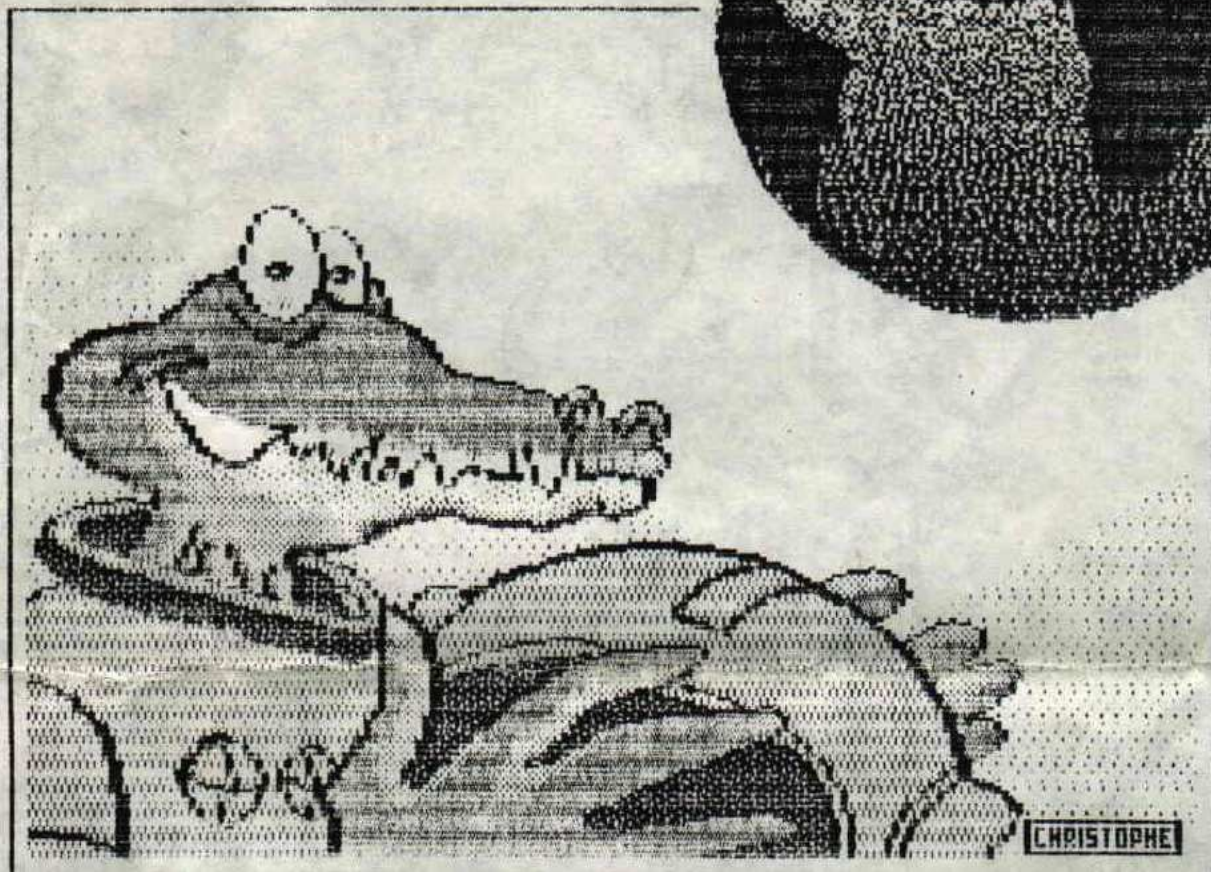
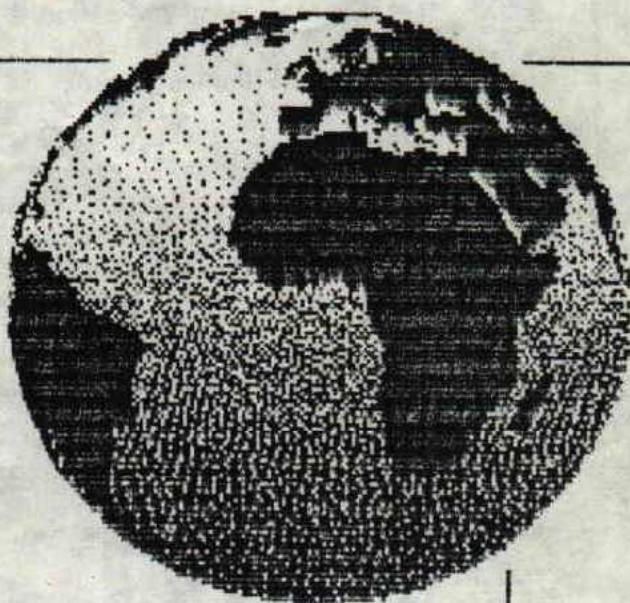


DIRTY GUYLE

- FREEMARE -

NUMÉRO 2

- CHRISTOPHE - JEAN-MICHEL - DAVID -



- CHRISTOPHE -
LE CHEF SUPPHEIE



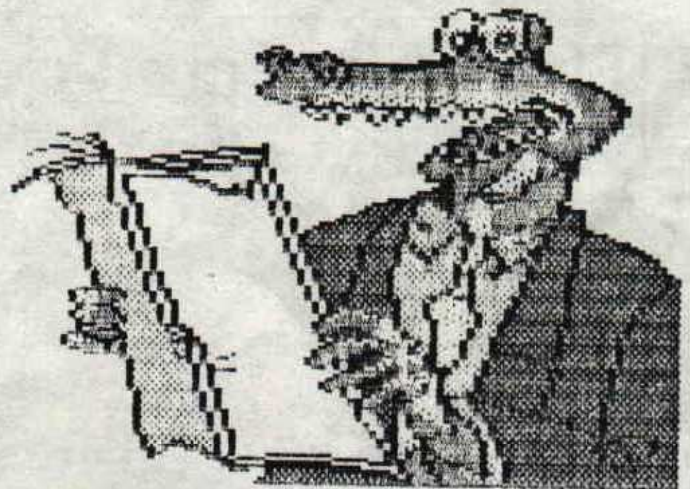
- JEAN-MICHEL -
LE DEUXIÈME CHEF SUPPHEIE



- DAVID -
LE QUATRIÈME CHEF SUPPHEIE

L'EDITO

Salut a tous, nous voici de retour avec le numero 2 de ce canard, devant le nombre incalculable d'appels recus en B.A.L, il nous semble plus qu'important de crier bien haut notre adresse afin de pouvoir lire quelques suggestions et autres commentaires, vous etes pres, alors notez quelque part cette adresse tout d'abord MINITEL 3615 code RIEL une fois au sommaire, et non a la page d'accueil, tapez *ECR DIRTY enfin ecrivez-nous ce qui vous passe par la tete, ca fera toujours plaisir enfin si vous ne racontez pas de conneries. Pour continuer un petit message a caractere personnel bravo PHIL22 t'es le premier a lire un exemplaire en dehors de nous 3, et bon courage pour ton soft (qu'on aura l'immense plaisir de tester pour vous prochainement). Il est peut-etre temps de passer a autre chose alors moi je mets les cannes et je vous dis a tout de suite... Bye...



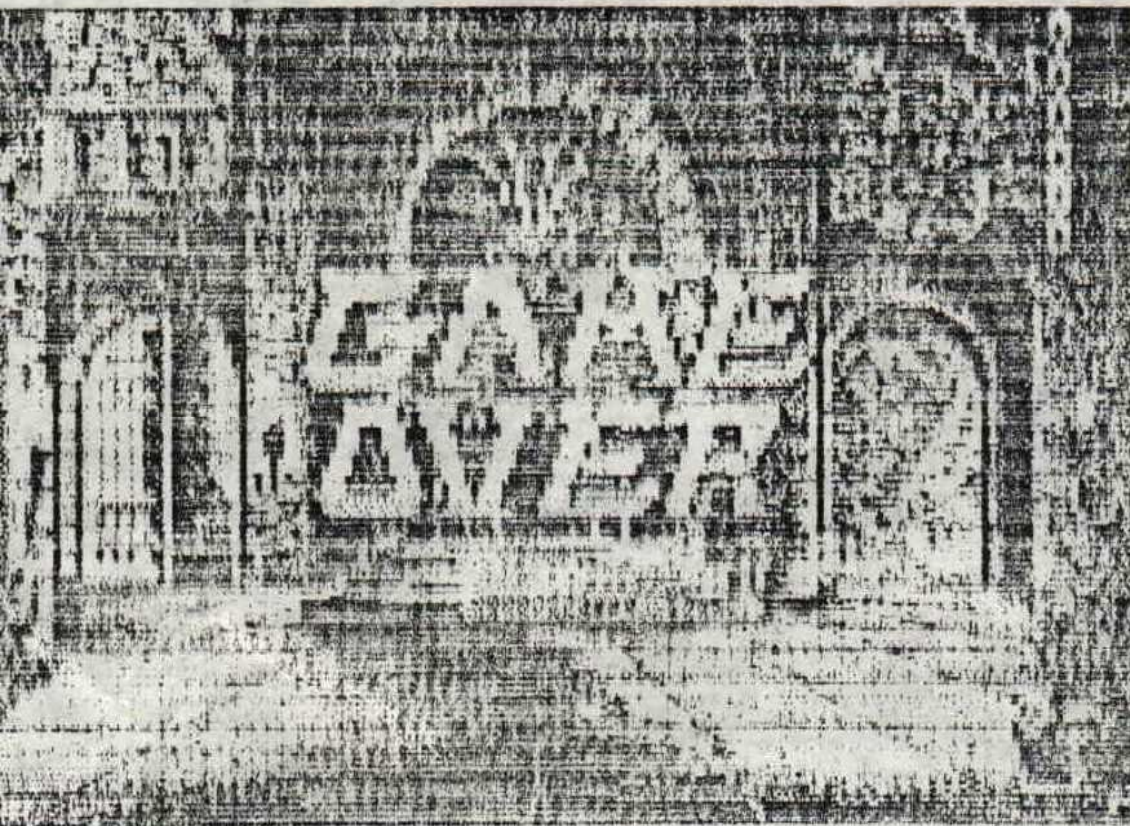
DIRTY-STYLE



- 1- en-tete
- 2- en plein dedans
- 3- oui beaucoup
- 4- tests
- 5- Ira Deum
- 6- bin voyons...
- 7- assembleur
- 8- c'est fini



Knight Force

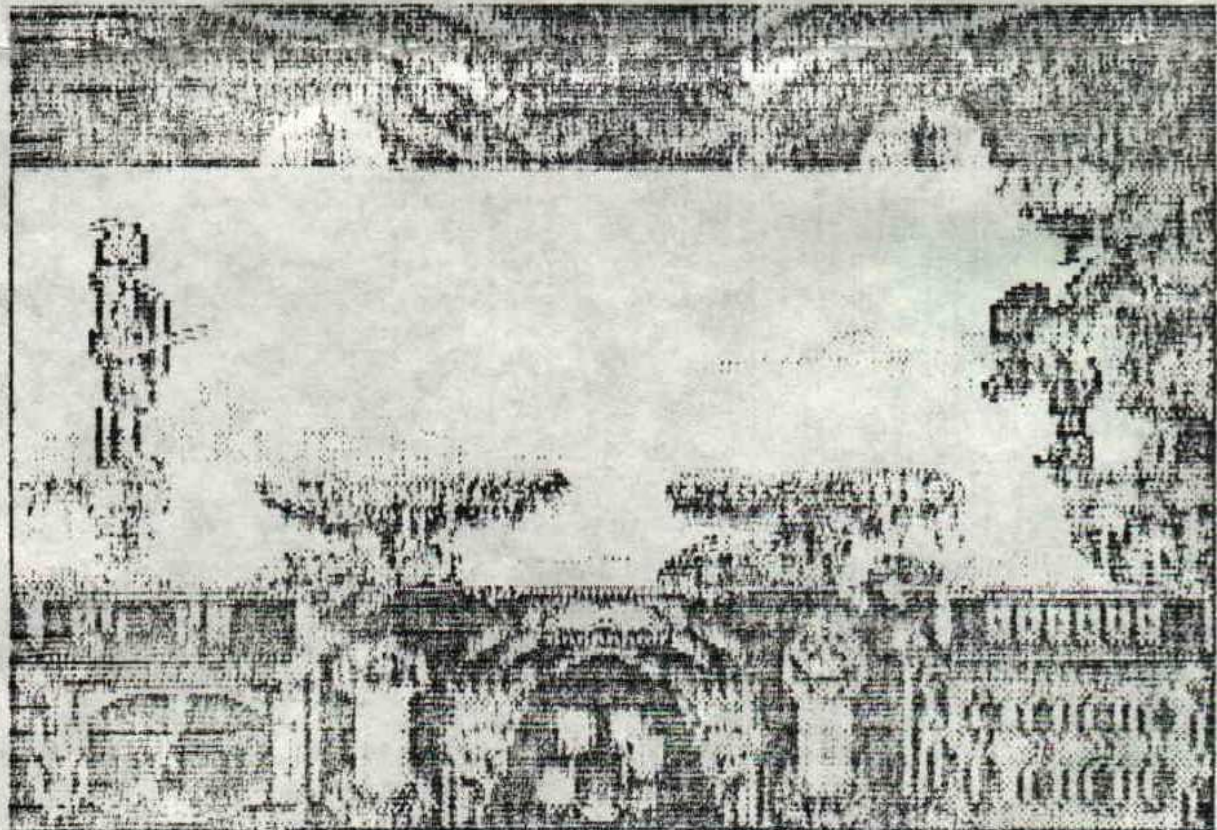


Knight Force

Avant de commencer ce test je tiens à signaler que les écrans que vos yeux globuleux visionnent avec un grand intérêt sont les écrans du jeu carrement, par manque de temps nous n'avons pu obtenir l'image de présentation, a noter au passage que cette dernière est constituée en Overscan mais toujours est il que grace au genial ASI il fut possible d'en tirer quelques superbes decors.

Oh et puis c'est tellement beau qu'on vous net une autre image, ca le merite bien non ?

Il s'est agité pour
habitants de Belloth
que leur héros. Le
l'air FAIR STORM est
delivrer TONYA, la
ideale, productrice
seconde vallee.
ici est aux prises de
e malefique le plus
te de tous les temps:
ABBATH le sorcier.
i et ses 4 clones, en
perpetuelle de
ation, ont jete leur
u sur ce royaume.
four du temps, afin
rober aux heritiers
rone de Belloth le
t du voyage dans le
anti d'une armure et
SIEEL KILLER" ont
e ancestral parlez
ete du chateau des
leges.



DOUBLE DRAGON

J'attendais depuis une bonne quinzaine de jours, les textes, ô combien précieux de notre cher David, mais une méningite falloïde ça n'attend pas. Alors je dois écrire moi-même ce test sur DOUBLE-DRAGON quelle poisse, mais qu'est-ce que je vais bien pouvoir leur dire à nos innombrables lecteurs (4) je crois que le jeu se résume en deux mots, c'est bien, non c'est mieux que bien, et pour ainsi dire, c'est assez ressemblant au jeu de café. Pratiquement tout y est, de plus une bonne musique accompagnée de bons bruitages. Enfin, si vous n'aimez pas ce jeu (tous les goûts sont dans la nature mais quand même) c'est que vous n'aurez rien compris à l'histoire.



Christophe

AFTER THE WAR

Et oui, encore un jeu tout droit sorti de notre éditeur espagnol préféré. Alors, cette fois-ci, peux d'ors et déjà vous dire qu'ils ont encore assurés comme des bêtes. Que ce soit la première ou la seconde partie, AFTER THE WAR est une vraie réussite. La première partie est un peu du style VIGILANTE mais ici, on ne peut compter que sur nos connaissances en baston, et quelle baston ! Entre les hommes de la rue et les puncks, il y en a des adversaires à envoyer dans un autre monde. Bien entendu, à la fin de chaque niveau (il y en a trois en tout), il y a un adversaire plus dur que les autres à éliminer. Le seul défaut de cette première partie c'est le manque de musique. Donc pour la première partie, un 15/20 suffira. La seconde partie quant à elle est beaucoup plus agréable à regarder. Donc 16/20.



David

rs le numéro 1 vous a plu, ok, il n'a peut pas plu à tous le monde mais avouez qu'il est fait non ?

ccord nous sommes un peu limité en moyens iques, mais savez-vous tout le mal que nous donnons pour l'imprimer ? Alors écoutez bien -que je vous assure que ce n'est pas de tout . D'abord tous les textes sont redigés sur RD 6128 puis convertis pour l'OCP, vaillés en italique si besoin et reconvertis le OXFORD P.A.O.

nt aux dessins, ils furent créés sur SALUT ISIE version 464, transférés sur disques puis l'OCP, retravaillés eux aussi, ils passent dans un trameur ou ils sont de nouveau iés puis sauvegardés. Les images écrans (ntations de jeux) sont directement envoyées le trameur, enfin, dessins et images écrans convertis pour OXFORD P.A.O.

s ne l'auriez pas imaginer non ? Nous sommes ment certain que les autres auteurs de nes ne se donnent pas le quart du travail, nous faisons, pour créer leur journal.

est sur, que question dessin, un coup de er et c'est terminé.

f si dans le numéro précédent nous nous s légèrement égarés en imprimant quelques les ne relatant pas des faits informatique, allons essayer de nous rattraper ainsi tous commentaires et suggestions seront les venues mais n'oubliez pas qu'il n'y a qu'une e adresse MINITEL.

pour terminer enfin et sans plus tarder, je menacé d'être hectoplasmé sur le champs, le génial Christophe, si je ne m'excuse pas de suite d'avoir dit du mal d'un confrère Syntax error, bon alors d'accord voila: est beau, bien rempli, bourré de fautes aussi ie arrêtez, je ne ferais plus accord, c'est bien, mais n'empêche que sans er, non non... ...aaaarrrRRRRHHGGGGHHHH.

aarrRRGGHHHH.

FRAICHES MES
DEMOS FRAICHES!



CHRISTOPHE

IRA DEUM OU LA RUBRIQUE DU PARFAIT PETIT VENGEUR

Depuis un certain temps, nous voyons apparaitre des demos, ce sont des expressions creatives, des exercices de style informatique, mais comme le remarque tres justement les Malibu crackers, les repompeurs se developpent aussi vite que les demos. Enfin, je pense qu'il vaut mieux creer soi-meme, aussi nulle qu'elle puisse etre, au lieu de repiquer les routines des autres plus evoluees.

- 01- THE LAST DEMO / Fefesse - Cadet
- 02- MALIBU DEMO 4 / Malibu crackers
- 03- MCS DEMO 6 / Mcs
- 04- FIRST DEMO / Ast - Vab
- 05- DEMO 1 / Tkc
- 06- DEMO 1 / Exocet - Bdr

Nous n'en classerons que 6 cette fois-ci, because, on a pas vu les autres mais esperons les decouvrir tres rapidement.

BIDOUQUOUQUOUQUILLES

DRAGON NINJA -255 vies:
 recherchez 32/17/96/3E/08 remplacez 08 par FF
 -Energie infinie:
 recherchez 32/14/18/C9/3D remplacez 3D par 00
 recherchez 14/18/18/13/3D remplacez 3D par 00

RICK DANGEROUS:VIES INFINI
 recherchez 28/0C/3A/FE/3D
 remplacez 3D par 00

La suite la prochaine fois

Desole les enfants, on aurait bien aime en mettre beaucoup plus etant donne qu'on a une liste de bidouilles qui fait en gros 8 km mais bon notre super maxi programme du mois et je tiens a le repeter entierement ecrit par moi (tapez-le, non sans deconner) nous prend toute la place.

Bahh c'est pas grave ce sera pour la prochaine...

1 ' ARUTIL
 2 ' Written by VAB
 3 ' (C) 1990 Hacker Group System.
 4 '

30 MEMORY &1FFF
 40 FOR i=&2000 TO &2183
 50 READ at:POKE i,VAL("&"*at\$)
 60 NEXT i:CALL &2000

100 DATA 3E,01,CD,0E,BC,01,1A,1A,CD,38,BC,21,75,20,6
 110 DATA E5,46,48,CD,32,BC,E1,23,F1,3C,FE,04,20,F1,3
 120 DATA 5E,23,56,06,BC,ED,59,04,ED,51,23,3D,2D,F2,1
 130 DATA 00,C0,CD,6C,20,1A,FE,FC,20,13,13,1A,FE,02,2
 140 DATA 13,4F,1A,CD,53,20,0D,20,FA,18,05,3E,FC,CD,9
 150 DATA 13,18,E2,77,23,05,C0,2A,26,00,F5,CD,26,BC,0
 160 DATA 00,7C,FE,C7,20,05,7D,FE,D0,28,07,F1,22,26,0
 170 DATA 50,C9,E1,E1,C9,1A,00,00,00,01,28,02,2E,06,1
 180 DATA 15,FC,FF,00,FC,16,00,C0,7D,E0,70,F0,00,C0,1
 190 DATA 00,10,E0,FC,03,30,10,00,C0,FC,48,00,FC,05,1
 200 DATA 00,C0,FC,48,00,FC,03,30,E0,30,C0,00,C0,FC,1
 210 DATA 30,F0,30,60,30,40,00,C0,FC,48,00,FC,05,30,1
 220 DATA 00,30,30,70,30,70,80,00,C0,FC,FF,00,FC,FF,1
 230 DATA FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,1
 240 DATA 00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,1
 250 DATA FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,1
 260 DATA FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,1
 270 DATA 00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,1
 280 DATA FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,1
 290 DATA FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,1
 300 DATA 00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,1
 310 DATA FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,1
 320 DATA FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,1
 330 DATA 00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,1
 340 DATA FC,41,00,00

Quoi de neuf doc?

L'expension des fanzines est un fait reel, quand ant de nouveaux groupes de crackers se developpent il est presque certain qu'un jour ou 'autre ils viennent au fanzine dans le cas ou 'on possede une imprimante bien sur mais alors, out va bien dans le meilleurs des mondes ne irez-vous, et bien non justement, nous nous etrouvons dans un cas contraire et a savoir, otre tres aime Syntax error ne paraitra plus et ela a partir du numero 7. Mais comme ci ca ne uffisait pas c'est au tour de Croconews de eposer le bilan le numero 9 en sera le dernier, lors pourquoi? c'est une bonne question et je ous remercie de me l'avoir pause question uivante? non en fait il est probable que les rincipaux responsables de ces fanzines aient eclare forfait mais pourquoi Dieu seul le sait, ncore une affaire a suivre...

Quant a nous et bien vous devrez nous supporter ncore un petit peu enfin on verra bien...

Chaud devant !

Nous interrompons cette page de bidouilles pour vous communiquer une depeche tombant a l'instant sur notre telex, en effet nous apprenons que le groupe I.O.P (News Amstrad) nous propose un projet de fusion entre Hacker Group System et eux-meme. Dans tous les cas nous vous tenons au courant...

A savoir qu' Hacker Group System est deja le fruit d'une fusion.

AS SANS BEURRE

LES NULLARDS DE LA ROUTINE ONT CHOISI

la, cette fois-ci, c'est
 Le grand maitre, que
 e, le grand genie qu'est
 bien voulu vous accorder
 ubrique Assembleur dans
 fanzine. Eh oui, c'est
 il est la, la, et puis
 et encore la. Cette
 que, comme vous pourrez
 onstater, ce n'est pas
 ent une initiation
 plutot une aide. Elle est
 see par des routines qui
 te ecrite par AST. Voila,
 nse avoir fait le tour,
 nc, je vous laisse. Mais
 combien de temps ???
 CDFP: il est impenssable
 tel texte puisse etre
 uit de mon genie
 lectuellement superieur
 r consequent je degage
 s responsabilites envers
 ecteurs.)

```

ORG &A600 ; Attention, ce programme est relogeabl
;
; Copyright AST SYSTEM Fevrier 1989
;
AST1 LD HL,&0040 ; Adresse de depart du prog. a coder
LD BC,&4000 ; Longueur du prog. a coder
LD A,(HL)
XOR &28 ; Octet de codage par XOR &28
LD (HL),A
INC HL ; HL=HL+1
DEC BC ; Decremente le registre BC
LD A,B
OR C
JR NZ,AST1 ; Tant que BC(<)0 retourne en AST1
RET ; Retour - fin

```

Ce programme sert a coder : - les programmes
 - certains textes de scrollings ou autres

Pour ceux qui n'ont pas d'assembleur :

```

10 FOR I=&A600 TO &A610
20 READ A$:POKE I,VAL("&"&A$):NEXT
30 DATA 21,40,00,01,00,40,7E,EE,20,77,23,0B,70,B1,20,F6,C9
40 CALL &A600

```

ORG &A600 ; Routine entierement relogeable

AST SYSTEM - Decembre 1989

```

XOR A ; A=0
LD B,&08 ; B=8
LD HL,&C000 ; Place HL en memoire ecran
RLC (HL) ; Effectue une rotation a gauche
INC HL ; HL=HL+1
CP H
JR NZ,AST2 ; B=0 ? Non, alors retourne en AST2
DJNZ AST1
RET ; Fin, finish, the end

```

obtenir la meme chose mais a droite, remplacer RLC (HL) par
 RRC (HL), ce qui effectue donc une rotation a droite sans le report.

Pour ceux qui ne possedent pas d'assembleur :

```

10 FOR I=&A600 TO &A60E
20 READ A$:POKE I,VAL("&"&A$):NEXT
30 DATA 0F,06,08,21,00,C0,CB,06,23,BC,20,FA,10,F5,C9
40 CALL &A600

```

FANZINES

Et si la guerre des fanzines fait rage nous sommes en mesure de vous fournir quelques bonnes adresses afin de pouvoir depauser des bombes au metronytal d'uranium EDX725/1, des adresses de fanzines seulement, tous ce qui est clubs de piratage et autres lieux de predilection des crackers ne pourront etre citer afin de preserver l'environnement des dechets radioactifs, ainsi nous commencons par:

CRAZY CROC: LAMOTIE Gerard / Ruelle
 Morgne 71290 PRETY

CROCONEWS: BIZIEN DANIELLE / 21 rue
 Desportes 93400 ST-OUEN

DIRTY STYLE: 3615 code RTEL une fois au
 sommaire tapez: *ECR DIRTY

SYNTAX ERROR: 15 rue Collange 92300
 LEVALLOIS-PERET

DIRTY STYLE

MOYENS TECHNIQUES

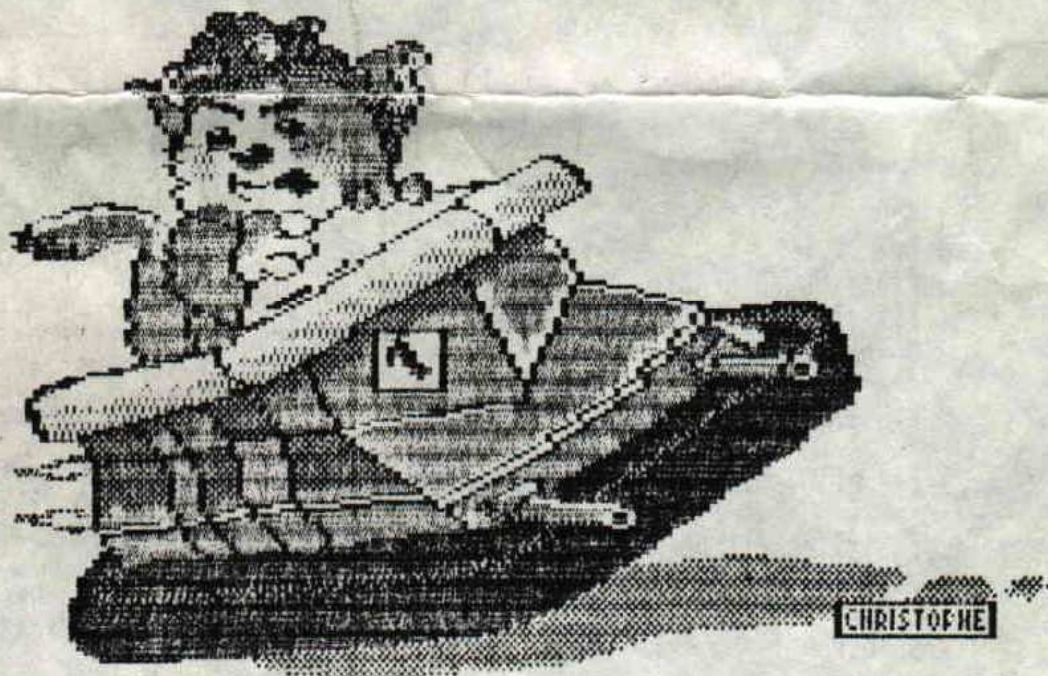
- 2 CPC 6128 couleurs
- 2 CPC 464 couleurs + 1 drive
- 1 Imprimante DMP 2160 - DMP 2000
- Oep Art Studio v2.4
- Salut l'artiste
- Oxford P.A.O v4.7
- Amx stop press v2.0
- Tasword 6128
- 2 Convertisseurs d'image
- 1 Trameur d'image
- Beaucoup d'imagination
- et 83 litres de bière ont été nécessaires pour sa réalisation.

PS: Nous ne possédons pas de scanner.

Et bien voila, un numero de plus c'est pas si difficile que ca. A noter DIRTY STYLE change de mains car desormais HACKER GROUP SYSTEM possede les 68% des actions mais le changement reel ne se fera qu'a partir du numero 3 alors on dit au revoir Christophe, au revoir Jean-michel et au placard David, non je plaisante, au revoir David (merci pour lui), c'est bon, arretez de gueuler je sais qu'ils sont geniaux mais que voulez-vous, licenciement economique enfin, bonne chance pour eux. L'adresse reste inchangee, c'est toujours en 3615 code RTEL. B.A.L DIRTY.

Enfin un clin d'oeil a Phil22, Vah (pourquoi je m'oublirai ?), Ast, Hds, et bien d'autres encore ainsi que nos chers confreres. Merci a tous et a la prochaine bye...

Vah from Hacker Group System.



SALUT ET A LA PROCHAINE