même en finale ... En bref, Buen juego, Bon jeu, Good game, Gut spiel, Buono giuco, Bom jogo Maintenant, exclusif, un testeur Sega fera son apparition de façon régulière, je ne t'en dévoilerais pas plus, tu n'as qu'à tourner la page et tu verras s'il te plait ou non? C'est la première fois qu'il fait un fanz, ou qu'il s'y associe. Donc les articles sont rédigés by lui, but la mise en page et les petits graphs sont de moi ... Si tu veux faire partis du fanz, c'est facile, tu n'as qu'à envoyer tes idées, tes projets PA, tes graphs, tes dessins, ou même tes jeux que tu désirerais voir tester. Ne t'en fais pas, je renvoie les disquettes, de suite après les avoir testés et bien sur, je regarde toutes les options. J'ai un pote qui ne connaît pas trop l'anglais, qui a le jeu "Football Manager". Eh! Bien!!! Je lui ai refais une version française. Maintenant à WonderALEX la parole
 Teinder-Black



ADDAMS FAMILY 2

NOM:DUVEAU
 PRENOM:ALEXANDRE
 AGE:16 ans
 ADRESSE:Place du Four
 CODE POSTAL:45210
 COMMUNE:Ferrières en Gatinais
 Hobbies:Jouer sur ses (nbreuses) consoles .
 PSEUDONYME:WonderALEX

Après l'avoir décrit moralement, eh bien le voici pris en photo ci-contre.

Teinder-Black

Et oui, les Addams sont de retour avec un nouvel épisode de ce fabuleux jeu d'OCEAN sur la super Nintendo intitulé The Pugsley's scavenger hunt . Ce jeu est digne d'un bon jeu de plate-formes malgré qu'il soit un peu dur mais comme le jeu est très passionnant, on s'en fout un peu .

Ce jeu n'est pas parfait car il y a de nombreux ralentissements c'est dommage pour un jeu à ce prix là... (540Frs prix constaté) . Je vous dirais qu'un seul mot pour ce jeu ... achetez-le si ce n'est pas pour vous alors faites-le pour votre super Nintendo et puis si vous n'avez pas de super Nintendo, achetez-en une !!!

Graphisme : Très bon, des décors sublimes à chaque niveau .

Note : 93%

Animation : Un peu saccadé et des ralentissements.

Note : 63%

Maniabilité : Très ré pondant Pugsley ré pond au doigt et à l'oeil .

Note : 95%

Son : Des musiques entraî nantes, des bruitages dignent d'une super Nintendo .

Note : 94%

Bilan : Un exelent jeu de plate-formes, et achetez-le !!!

Note : 97%

Note De Teinder-Black : Il se débrouille pas mal et là la mis en page est de moi, alors arrête de la critiquer et fout moi la paix, t'inquiète il va te cococeter un second test de jeu, tout de suite, sur la colonne d'à coté !!! T/B

TINY TOON'S (MégaDrive)

Un départ sur les échapeau de roue pour... Konami chez Sega . Ce jeu est mieux sur MégaDrive que sur super Nintendo mais c'est un avis personnel . Et oui encore un jeu de plate-formes .

Je le comparais à Sonic 2 sans hésiter, et je le trouve meme mieux . Ces Tiny Toon ne sont pas encore sur votre écran, et oui mais je suis un privilégié, je peux y jouer dès maintenant . Les sprites sont presque de la BD en animation, génial !!! Ce jeu est vraiment super .

Graphismes : Le top de top, très près de Taz Mania du Dessin animée .

Note : 98%

Animation : Fluide, pas d'accout dans le défilement .

Note : 93%

Maniabilité : Bostes est génial, il fait tout ce qu'on veut .

Note : 94%

Son : Bellicimo de Mozart, non il faut pas exagérer, c'est du bon .

Note : 95%

Bilan : Les Tiny Toon's, c'est du bon à acheter !!!

Note : 96%

A S T U C E S :

SONIC 2(MD):Select sound, allez dans le mode option, sélectionné les musiques ; 19,65,9,17 ; puis Start, lorsque Sonic et Tails sont à l'écran, faites A et Start, et le tour est joué .

ECCO THE DOLPHINE(MD):Voici les codes des 5 premiers niveaux : 1) XIOAINCA 2) YRFAQIAN 3) JSSCPHHY 4) OJWEWBMG 5) MGRXOQLV et suite pour pas dire la totale dans le prochain No de THE BIG-BOSS .

WONDERALEX .



Cette rubrique est New comme la plupart de ce No3 de THE BIG-BOSS . Ce bimestre-ci, tu vas pouvoir observer les petits talents d'un amateur, qui, tout au long de cette rubrique, va te parler d'électronique en te faisant partager ses montages . Je le nomme Fabrice Gault .

Teinder-Black

Comme Teinder-Black vous l'a dit, je vais vous faire part de mes montages . Pour ce bimestre-ci, je vais vous expliquer, le moyen de construire et d'avoir une Animation Lumineuse . Je vais vous faire un mini-cours d'électronique .

ANIMATION LUMINEUSE

1/Ses fonctions

Son but est essentiellement ludique(détente ou jeux) . Cette animation possède 2 Leds qui clignotent en alternance .

2/Ses contraintes

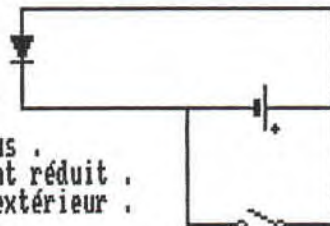
- Alimentation par pile 9V .
- Facilement utilisable par tous .
- Réalisation avec un équipement réduit .
- Utilisation en intérieur et extérieur .
- Interrupteur "MARCHÉ-ARRÊT" .
- Aspect décoratif .
- Esthétique soignée pour l'aspect commercial .

Exemples d'utilisation :

- *Presse-Papier
- *Badge Lumineux

3/Son cout matériel

Inférieur à 50 Frs par série de 100 Pièces .



NOTICE D'EMPLOI

- Brancher une pile 9V sur le clip .
- Mettre en marche avec l'interrupteur , Les Leds doivent clignoter en alternance . Sinon vérifier l'état de la pile .
- A la fin, mettre l'interrupteur sur la position "OFF" .
- Les Leds doivent s'éteindre .

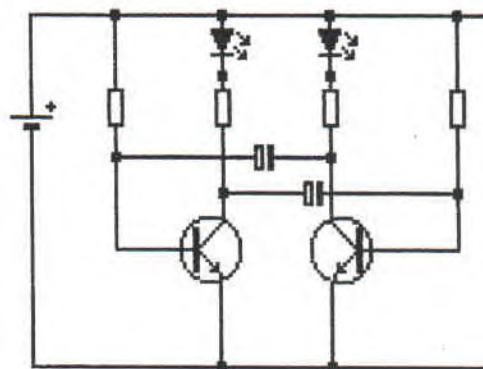
MATERIEL A ACQUERIR

- Condensateur(*2) de capacité 10µFarad
- Résistance à couche(*4) : - 2* 1KΩ - 2* 100KΩ
- Alimentation (Pile 6LF22) de tension 9V et de capacité 625 mAh .
- Transistors(*2) de type NPN à boîtier métallique .
- Leds(*2) : - Rouge - Verte de tension limitée à 3 volts et de courant limité de 50mA .
- 1 interrupteur ,
- 1 clip pour le branchement de la pile .
- Petite bobine de fil souple ou typon fait main ou à l'ordinateur que l'on passe à la "Graveuse" .

Suite=>

- Fer à souder - étain ou autre métal conducteur, mais de préférence l'étain .

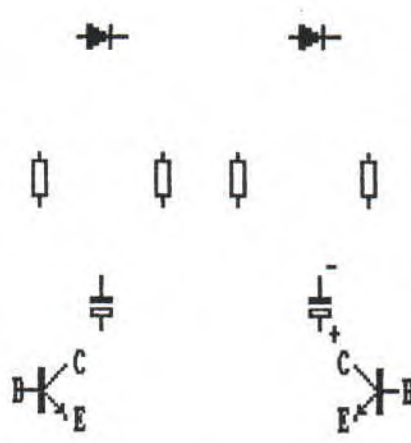
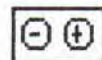
Schéma du montage :



Nomenclature :

| | | | | |
|----|----|---------------------|----------|----------------------------|
| P | 01 | Pile | 9V | |
| L2 | 01 | Led rouge | 50 mA | Umax:3v |
| L1 | 01 | Led verte | 50 mA | Umax:3v |
| T | 02 | Transistors | NPN | |
| C | 02 | Condensateurs | 10Nfarad | Uisol:63v |
| R2 | 02 | Résistance à couche | 1KΩ | Puissance dissipable 0,25W |
| R1 | 02 | Résistance à couche | 100KΩ | |

Pour vous entrainez, je vous ai mis un croquis de cablage "en l'air" . Le but de ce cablage est d'établir les liaisons électriques entre composants d'après le schéma structural . On symbolisera une liaison par un trait .



Attention de mettre les transistors dans le bon sens . Sur ce, bon montage et si vous avez mal compris les explications.. Ecrivez à la rédaction avec noté sur l'enveloppe : "rubrique électronique". Et envoyez vos idées .
Fabrice Gault



Alors là, j'ai un problème, je n'ai reçu que 2 fanz, alors je ne pourrais que tester ceux-là. Mais je compte sur vous pour m'en envoyer pour les disquettes te fais pas de bile, je les renvoie toujours, avec des Démos ou des progs faits par moi, Teinder-Black. D'ailleurs en ce moment, ils se font rares, ce doit être que mon cerveau a besoin de se reposer !!! Non ce n'est pas une crise d'épilepsie mais une crise d'intelligence, ça ne doit jamais t'arriver à toi, d'ailleurs à moi non plus !!! Sur ce je vais tester le peux de fanzines D7 que je possède.

THE ADDAMS FANZ' No1

Graphisme:Ce fanzine est très bien surtout pour un 1er No je connais un peu les auteurs et je peux vous dire qu'ils ne chaument pas. Mais tout est plus simple lorsque l'on possède un digitaliseur vidi. Malgré le digitaliseur, ce fanzine est d'une qualité modèle. Je lui attribue donc une note de graphisme de 100%.

Son:Bel enchainement de musique surtout à l'intro, où on peut le remarquer. Pour ceux qui ne le connaisse pas je vais essayer de vous le décrire. Une musique commence et l'écran est vide, puis vient sur cette musique un dégradé et là on voit apparaitre THE ADDAMS FANZ' comme dans la photo d'Amstrad Cent Pour Cent No46, c'est mieux de le voir à l'écran qu'en photo n'est-ce pas RSX & MEMORY ? Bref, je donne à ce fanz une note sonore de 100% également.

Animation:A vrai dire il n'y en a pas trop, je dirai même pas du tout, pourtant je l'ai regarder de long en large, mais il y a deux programmes signés MEMORY sur la face de lancement. Si vous voulez les progs de MEMORY, vous les trouverez en page 15. Je donne une note de 50%, car il n'y a guère d'animation, but il y avait les deux progs pour compenser !!!

Richesse:La note je vais lui attribuer de suite 100%, car une fois de plus on vois que c'est recherché et travaillé à la façon RSX & MEMORY.

Scénario:Domage car il y a trop de hors sujet, le sujet étant de parler surtout du CPC, mais assume le reste très bien à la manière d'un bon Fanzine-maker.

Donc j'attribue la note de 90%, pour savoir maintenir le sujet quel qu'il soit. Note personnelle, 95%.
Note Finale:89% Bilan:Fanzine à posséder absolument !!!!!

QUASAR CPC No2

Graphisme:Là aussi dans ce fanzine nous avons le droit à du bon, de la perfection. Ce fanzine reprend des images de jeux, et les remet en Overscan. Tout le long, on a à du génie et toujours en Overscan. Entre autre il y a... le superbe écran "Death" de Alain Lepek et d'autres encore. Bref, je donne à ce fanzine la note de graphisme de 100%.

Son:Là aussi c'est du bon, ce n'est pas pareil que le fanz d'avant, mais l'enchainement est superbement bien fait, et le son c'est la rubrique de Zik petit frère de OFFSET. On a pas le droit à du dégradé musicale, mais c'est superbe quand même. Je me réserve le droit de lui attribuer une note de 100%.

Animation:Là c'est beaucoup mieux que pour THE ADDAMS FANZ nous avons le droit à une intro en Overscan et en Scroll la fois !!! Sinon il y a un système de vision du nombre de fois que l'on a observé le fanzine sur l'écran de l'intro du jeux "Voyage au centre de la Terre", Cool non ? Bref j'aurais fait un roman de ce fanzine, c'est pour cela que je lui donne une note de 95%.

Richesse:En un seul mot je dis chouette, car ce n'est pas tous les jours que l'on voit un fanzine aussi bien que ça. Je lui met une note de 100%.

Scénario:Le sujet est aussi bien que sur le 1er No qui est sur papier. Nous retrouvons toujours le perfectionnement et l'initiation à l'assembleur, au Basic et au Turbo Pascal 3. Note de Scénario, 100%. Note personnelle, 95%

Note Finale:98,5% Bilan:Fanzine à posséder absolument!!!!

Voilà pour les tests de fanzines disquettes, qui j'espère vous aura plus. Ce n'était pas dans mon objectif d'avoir que deux fanzines à tester.



Mais j'ai improvisé, isn't it ? Je vais vous laissez, pour cette page mais pas pour le fanz d'accord ? Alors à tout de suite pour la rubrique tests de fanzines Papiers. J'attends de toi une compréhension que j'me peux pas faire un test comme je viens de le faire pour tous les fanzines, alors soit indulgent et si tu as un fanzine que tu voudrais voir tester envoie moi et je le testerai pour sur dans le No qui suit, mais fais vite, le temps est limité tu dois le savoir si tu fais un fanzine ...

Teinder-Black



Dans cette rubrique ce bimestre là je vais tester les fanzines suivants:
 - Info Systeme CPC - Quasar CPC - Canard Déchainé
 - Overgraph - - Le petit E/J illustré

I.S.C No4

Graphique:Très peu de Gfx ce qui est dommage car cela rendrait celui-ci plus complet donc plus intéressant, aussi bien pour le lecteur que pour le rédacteur.
 Note Gfx.....70%
 Scénario:Alors là ce n'est pas pareil que pour le Gfx ISC est basé sur le principe de faciliter la "vie" de notre cher CPC . Il est quand meme dommage que ce ne soit pas approfondie . En conséquence c'est le nombre de pages qui en est en parti responsable, je souhaite que Franck Caron(le rédacteur en chef) fasse une nette amélioration de cela .
 Note Scénario.....65%
 Explication:Très bien détaillé . Assembleur très compréhensible .
 Note Explication.....90%
 Adresse aux lecteurs:Très important pour un fanzine , d'ailleurs ça m'a tout l'air d'être la devise de ISC.
 Note Adresse aux lecteurs.....90%
 Note personnelle.....75%

Note finale.....78%

QC No1

Graphique:Très très beaux graphs, c'est dommage pour les tout petits dessins .
 Note Gfx.....95%
 Scénario:Alors là c'est pareil, le fanzine est fixé sur de très bons sujets comme l'assembleur, le turbo-Pascal etc...
 Note Scénario.....95%
 Explication:Très bonne et tellement bonne que parfois OFFSET dérape mais c'est toujours compréhensible .
 Note explication.....90%

Adresse aux lecteurs:Very Good . Pas d'autres notes
 Note adresse aux lecteurs.....100%
 Note personnelle.....95%

CD No2

Graphique:Très bien, mais lassant à force
 Note Gfx.....95%
 Scénario:Bon également surtout au début et de plus on sent du relâchement vers la fin, est-ce que ce serait la précipitation de finir le fanzine ?????
 Note Scénario.....80%
 Explication:Très bonne ... Surtout l'Overscan !!!
 Note Explication.....90%
 Adresse aux lecteurs : Alors là ils sont plus forts que tout, surtout les adresses X.
 Note adresse aux lecteurs.....90%
 Note personnelle.....90%

Note finale.....89%

EJ No8

Graphique:Très bien, merci TMB .
 Note Gfx.....100%
 Scénario:Il va de n'importe quoi ou presque à quelque chose je m'explique, par exemple d'une nouvelle à de la littérature expliquée .
 Note Scénario.....95%
 Explication:Très bonne là aussi nous avons le droit à du parfait, mais il faut voir les rédacteurs ...
 Note Explication.....95%
 Adresse aux lecteurs:Très bonne aussi, surtout quand TMB. Raconte on est vite intéressé et passionné . A lui seul, il pourrait écrire un bouquin .
 Note adresse aux lecteurs.....95%
 Note personnelle.....100%

Note finale.....91%

OV No3

Graphique:Pas mals et surtout très originaux et de plus ils sont bien positionnés .
 Note Gfx.....90%
 Scénario:Moyen . Ca va du coq à l'âne . Mais sinon il est très bien placé .
 Note scénario.....85%
 Explication:Pour le prog de première page, il y a peu d'explication . Je trouve que les progs mis dans Overgraph No devraient du moins être commentés, car ce n'est pas compréhensible, pas toujours alors j'espère que Gilles m'écouter je crois avoir tout signalé sur les explications de ce fanzine
 Note explication.....60%
 Adresse aux lecteurs:Elle est bonne mais pas assez, peu de discours, ce qui rend ce fanzine moins vivant que certains
 Adresse aux lecteurs.....50%
 Note personnelle.....95%

Note finale.....70%

Voilà pour ce No tout du moins pour les fanzines papiers.

Teinder-Black

Comme tu peux surement t'en douter, cette rubrique sert à programmer de la super musique sur notre bon et doux CPC . Pour ce Numéro de TBB, il y a une compil' de quatre musiques qui n'ont pas du tout le meme style . Alors, place au prog

```

10 REM---- AIRS MUSICAUX -----par Teinder-Black le 01.03.1993 à 14h00-----
20 RESTORE 130:TT=1:NN=2:GOTO 60:REM RUN 20 pour cette musique....
30 RESTORE 110:TT=2:NN=3:GOTO 60:REM RUN 30 pour celle là .....
40 RESTORE 170:TT=2:NN=3:GOTO 60:REM RUN 40 pour celle-ci .....
50 RESTORE 190:TT=2.5:NN=2:GOTO 60:REM ET RUN 50 pour celle là ...
60 READ N1,T1:T1=T1*TT:N1=N1*NN
70 IF N1<0 THEN 100
80 SOUND 1,N1,T1,5:SOUND 2,N1*0.5,T1,7:SOUND 4,N1*0.25,T1,5
90 FOR I=1 TO T1:NEXT:SOUND 7,0,1:GOTO 60
100 FOR I=1 TO 1000:NEXT
110 DATA 80,30,53,10,60,20,95,10,95,10,95,20,100,10,95,10,71,20,80,20,80,20,80,1
0,60,10,60,10,95,10,95,10,80,10,106,60,71,10,71,10,30,89,10,71,10,63,10
120 DATA 60,10,53,10,60,10,80,10,60,10,45,10,47,20,80,10,89,10,95,30,80,10,106,3
0,80,10,119,60,-1,-1
130 DATA 71,15,75,5,71,20,71,20,89,20,89,20,119,20,119,20,0,20,71,15,75,5,71,20,
71,20,89,20,89,20,106,20,0,40,80,10,71,10,60,20,119,20,119,20,80,10,71,10,60,20
140 DATA 119,20,119,20,0,10,71,10,60,20,67,20,71,20,80,20,71,60
150 DATA 71,15,75,5,71,20,71,20,89,20,89,20,119,20,119,20,0,20,71,15,75,5,71,20,
71,20,89,20,89,20,106,20,0,40,80,10,71,10,60,20,119,20,119,20,80,10,71,10,60,20
160 DATA 119,20,119,20,0,10,71,10,60,20,67,20,71,20,80,20,89,60,-1,-1
170 DATA 60,20,71,10,53,10,60,20,71,20,60,10,60,10,71,10,53,10,60,20,71,20,71,10
,71,10,60,10,60,10,45,10,45,10,60,20,60,20,71,10,53,10,60,20,71,20,67,10,67,10,6
0,10,60,10,40,10,40,10,60,20

```



Je ne marre rien qu'en te voyant tapé ce "petit" programme !!!! Pour éviter d'abimer ton CPC, fais 5 KEY 131,"DATA":KEY DEF 5,1,5 suite à l'autre digit de TMB ..

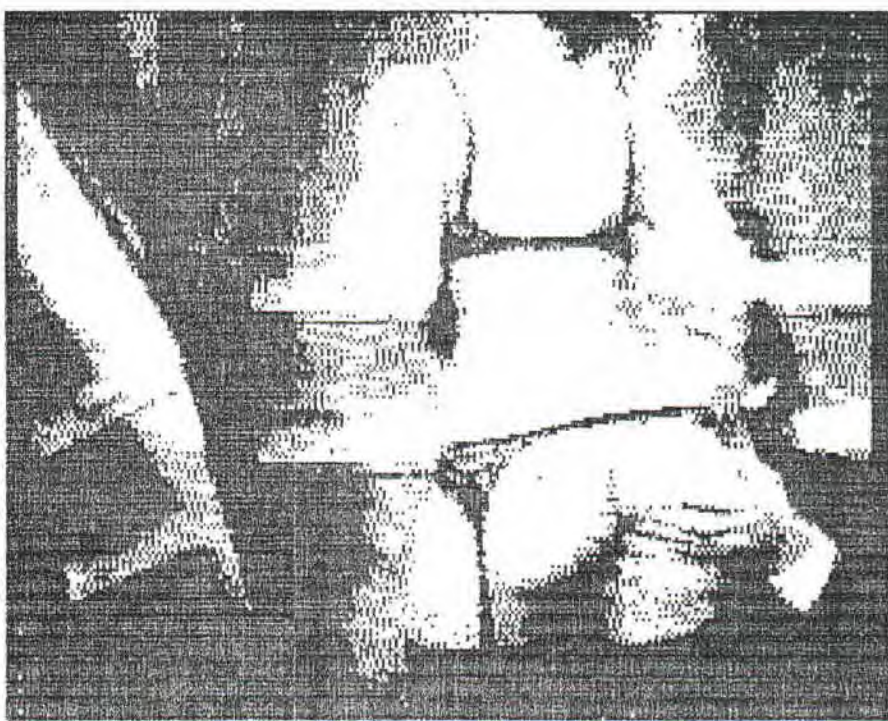


Tu n'as plus qu'à taper sur : Control ou Shift et F3, dans la ou les lignes de DATA à faire . Ca fera le mot DATA, pour deux fois rien de temps, et surtout de crampe

```

180 DATA 67,10,67,10,80,10,60,10,67,20,80,20,71,10,71,10,60,10,60,10,45,10,45,1
60,10,60,10,67,10,67,10,60,10,60,10,40,10,40,10,60,10,60,10,60,20,71,10,53,10,
0,20,71,20,60,10,60,10,71,10,53,10,60,20,71,20,-1,-1
190 DATA 80,20,60,30,63,10,71,20,80,20,80,30,89,10,89,30,71,10,53,30,60,10,63,1
71,10,80,10,89,10,80,60,47,20,47,30
200 DATA 45,10,47,20,53,20,53,30,60,10,60,30,71,10,53,30,47,10,53,20,60,20,60,2
63,20,71,20,80,20,60,30,63,10,71,20,80,20,80,30,89,10,89,30
210 DATA 71,10,53,30,60,10,63,10,71,10,80,10,89,10,80,60,47,20,47,30,45,10,47,
53,20,53,30,60,10,60,20,71,20,60,30,53,10,60,10,63,10,71,10,63,10,60,60,-1,-1

```



Voilà, la rubrique finit ici, but elle revient normalement. Pour un 4ème Numéro of... THE BIG-BOSS M'enfin j'attends quand même tes programmes qui seront publiés sur le prochain No. À noter que je le insérerai. Dans l'ordre d'arriver !

Teinder-Black



Ce bimestre-ci les questions envoyées aux rédacteurs étaient :
1/Pour toi un fanz qu'est-ce que c'est ?
2/A quoi sert-il ?
3/Pourquoi existe-t-il ?
4/Pour toi, un rédacteur se doit-il de se consacrer, à l'égal, du fanz qu'à sa carrière ?
5/A qui est-il destiné ?

Rédacteurs interrogés :
Dans l'ordre d'arrivage des réponses .
Caron Franck de Info System CPC,
Bob de Z80,
Rimauro Philippe&Gilles de Quasar CPC,
Tony de Quasar CPC,
Shan de Pot de Call,
Arrakis de Ultima Fanz,
Rousseil Olivier&Thomas de Addams Fanz',
CJC de CCC, et moi, mais ça c'est pour la page suivante ...



1/Franck Caron:"Pour moi un fanz est un moyen de communication entre passionnés ."
Moyen de communication : 88.88% Autre : 11.12%

2/Bob:"Le fanzine sert un peu à informer sur les changements qui se produisent dans le monde de l'ordinateur, mais il sert surtout à divertir, et, comme les démos, ils contribuent à la survie de l'ordinateur ."
Informer : 66.66% Autre : 33.34%

3/RSX:"Parce que des passionnés ont tout d'abord voulu le créer et aussi occuper et faire passer un bon moment à leurs lecteurs ."
Grace à des passionnés : 44.44% Autre : 55.56%

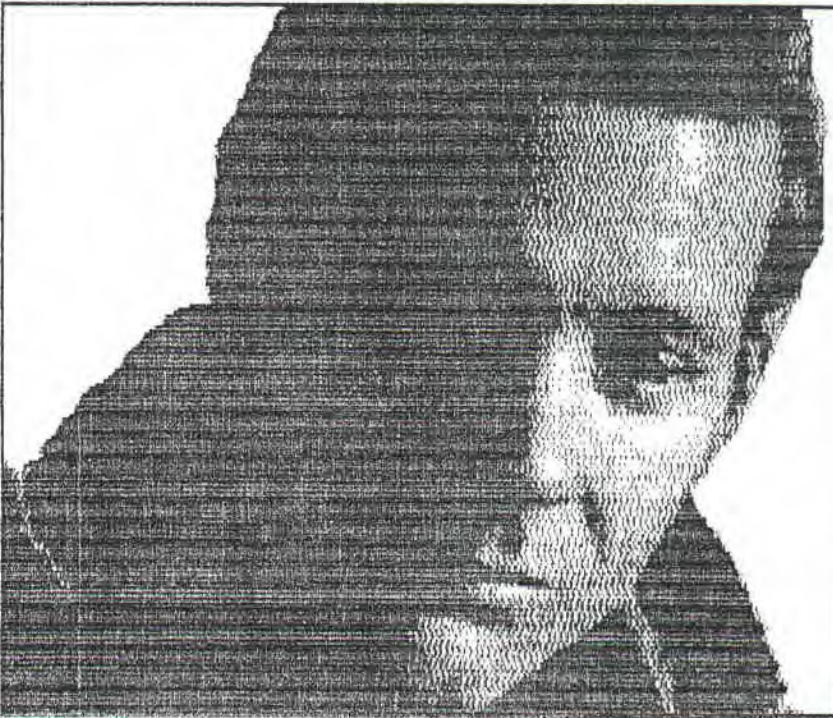
4/Offset:"Un fanzine aussi riche qu'il soit ne mène malheureusement à rien sur le plan professionnel c'est pourquoi je pense qu'un "rédacteur", si l'on peut employer ce terme, doit se consacrer à sa carrière future plutôt qu'à son fanz ."
Non : 88.88% Oui : 11.12%

5/Shan:"Pot de Call is destiné, comme beaucoup de fanz, à essayer de redonner une seconde vie au CPC après sa première vie, plutôt ludique, on essaie de l'exploiter à 100% les capacités de cette merveilleuse machine . Les jeux, eux, utilisait, exploitait, à peu près 70% des capacités . C'est pour cela qu'ils sont aussi nul à part quelques uns, du genre XYPHOES, SWITCHBLADE, voire ATLANTIQUE... (Non, je rigole !!!) ."
Aux intéressés du CPC : 100% (remarque cela, c'est un exploit .)

Voilà pour cette page . Quoi, tu veux l'interview de CJC ... Et bien tu vas en page suivante voir s'il elle n'y ai pas ... Bref, parlons peu et bien de la page qui suit . Je vais vous mettre (attention) l'intégralité de l'interview que j'ai "imposée" à CJC et moi, je vais également essayer de répondre . Sache que parmi tous les pourcentages de cette page, les opinions de CJC sont notés !!! Bref, à tout de suite

En meme temps je vais en profiter pour lancer un HELP Je recherche un rédacteur de Fanz ou une simple personne, pour animer cette rubrique "CARRIERES" . Veuillez me contacter au plus vite, je vous donnerais des adresses de rédacteurs, et le questionnaire du bimestre .

Après Jérôme de SOS FANZINE, c'est au tour de Ludovic Le Goff de READY FANZ, qui n'a pas pris la peine de répondre . Enfin, je ne leur en veux pas, du moment qu'une forte majorité n'a répondu Mais ça coute rien de répondre, si c'est pour un timbre à 2,50Fr.. Quand meme c'est pas la mère à boire, mais la belle mère à avaler !!! Enfin, c'est leur problème, moi je suis content quand meme de cette rubrique, qui ne devait pas figurer régulièrement dans mon fanzine



Et maintenant place à l'intégralité de l'interview que j'ai envoyé à CJC du CCC C'est parti ...

1/C'est avant tout un moyen de communication pour des passionnés . C'est un moyen de faire connaître des choses, ici l'informatique et plus particulièrement notre bon CPC et son monde ...

2/Ma réponse risque d'être la répétition de ce qui est déjà inscrit au dessus Donc soyons original . Soit il apporte des infos sur le monde du CPC . Soit il sert à la mégalomanie de certain et on apprend rien sauf de la daube . Ou alors on l'utilise pour la cage à oiseaux ce qui est fréquemment fait par les fanz de ma 2 réponses .

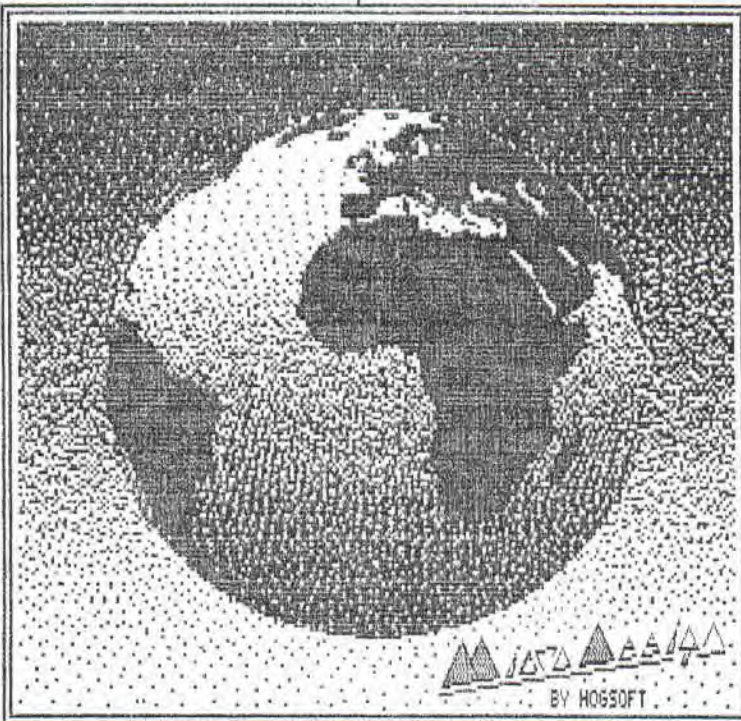
3/Il existe depuis qu'il existe des passionnés, sans les fanzines il n'y aurait pas des innovateurs parallèles, les gens resteraient solitaire, tandis qu'avec un fanzine il y a un contact une envie de continuer . Il y a aussi l'effet mode, l'idée de vouloir tout savoir pour avoir l'impression de faire partie d'un petit groupe qui ce veut privilégier .

4/Pour moi et je pense que cela doit être une majorité, ma carrière se limite à être devant un bureau, à apprendre et écouter des cours ... La création d'un fanz permet de sortir de cet apprentissage mais il apporte beaucoup . Sa création apporte originalité, patience etc (du moins je pense .)

5/Tres bonne question, j'ai effectué un sondage au sein de mon club sur un échantillon de 500 personnes tirés avec la méthode des cotas ... Sur 500, 26% lisent des fanz, ils ont entre 12 et 19 ans, 83% des mecs pour 17% de girls . Normalement il est destiné à tous, mais, car il y a un mais, le fanz reste ennuyeux à lire car trop parlent d'eux-meme et le lecteur lui veut avoir du nouveau sur son écran, il se moque de savoir la couleur du caleçon de truc ou de machin, pour ça il y a les démos.

Voilà j'espère que mes réponses t'auront plus, j'ai essayé de répondre le plus franchement possible, mais pour finir, un fanz, tout le monde peut en faire un, car tout le monde veut faire partager sa passion et ça c'est le principal . Cette réponse n'engage que moi, et les fautes d'orthographe aussi d'ailleurs ...

Courrier fait par CJC à moi
Teinder-Black le 26.01.1993



Maintenant je vais répondre à mon propre questionnaire comme à l'habitude . Attend je prend mon souffle ... Let's go !!!!!

1/Un fanzine est l'expression de communication par moyens de correspondance, et normalement doit être Freeware, c'est à dire gratuit .

2/Il sert à informer les lecteurs concernant le CPC et ses alentours . C'est à dire qu'un fanz, ne doit non seulement de parler du CPC, mais aussi de ses périphériques, ses jeux, et utilitaires . Mais un fanz n'est pas obligé de parler que du CPC, il peut parler de tout ce que des personnes adorent, par exemple, le cinéma, le théâtre, ou tout autres choses que ces fans veulent faire revivre .

3/Il existe parce que des passionnés ont voulu lui donner naissance, en le faisant vivre, en le baptisant (Pas mal la métaphore, non ?) et de plus il existe car ces passionnés ont voulu faire partager leur savoir, et leur personne, car le fanzine regroupe les expressions morales et physiques, c'est ce qui fait les diverses meetings qui généralement, servent d'inspiration à un nouveau fanzine, à un nouveau sujet .

5/Il est destiné à tout le monde et à personne . A tout le monde car, n'importe quelle personne peut s'en procurer un . Et à personne car nombreuses sont les personnes qui ne veulent pas s'en procurer, des personnes possédant eux aussi un CPC, elles préfèrent restées solitaires toutes seules dans leur coin . Mais peut-être ne savent-elles pas qu'il existe des fanzines à travers le monde entier, personnellement, je trouve que le monde du fanzine est trop enfoui on devrait essayer dans parler plus, je ne sais pas par quel moyen, mais c'est la seule solution, pour faire vivre le plus longtemps possible notre cher CPC . Mais hélas chacun sait, que ça ne durera pas une éternité, c'est donc pour ça qu'il faut agir vite . En fait le fanzine est destiné à n'importe quelle personne susceptible de s'y intéressé possédant oui ou non un ordinateur, ou tout simplement un CPC .

4/Pour moi un rédacteur se doit de faire passer avant tout ses études . Je sais que particulièrement, je n'arrêterai jamais mes études pour mon CPC . Toute la semaine, je suis plongé dans les cours, et le Week-end et pendant les vacances, je consacre une grande partie à mon CPC, et la moitié de cette partie au fanzine, normal ! Car je pense et la majorité des personnes pensent pareil que moi, que le fanzine ne paie pas . C'est justement là que tout le monde devrait se concentrer, il ne faut pas prendre le Fanzine trop au sérieux .

Teinder-Black

Teinder-Black

Nouvelle cette rubrique, je ne sais pas si elle durera, on verra . Pas de commentaire sinon je n'aurais plus de place ...



```

10 ' SCRO.BAS           60 MODE 0:INK 0,0:INK 1,20:INK 2,11:
20 '                   BORDER 0:X=46
30 'Written by : MEMORY 70 LOCATE 1,12:PEN 1:PRINT"LISEZ"
40 '(c)THE ADDAMS FANZ' 80 PEN 2:PRINT" THE ADDAMS FANZ"
50 '                   90 X=X+1:IF X=64 THEN X=0
                   100 OUT &BC00,2:OUT &BD00,X:FRAME:GOTO 90

10 ' ANIM.BAS           60 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0
20 '                   70 DIM C(15)
30 'Written by : MEMORY 80 FOR I=1 TO 15:READ C(I):INK I,
40 '(c)THE ADDAMS FANZ' C(I):NEXT
50 '                   90 FOR I=1 TO 15:MOVE 1,398-I*2:
                   DRAW 640,398-I*2:NEXT
                   100 FOR I=1 TO 15:MOVE 1,2+I*2:DRAW 640,2+I*2,I:NEXT
                   110 X=C(1):FOR I=1 TO 14:INK I,C(I+1):C(I)=C(I+1):NEXT
                   :C(15)=X:INK 15,C(15)
                   120 GOTO 110
                   130 DATA 26,25,24,15,6,3,4,1,2,5,11,14,20,23,26
    
```

Pour les fanatics de la programmation je leur annonce que je dispose de pleins de programmes, en particulier des petits programmes graphiques, d'animation, ou d'autres genre selon les goûts . Dans ce cas là je les distribue en Freeware, contre un timbre à 2,50 Frs pour les frais de port bien sur !!! J'ouvre une autre parenthèse, pour ceux qui possède Oxford Pao , Je possède tous les écrans de la "Rourke Demo" du merveilleux The Motorcycle Boy !!! Contre un timbre à 4,20 Frs . Je tiens à signaler à tout le monde, que si je reçoit des disquettes sans timbres, je les garde, c'est à vous de faire gaffe à ce que vous faites, isn't it ? Puisqu'il me reste de la place j'en profite pour lancer un help à travers toute la France ...

```

1 ' Mille figures en couleurs par E/J
2 ' CPC 464-664-6128
10 A=0.56:I=1:X=150:Y=200:MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:INK 5,19
20 LOCATE 3,25:PRINT A:LOCATE 12,25:PRINT A+0.005
30 ORIGIN X,Y:FOR B=0 TO 150 STEP A:DRAW SIN(B)*B,COS(B)*B,
I:NEXT
40 ORIGIN X+300,Y:FOR B=0 TO 150 STEP A+0.005:DRAW SIN(B)*
B,COS(B)*B,I+B:NEXT
50 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 50
60 IF A$=CHR$(32) THEN A=A+0.25:GOTO 100
70 IF A$=CHR$(27) THEN A=ROUND(A-0.01,2):GOTO 100
80 IF A$=CHR$(28) THEN A=ROUND(A+0.01,2):GOTO 100
90 GOTO 50
100 CLS:I=I+2:IF I=11 THEN I=1:GOTO 20 ELSE GOTO 20
EXPLICATION DU PROGRAMME:La flèche droite déforme les figures
    
```

Je recherche un Club d'informatique, ou une A.J.C ou tout simplement un foyer de lycée pour leur demander s'ils pourraient me faire des photocopies de mon Fanz . J'attends vos réponses en masse, et surtout n'hésitez pas à passer cette annonce dans votre fanzine,



figures (2 à l'écran) par pas de 1/100ème vers la droite . La flèche gauche déforme les figures par pas de 1/100ème vers la gauche . Pour aller plus vite, il est possible de sauter 25 figures d'un seul coup avec (ESPACE)

Le programme "Mille Figures" est paru dans Le Petit E/J Illustré No2 en Janvier 1991



Merci .

Teinder-Black

Voici le tout nouveau, tout beau Michael MONOT qui sera présent près de moi très régulièrement, dans mon Fanzine car il fera un ou plusieurs articles à chaque Numéro, enfin je l'espère ...

Teinder-Black



3D CONSTRUCTION KIT

Je suis tout nouveau dans ce fanz', vous avez peut-être déjà entendu parler de moi... Enfin, on n'est pas là pour raconter ma vie mais pour tester des jeux ou plutôt un seul jeu pour ce No : 3D CONSTRUCTION KIT, le fameux logiciel qui permet de réaliser vos propres jeux d'aventure en 3D.

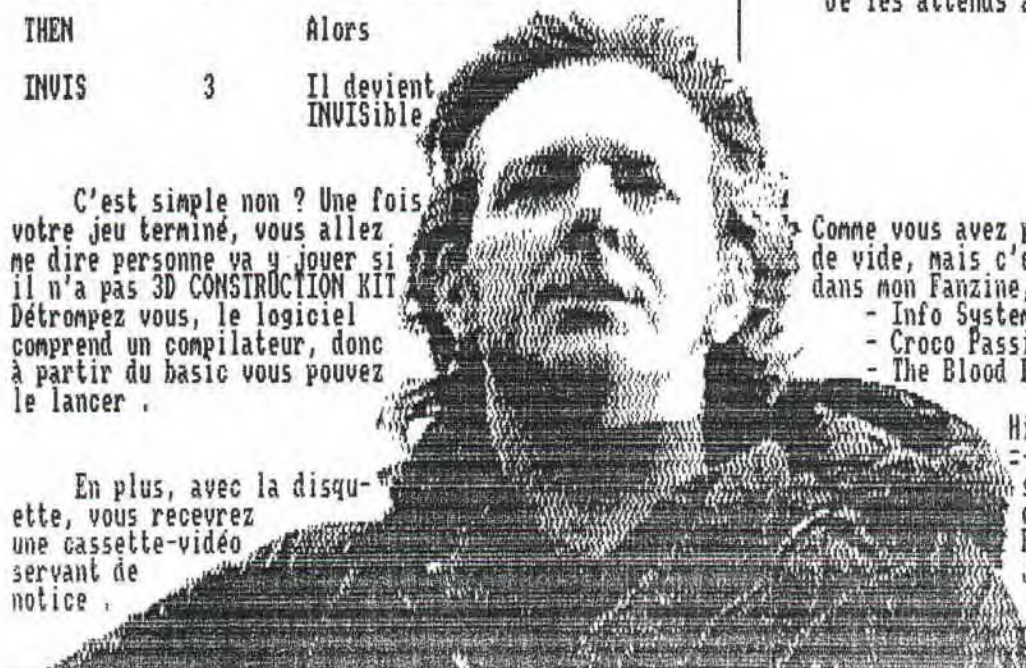
Comme vous vous en doutez, je possède ce logiciel, et j'ai commencé quelques réalisations, mais on en parlera dans d'autres numéros de THE BIG-BOSS. Ce logiciel est très simple d'utilisation et nécessite AUCUNE connaissance de programmation, la preuve, je m'en sors plutôt bien. Vous fabriquez votre environnement grâce à des cubes, rectangles, pyramides ... que vous pouvez agrandir, rétrécir, déplacer, retourner à volonté.

L'éditeur de condition, c'est à dire la programmation est très simple. Si vous voulez qu'en tirant sur un objet qu'il disparaisse par exemple, vous faites :

| | | |
|--------|---|---------------------------|
| IFSHOT | 3 | Si tu tires sur l'objet 3 |
| THEN | | Alors |
| INVIS | 3 | Il devient INVISIBLE |

C'est simple non ? Une fois votre jeu terminé, vous allez me dire personne va y jouer si il n'a pas 3D CONSTRUCTION KIT. Détrompez vous, le logiciel comprend un compilateur, donc à partir du basic vous pouvez le lancer.

En plus, avec la disquette, vous recevrez une cassette-vidéo servant de notice.



Elle est presque inutile pour nous qui possédons un CPC car elle parle plutôt du logiciel sur Amiga. Mais ne vous inquiétez pas, il y a aussi une notice sur papier ...

Si vous possédez déjà 3D CONSTRUCTION KIT vous pouvez envoyer vos réalisations à la rédaction ou à :

MONOT Michael
La Colline No60
07100 ANNONAY

NDTB : Et seront sûrement tester ou distribuer en Freeware, ça dépend de la demande des auteurs. Teinder-Black

Je les attends avec impatience ...

Atchao

Michael .

Comme vous avez pu vous rendre compte, il y a beaucoup de vide, mais c'est la première de Michael ou du moins dans mon Fanzine, car vous l'avez sûrement vu dans :

- Info System CPC,
- Croco Passion,
- The Blood Black, etc....

Histoire de THE BIG-BOSS: THE BIG-BOSS, ne devait pas s'appeler comme cela, mais BIG-BOSS comme mon ancien pseudonyme. Et le... Fanz' THE BLOOD BLACK nous a quitté, et j'ai même reçu une lettre de Michael, qui s'excusait pour la non distribution de THE BLOOD BLACK, alors j'ai l'ai appelé TBB (les memes initiales) T-B

Eh oui ! C'est déjà terminé pour ce Numéro Mais je pense que je devrais ressortir un No4 de TBB au mois de Juin, seul petit problème, j'é le brevet fin Juin, donc je vais essayer de le terminer bien avant . Normalement, il sera déjà fini en Juin, car je vais le préparer dès Avril, et jusseko mois de Mai (26) jour fétiche pour me puisque c'est mon anniversaire, alors fanzine et démo-makers, pensez à moi, j'aime bien les nouveautés !!! Ceci dit, j'aimerais dire à toutes personnes qui sont dans le monde du fanz et dans celui du CPC avant tout, c'est qu'il ne faut pas espérer plus de leur époque, car je crois que le CPC, à l'heure où je vous parle, est bel et bien mort . MAIS, moi, je continue comme si de rien n'était, et c'est ça le sens de vivre Donc j'espère que tous ceux qui lisent TBB, prennent conscience de cela, mais qui ne délaisse pas pour autant notre bon CPC, et encore moins celui que tout le monde adore, c'est le fanzine, car s'il y en aurait plus, le CPC serait déjà mort depuis longtemps !!!

Je vais quand même vous donner une note optimiste, en remerciant Electro-Jack (merci pour toutes les impressions de TBB que tu m'a faites), Monot michael, WonderALEX (qui m'a quand même très bien aidé), Fabrice Gault (lui aussi), mon père qui je dois dire me rends de très bon service, puisque c'est lui qui me fait toutes mes photocopies de TBB, et sans lui vous ne l'auriez pas entre les mains au moment où je vous parle, ma tante de son pseudo Pepsine, et tous les lecteurs de TBB ...

Maintenant je passe au bonjour . Alors Salut à Made, FUTUR'S TEAM dont je fais partis, Gougoutt, Zalko, Baud, Franck Caron, Franck nowak, Sébastien Riboulet, Arnaud Mira, Néofyt, RSX & Memory de The Addams Fanz' (lisez-le ...), CJC bien sur, Sham, Bob de Z80, Gilles d'Overgraph, Alain Pelé, Highway de Cool La Micro, et tous ceux que j'aurais oubliés par mégarde bien entendu



Attention, je ne vous laisse pas sans rien faire, car j'ai un petit questionnaire pour vous ...

- 1/Comment trouvez-vous THE BIG BOSS ?
Solution: Archi-Nul ; Très Moyen ; Moyen ; Pas mal ; Très Bon .
- 2/Quelles sont les rubriques que vous avez le plus aimez Pourquoi ?
- 3/Quelles suggestions pouvez-vous faire pour agrémenter ce Fanzine ?



4/Si vous voudriez voir une interview, de quelqu'un de bien placé, aussi bien dans le monde du Fanz que dans celui du CPC, ça serait de quelle personne ? Il est à noter que dans ce fanzine ce trouve l'interview de CJC, et celle de Face Hugger, jointes sur la photocopie envoyée avec le Fanzine

Voilà, et bien pour ces quelques questions je vous laisse, dans les mains, mon cher fanzine TBB, qui j'espère et je souhaite, comme d'habitude qu'il vous plaira, pour le meilleur et pour le pire, mais c'est dans le pire qu'il est le meilleur ... Je ne vous abandonne pas quand même, puisque voici l'interview de Face Hugger, en anglais, qui est visible dans mon fanzine bien sur, mais aussi dans The Addams Fanz' puisque c'est moi qui tiens la rubrique interview !

Bien Amicalement à toi lecteur,

A+++

TEINDER-BLACK & à Bientôt
=====

> Hello Face Hugger, can you present you?

No.

> What's your hobbies?

I've not much spare-time 'cause of my studies, but when I have the time then I'm listening to music, playing billiard, playing guitar, writing letters to Fraggie, answering stupid interview-questions and watching Al Bundy.

> What sort of CPC Rave you, and how many long have it?

Oink? I think it would be better if you speak France (joke, I can't understand your language very well). I don't understand your question.

> How the idea of programmation go to you?

I also don't know what you really want to know. My brother wrote some programmes to the german CPC magazin 'CPC Amstrad International' and got some money for it. Well I realized that you can earn money with that stupid stuff and wrote lots of programs. They were only BASIC until the end of 1988. The first program including a little bit assembler was my Soundmanager V3.6 which was also published in that CPCAI. I got better and better and my best program before my megademo was Power Tetris. After I was writing Crystal Mission I tested 'compiled sprites' which I used in the menu-screen. And after Crystal Mission I got an introduction in vector-grafik by a help-screen of an Amiga-demo (vectorballs by Hypnosis). I thought that this could also look good on CPC and tested it. Well, this was the beginning of the U.M.D. .

> How many programs have you from you?

It seems like you're translating your sentences word by word... I really don't know how many programs I've coded in the past. So, I can't tell you.

> How many demos have you from you?

The first Face Hugger production was an intro which was really funny. First it looks like our Arnold is resetting. Then a ghostwriter comes

and tells something like '...turn me off, some real shit is in me...'.
And then the CPC turns into a C64. This stupid intro is completely
coded in BASIC.

The second production was my Ultimate Megademo, the third thing was
the party-demo-part which I coded on GOS IV. The fourth demo is my
guest-part for the Voyage'93 by Prodatron and Alien of BENG!.

> Have you ever think to do a fanz'?

No.

> If yes, why? If No, why?

This is a really stupid question.

Well, I don't want to make a fanzine because it's no challenge for me.
And there's much work but less fun.

> Now, question fielity. Have you ever write programms for a fanz'?

Nope.

> Why do you choose this surname (Face Hugger)? That's Mission
> impossible, isn't it?

What is Mission Impossible? (Oh, maybe Impossible Mission?) Well, face
huggers are those ugly little animals out of that amazing, superb and
cool film ALIENS. That are those animals which jumps into your face to
put an embryo into your throat. Well, I choose this name for my first
Intro. Then I hit the CPC scene and took that old pseudo which I never
really used before.

> Have you ever go to a meeting for the CPC?

Yep.

> If Yes...What and Where and When?

Are you from police-department?? I only answer WHAT and WHEN. My first
meeting was the CeBit-meeting (guess where it was...). The second
was GOS-party IV and the third one was Shining party. Everything in
1992.

> Well, I think it's finish. But if you have anything to put on this
> interview...

Well and now I'll send out some fucking greetinx to all the guys who
know me.

> Well, Hello Face Hugger and thank you for these answers.

Bye.