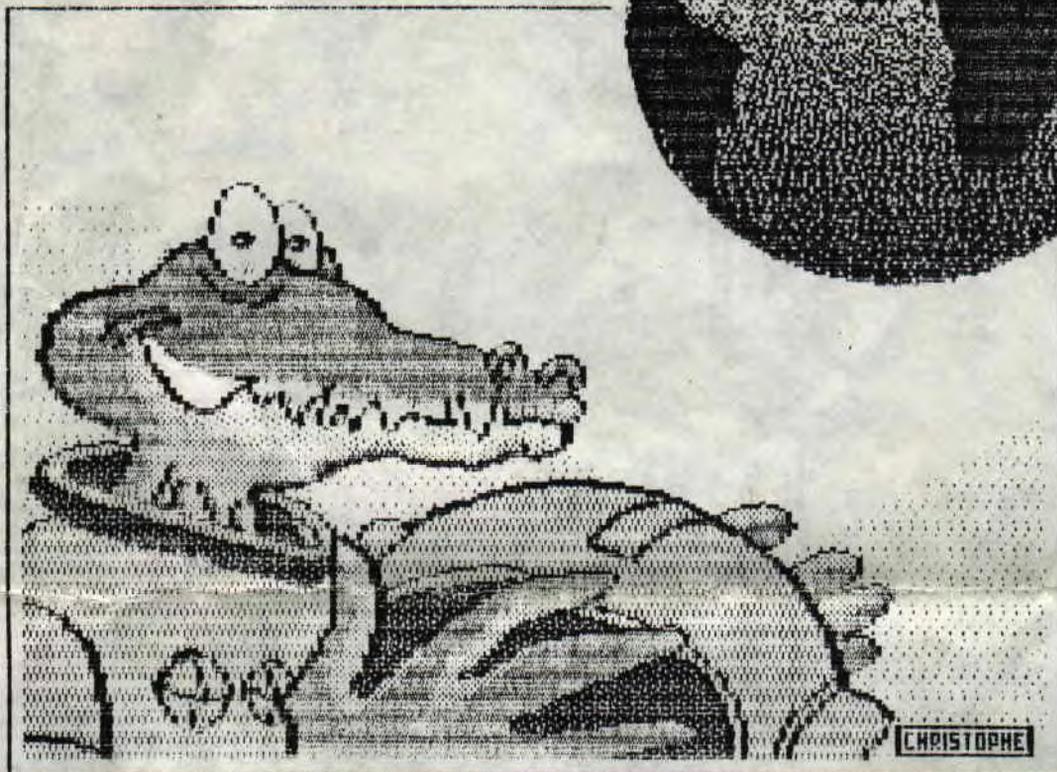


# DIRTY STYLE

- FREEWARE -

Numéro 2

- CHRISTOPHE - JEAN MICHEL - DAVID -



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 sera 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...



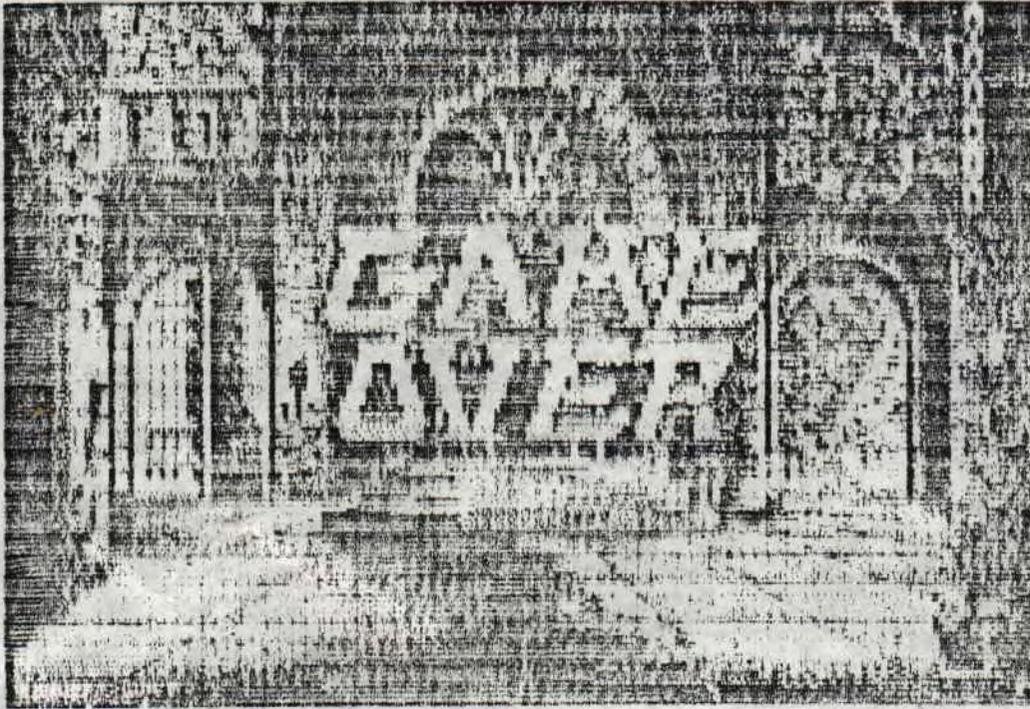
# DIRTY-STYLE



- 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

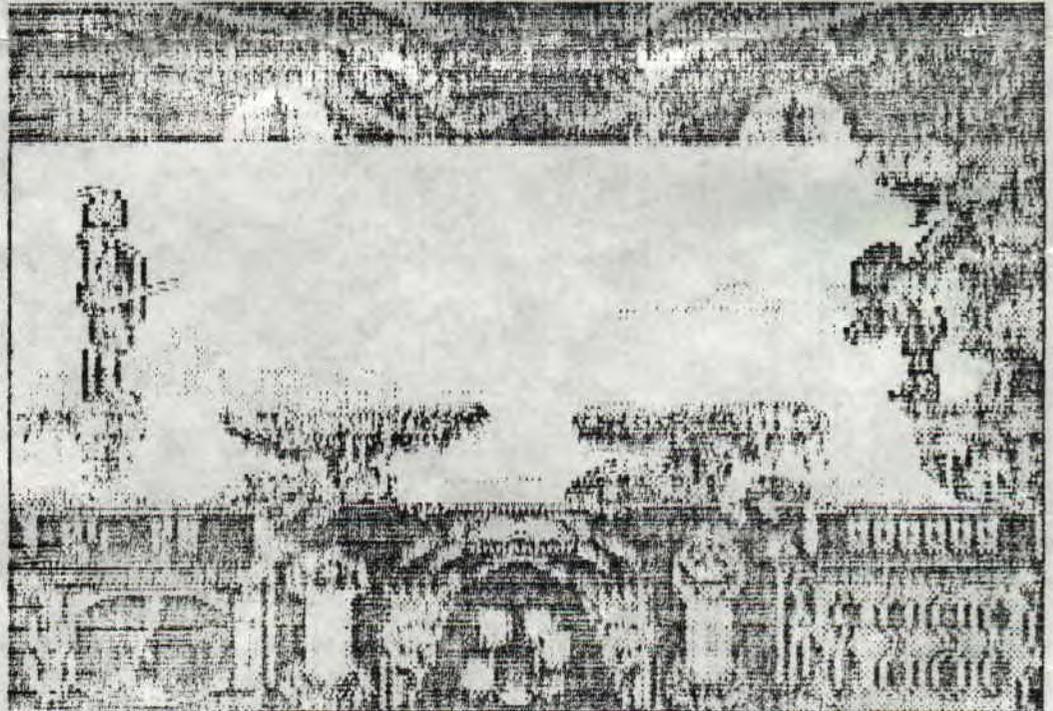
Avant de commencer ce test je tiens à signaler que les écrans que vos gros yeux globuleux visionnent avec un grand intérêt, sont les écrans du jeu carrement, par manque de temps nous n'avons pu obtenir l'image de présentation, a noter au passage que cette dernière est constituée en overscan mais toujours 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 met une autre image, ca le merite bien non ?

La vie s'est arrêtée pour les habitants de Belloth depuis que leur héros, le chevalier FAIR STORM est parti delivrer IMYA, la femme ideale, productrice de la seconde vallee. Celle-ci est aux prises de l'etre malefique le plus redoute de tous les temps: REP SABBATH le sorcier.

Lui et ses 4 clones, en quete perpetuelle de domination, ont jete leur devolu sur ce royaume, carrefour du temps, afin de dérober aux heritiers du trone de Belloth le secret du voyage dans le temps.

Muni d'une armure et de "STEEL KILLER" votre glaive ancestral partez en quete du chateau des sortileges.



## DOUBLE DRAGON

J'attendais depuis une bonne quinzaine de jours, les textes, ô combien précieux de notre cher David, mais une méningite falloide 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 punks, 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

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

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

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

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

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

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

Et pour terminer enfin et sans plus tarder, je suis menacé d'être hectoplasmé sur le champs, moi le génial Christophe, si je ne m'excuse pas tout de suite d'avoir dit du mal d'un confrère nommé Syntax error, bon alors d'accord voila:

C'est beau, bien rempli, bourré de fautes aussi non aie arrêtez, je ne ferais plus

d'accord, c'est bien, mais n'empêche que sans scanner, non non... ..aaaarrrRRRRHHGGGGHHHH.

aarrRRGGHHHH.

FRAICHES MES  
DEMOS FRAICHES !



## IRA DEUM

OU LA RUBRIQUE DU PARFAIT PETIT VENGEUR

Depuis un certain temps, nous voyons apparaître 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.

# BIDOUQUOUQUOUQUOUVILLES



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 INFINIES  
 recherchez 28/0C/3A/FE/3D/32  
 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...

## Quoi de neuf doc?

L'expension des fanzines est un fait reel, quand tant de nouveaux groupes de crackers se developpent il est presque certain qu'un jour ou l'autre ils viennent au fanzine dans le cas ou l'on possede une imprimante bien sur mais alors, tout va bien dans le meilleurs des mondes ne direz-vous, et bien non justement, nous nous retrouvons dans un cas contraire et a savoir, notre tres aime Syntax error ne paraitra plus et cela a partir du numero 7. Mais comme ci ca ne suffisait pas c'est au tour de Croconews de deposer le bilan le numero 9 en sera le dernier, alors pourquoi? c'est une bonne question et je vous remercie de me l'avoir posee question suivante? non en fait il est probable que les principaux responsables de ces fanzines aient declare forfait mais pourquoi Dieu seul le sait, encore une affaire a suivre...

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

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

```

30 MEMORY &IFF
40 FOR i=&2000 TO &2103
50 READ a$:POKE i,VAL("a"+a$)
60 NEXT i:CALL &2000
100 DATA 3E,01,CD,0E,BC,01,1A,1A,CD,38,BC,21,75,20,AF,FE
110 DATA E5,46,48,CD,32,BC,E1,23,F1,3C,FE,04,20,F1,3E,04
120 DATA 5E,23,56,06,BC,ED,59,04,ED,51,23,3D,20,F2,EB,21
130 DATA 00,C0,CD,6C,20,1A,FE,FC,20,13,13,1A,FE,02,20,0B
140 DATA 13,4F,1A,CD,53,20,0D,20,FA,18,05,3E,FC,CD,53,20
150 DATA 13,18,E2,77,23,05,C0,2A,26,00,FE,CD,26,BC,00,00
160 DATA 00,7C,FE,C7,20,05,7D,FE,D0,28,07,F1,22,26,00,06
170 DATA 5D,C9,E1,E1,C9,1A,00,00,00,01,28,02,2E,06,19,07
180 DATA 15,FC,FF,00,FC,16,00,C0,7D,ED,7D,FD,00,C0,FC,48
190 DATA 00,10,ED,FC,03,30,10,00,C0,FC,48,00,FC,05,30,40
200 DATA 00,C0,FC,48,00,FC,03,30,ED,30,C0,00,C0,FC,48,00
210 DATA 30,FD,30,60,30,40,00,C0,FC,48,00,FC,05,30,FC,48
220 DATA 00,30,30,70,30,70,80,00,C0,FC,FF,00,FC,FF,00,FC
230 DATA FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF
240 DATA 00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00
250 DATA FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC
260 DATA FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF
270 DATA 00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00
280 DATA FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC
290 DATA FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF
300 DATA 00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00
310 DATA FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC
320 DATA FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF
330 DATA 00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00,FC,FF,00
340 DATA FC,41,00,00

```

## 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 Anstrad) nous propose un projet de fusion entre Hacker Group System et eux-meme. Dans tous les cas nos 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

Voilà, cette fois-ci, c'est fait. Le grand maître, que dis-je, le grand génie qu'est AST a bien voulu vous accorder une rubrique Assembleur dans ce fanzine. Eh oui, c'est vrai, il est là, là, et puis là et encore là. Cette rubrique, comme vous pourrez le constater, ce n'est pas vraiment une initiation mais plutôt une aide. Elle est composée par des routines qui ont été écrites par AST. Voilà, je pense avoir fait le tour, et donc, je vous laisse. Mais pour combien de temps ???

(NDGDCFF: il est impensable qu'un tel texte puisse être le fruit de mon génie intellectuellement supérieur et par conséquent je dégage toutes responsabilités envers nos lecteurs.)

```

ORG &A600 ; Attention, ce programme est relogeable
;
; Copyright AST SYSTEM Fevrier 1989
;
LD HL,&0040 ; Adresse de depart du prog. a coder
LD BC,&4000 ; Longueur du prog. a coder
AST1 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 à 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 entièrement relogeable

(C) AST SYSTEM - Decembre 1989

```

AST1 XOR A ; A=0
LD B,&08 ; B=8
AST2 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

```

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

Pour ceux qui ne possèdent 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 dépouser 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 être cités afin de préserver l'environnement des déchets radioactifs, ainsi nous commençons par :

CRAZY CROC: LAMOTTE Gerard / Ruelle  
borgne 71290 PRETY

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

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

SYNTAX ERROR: 15 rue Collange 92300  
LEVALLOIS-PERET

# DIRTY STYLE

## MOYENS TECHNIQUES

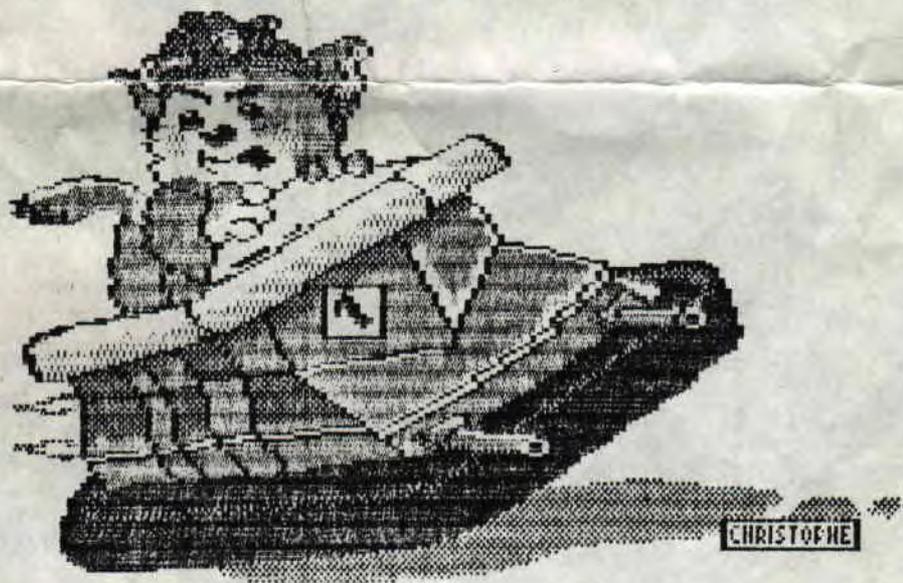
- 2 CPC 6128 couleurs
- 2 CPC 464 couleurs + 1 drive
- 1 Imprimante DMP 2160 - DMP 2000
- Oep Art Studio v2.4
- Salut l'artiste
- Oxford P.A.O v4.7
- Amx stop press v2.0
- Tasword 6128
- 2 Convertisseurs d'image
- 1 Trameur d'image
- Beaucoup d'imagination
- et 83 litres de bière ont été nécessaires 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, arrêtez de gueuler je sais qu'ils sont geniaux mais que voulez-vous, licenciement economique enfin, bonne chance pour eux, L'adresse reste inchangée, c'est toujours en 3615 code RTEL. B.A.L DIRTY.

Enfin un clin d'oeil a Phil22, Vah (pourquoi je n'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