

pride utilities

TRANSMAT

INFORMATIONS

LE SUPPORT DES TRANSFERTS
DE CASSETTES A DISQUETTES

**GRAND CONCOURS
TRANSMAT**

1^{er} PRIX:

*Une Imprimante
DMP-2000*



Edité par
E.S.A.T.
Software

Numéro 4. Mensuel. Oct/Nov. 86/25F.

ESAT Software

PRIDE-UTILITES

Editeur-Distributeur- 55, rue du Tondu. BORDEAUX. Tél : 56.96.35.23

AUTEURS DE BONNS PROGRAMMES ...

TOUTES NOS NOTICES SONT EN FRANÇAIS.

SPÉCIALE DERNIÈRE
50 jeux compilés
pour 464.664.6128
cassette : 150 F disquette : 190 F

**POUR 464-664-6128
8256-8512**

TRANSMAT
transfère sur disque
les logiciels sur bandes
Mode automatique ou non
cassette : 150 F disquette : 185 F

ZEDIS II. Desassembleur
et éditeur de code Z 80.
Permet de lire la ROM
cassette : 130 F disquette : 165 F

TRANSLOCK. transfère sur
disque les logiciels protégés
par SPEEDLOCK
(LOADING : Please Wait)
cassette : 150 F disquette : 185 F

ODDJOB - utilitaire complet
sur disque contenant 8 programmes.
disque : 200 F
BOURSES D'AMÉLIORATION
envoyer votre disquette
et 50 francs pour chaque (3)

TOMCAT : sauvegarde
bandes à bandes de tous
vos logiciels
cassette : 130 F disquette : 165 F

SPIRIT . transfère les fichiers
sous en - tête sur disque.
Un désassembleur est requis.
cassette seulement : 125 F

DISC SERVICE
Envoyer votre cassette originale,
nous vous la retournerons
sur disque pour 100 F+ 15 F de port.
autres programmes inclus
70 francs chaque.

SUPER SPRITES.
Créez et animez les personnages
et vos propres jeux d'action.
Simplicité assurée
pour les enfants
cassette : 145 F disquette : 185 F

VIEWTEXT. Éditeur
de texte sur écran ou imprimante.
Recherche rapide
dans les fichiers binaires :
cassette seulement : 125 F

F.I.D.O
Organisateur de fichiers.
sur disque pour gérer votre logithèque
Indispensable disque seulement : 200 F

PRINTER PAC 1
Recopie texte ou graphique
sur imprimante DMP1 ou EPSON.
Différentes tailles de recopies
cassette : 125 F disquette : 160 F

SCRIPTOR.
Permet de définir 6 polices
de caractères sur DMP 1,
comptable AMSWORD
cassette : 130 F disquettes : 165 F

STYLO OPTIQUE

CPC		
464 cassette	295 F
664.6128 disquette	375 F
PCW		
8256.8512	860 F

**CONTACTEZ
NOUS !..**

BON DE COMMANDE

COMMENT COMMANDER : Cocher les articles ou faites-en une liste sur une feuille à part. Faites le total : frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, Franco pour achats supérieurs à 500 F)
Oui, je commande au prix unitaire de..... F

SIGNATURE

NOM _____

ADRESSE _____

Mode de paiement : chèque / mandat / contre remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à : ESAT SOFTWARE, 55, rue du Tondu, 33000 Bordeaux

S O M M A I R E

EDITORIAL	4
3D GRAND PRIX	5
AMSTRADEUS	5
AMSTRAL (cobra Soft)	5
ASTUCE N°1 ET 2	6
COMMANDO	6
DOGSBODY (Bug Byte)	6
DE PLUS EN PLUS	7
NEWS	8
DON JUAN	9
DOORS OF DOOM (Amsoft)	9
HALLS OF GOLD (Ariolasoft)	9
JET SET WILLY	10
TURBO ESPRIT	10
AU SECOURS !	11
Grd CONCOURS TRANSMAT	14
ABONNEMENT	15
UNI-LOADER	16
SORCERY	17
DISC SERVICE	18
CONTACT REDACTION	18
STARION	20
TRANSFERTS	21
PROCHAINEMENT	22
MINI CONCOURS	22

ESAT SOFTWARE

AMSTRAD CPC 464/664/6128

HERCULE

THE TAPE TO DISC UTILITY FOR
HEADERLESS SOFTWARE



pride utilities

AMSTRAD CPC 464/664/6128

F.I.D.O

FILE & DISC ORGANISER



Directeur de la publication : Mr Jean PHILIPPEAU
 Rédacteur en chef : Laurent KUTIL
 Rédaction : Laurent KUTIL, Iain CHRISTIE, Steve THOMAS, ...
 Maquette : AGENCE MADE. Conception: Jean-Claude DEBON
 Imprimerie : IMPRIMERIE LHOMME
 Responsable Publicité : Philippe RIOUX (poste 45)
 Secrétariat : Nathalie TIXIER
 Standart : Françoise FERBOS
 Dépôt légal : 4° Trimestre 1986
 Edité et distribué par E.S.A.T. SOFTWARE
 Adresse du journal : 55/57, rue du Tondu 33 000 Bordeaux.
 Téléphone du journal : 56.96.35.23

© 1986 Toutes les routines publiées appartiennent à TRANSMAT INFORMATION, ainsi qu'à leur créateur.
 TRANSMAT INFORMATION est une revue technique en collaboration avec PRIDE UTILITIES, que notre équipe tient à remercier, et n'a aucun lien
 avec un organisme de presse.

Dans le numéro précédent l'automne était en filigrane.

Telle une araignée, il a tissé sa toile, mis en place son décor, nous préparant ainsi à nos longues soirées d'hiver devant notre petit écran. Vous laisserez aux autres le grand écran, médiatique sûrement, mais si peu réceptif au basic.

Ce numéro quatre que vous allez parcourir avant de l'utiliser est un numéro de transition. Pour le prix tout d'abord, car les conditions de sa survie nous imposent d'en porter le prix à 25 F ; ceci ne change évidemment rien à ceux qui nous ont déjà fait confiance en s'abonnant.

Ce numéro va aussi changer de look, nous étions fiers de notre travail, nous nous remettons en cause en espérant vous être agréable.

Les Revendeurs AMSTRAD sont de plus en plus nombreux à vous le proposer, nous en sommes heureux, et c'est aussi pour eux que nous voulons l'améliorer.

Vous trouverez aussi dans ce numéro un jeu en forme de loterie assez bien doté ; c'est aussi une façon de vous remercier pour votre fidélité et votre patience.

Alors bonne chance, bon courage pour vos transferts, et n'oubliez pas que derrière la froideur des symboles du langage basic se cache des hommes et des femmes qui sont à votre entière disposition pour vous aider.

J.C PHILIPPEAU

3D GRAND PRIX : Tous CPC

Utilisez TRANS 2

RENOMMEZ le premier programme GRAND. BIN et le second programme GRAND

1. BIN. Ne pas relogez le fichier

```
10 FOR X=&BE80 TO &BED7:READ A:POKE X,A:NEXT:CALL &BE80
```

```
20 DATA
```

```
&21,&88,&BE,&0E,&FD,&C3,&16,&BD,&0E,&07,&11,&40,&00,&21,&4F
```

```
30 DATA
```

```
&B1,&CD,&CE,&BC,&06,&0A,&21,&CE,&BE,&11,&00,&C0,&CD,&77,&BC
```

```
40 DATA
```

```
&21,&40,&00,&CD,&80,&BC,&D4,&AB,&BE,&77,&23,&18,&F6,&FE,&0F
```

```
50 DATA
```

```
&C0,&E1,&CD,&7A,&BC,&21,&CE,&BE,&06,&0A,&CD,&8C,&BC,&21,&40
```

```
60 DATA
```

```
&00,&11,&BC,&A6,&01,&6B,&41,&3E,&02,&CD,&98,&BC,&CD,&8F,&BC
```

```
70 DATA
```

```
&C3,&6B,&41,&47,&52,&41,&4E,&44,&31,&2E,&42,&49,&4E
```

Réinitialisez l'ordinateur, tapez et sauvegardez comme 3DGP. BAS le programme de chargement suivant :

```
10 FOR X=&BE80 TO &BEB8:READ A:POKE X,A:NEXT:CALL &BE80
```

```
20 DATA
```

```
&21,&4F,&B1,&CD,&CE,&BC,&06,&09,&21,&A6,&BE,&CD,&77,&BC,&EB
```

```
30 DATA
```

```
&CD,&83,&BC,&CD,&7A,&BC,&21,&9E,&BE,&22,&BD,&01,&C3,&40,&00
```

```
40 DATA
```

```
&21,&AF,&BE,&06,&0A,&C3,&77,&BC,&47,&52,&41,&4E,&44,&2E,&42
```

```
50 DATA
```

```
&49,&4E,&47,&52,&41,&4E,&44,&31,&2E,&42,&49,&4E
```

AMSTRADEUS

- RENAME le premier programme STRADEUS. BAS. DEFAULT le second et renommez les 4 suivants : TITRE1, TITRE2, TITRE3, TITRE4

- Modifiez STRADEUS. BAS

```
610 CHAIN "MUSICAS"
```

- Modifiez MUSICAS. BAS

```
810 :LOCATE 4,2:? "Mettre une disquette vierge":
```

```
830 :LOCATE 4,3:.....
```

```
930 :LOCATE 6,2:? "Mettre la disquette dans le lecteur"
```

```
950 :GOSUB 3560:LOCATE 4,3:? "Puis pressez n'importe quelle touche"
```

```
1005 h=16:b=20:g=18:d=62:f en=0:GOSUB 3560:LOCATE 4,3:INPUT "Nom du titre à charger"; t$
```

```
1010 OPENIN t$:.....
```

AMSTRAL (Cobra Soft)

- Utilisez TRANS 3. Relogez le troisième fichier

- Modifiez dans AMSTRAL. BAS

```
590 RUN"AMSTRAL2"
```

- Modifiez dans AMSTRAL2. BAS

```
10 MEMORY &9FFF : LOAD"SCP.BIN" : CALL &A2F6: PEN O: CALL &A80C :  
MODE1 : PEN 1
```

ASTUCES N° 1

Tapez, sauvegardez et lancez ce programme qui vous permettra de déprotéger un fichier basic sur n'importe quel CPC (464-664-6128).

```
10 FOR X=&BE80 TO &BEB6:READ a:POKE x,a:NEXT:IF PEEK (&BD5C)=&37
THEN POKE &BEA8,&45
20 CALL &BE80:CALL &BBBA:CALL &BC02: MODE 1:BORDER 1:INK 0,1:INK
1,26:PEN 1:PAPER 0
30 PRINT"DEPRO 1.2 En mémoire":PRINT CHR$(164)" E.S.A.T SOFTWARE
1986":PRINT 40 NEW
50 DATA &3A,&7A,&BC,&32,&B7, &BE,&3E,&C3, &32, &7A, &BC, &2A,
&7B, &BC, &22, &B8,&BE,&21, &98, &BE, &22, &7B, &BC, &C9, &F5, &E5,
&3A, &B7, &BE, &32, &7A, &BC, &2A, &B8, &BE, &22, &7B, &BC, &AF,
&32,&2C, &AE, &E1, &F1, &CD, &7A, &BC, &F5, &E5, &CD, &80, &BE,
&E1, &F1, &C9
```

ASTUCES N° 2

Tapez, sauvegardez et lancez ce programme qui vous permettra d'augmenter de 20% la vitesse de votre lecteur de disquette (écriture et lecture). Ce programme est compatible avec tous les CPC (464-664-6128).

```
10FOR X=&1000 TO &1012:READ A:POKE X,A:NEXT
20 CALL &1000: CALL &BBBA:CALL &BC02:MODE 1:BORDER 1:INK 0,1INK
1,26:PEN 1:PAPER 0
30 PRINT"TURBODISC 1.2 En mémoire":PRINT CHR$(164)" E.S.A.T
SOFTWARE 1986":PRINT 40 NEW
50 DATA 33,10, 16, 223, 7, 16, 201, 13, 198, 7, 35, 0, 200, 0, 1, 1, 10, 0, 3
```

COMMANDO

- Utilisez TRANS 4 AUTO
- Tapez le chargeur suivant

```
10 OPENOUT"X":MEMORY &5BFF:CLOSEOUT
20 LOAD"COMMANDO.BIN"
30 CALL &5C00
```

DOGSBODY (Bug byte)

- Utilisez TRANS 5 AUTO
 - Modifiez dans DOGSBODY. BAS
- ```
610 MEMORY 9999: LOAD "D1" : LOAD "D2" : CALL 20003 : LOAD "D3" : LOAD
"D4" : GOTO 10
```
- Pour rendre ce programme compatible 664 - 6128 et compatible disquette, modifiez aux lignes 500 et 607 de DOGSBODY. BAS, toutes les instructions
  - OUT 255,X par OUT &BC00,X
  - OUT 256,Y par OUT &BD00,Y

# DE PLUS EN PLUS...

**V**oilà bientôt 4 mois que vous connaissez TRANSMAT INFORMATIONS, et ses routines de transferts. Désormais tous les trois mois, un numéro hors-série viendra compléter votre collection d'utilitaire. Au sommaire de ce numéro, des routines en assembleur (listing source commenté), pour réussir le transfert de logiciels difficiles. Par exemple le transfert de certains logiciels nécessite des routines en assembleur de 2K, et plus.

TRANSMAT H. S publiera, commentera, détaillera pour vous toutes les astuces de programmations des professionnels de la micro informatique.

Rendez-vous dès le mois de décembre, pour le numéro 1 de TRANSMAT H. S.

# SORACOM

## éditions

L'UNIVERS DU  
**PCW**  
PATRICK LEON

### Nos revues :

#### CPC — AMSTAR — MEGAHERTZ

- CPC**  
Revue du standard AMSTRAD et SCHNEIDER 19 F
- MEGAHERTZ**  
Magazine Communication et Informatique ..... 18 F
- AMSTAR**  
La Revue des Jeunes ..... 8,50 F

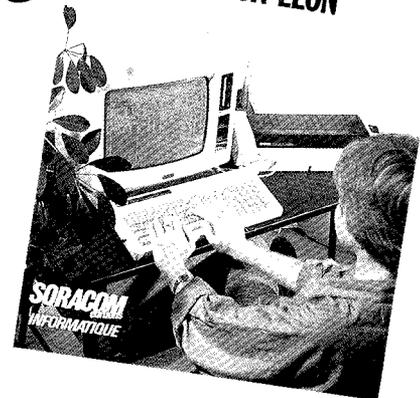
### Nos livres sur AMSTRAD

- Mieux programmer sur AMSTRAD**  
Michel ARCHAMBAULT ..... 85 F
- Communiquez avec AMSTRAD**  
D. BONOMO - E. DUTERTRE ..... 90 F
- Jouez avec AMSTRAD**  
KERLOCH ..... 48 F
- Programmes utilitaires pour AMSTRAD**  
Michel ARCHAMBAULT ..... 85 F
- L'Univers des PCW**  
Patrick LEON ..... 119 F

Tarif pour 1 numéro de presse

Participation aux frais de port 5 F

Si commande de livre (ajouter 7,10 F pour le port).



### ▶▶▶▶▶ BON DE COMMANDE ◀◀◀◀◀◀◀

Nom ..... Prénom .....  
 Adresse .....  
 Code postal ..... Ville .....  
 Ci-joint ..... F en chèque bancaire, CCP, mandat\*  
 à l'ordre des éditions SORACOM.

La Haie de Pan 35170 BRUZ, tél.: 99.52.98.11

\*Rayer les mentions inutiles.

# N E W S

**D**epuis de longs mois, vous êtes nombreux à nous demander du matériel ou des périphériques **AMSTRAD**.

Pendant une longue période nous vous avons répondu que tel n'était pas notre vocation.

Au début de l'été une opportunité s'est offerte à nous à travers la disponibilité d'un local mitoyen à nos bureaux.

Nous avons donc pris la décision d'ouvrir une boutique consacrée aux matériels **AMSTRAD** et à tous les produits **HARD** ou **SOFT** qui s'y rattachent. Avec le même esprit qui nous anime nous vous accueillerons dans ce magasin où **LAURENT KUTIL** maintenant responsable informatique vous aidera si par hasard vous pensez en avoir besoin.

Si vous habitez la **GIRONDE** ou **UN DEPARTEMENT LIMITROPHE**, c'est avec plaisir que nous ferons votre connaissance.

L'arrivée du compatible 1512 va bouleverser bien des habitudes de vente et un programmeur à la hauteur ne sera sûrement pas de trop.

A BIENTOT.

## ■ DON JUAN

- 1 - Utilisez votre cassette originale et une cassette vierge.
- 2 - Positionnez votre original dans le lecteur et tapez en mode direct  
TAPE:POKE &AC03, &AE:POKE &AC02,&45:POKE &AC01,&32:LOAD"
- 3 - Insérez maintenant votre cassette vierge et tapez SAVE "DONJUAN".
- 4 - Recommencez au point 2. Maintenant supprimez la ligne 1 et la ligne 5
- 5 - Sauvegardez par SAVE "JEU01" le programme sur votre cassette vierge.
- 6 - Réinitialisez l'ordinateur et placez votre cassette vierge rembobinez au début du programme. Tapez TAPE:RUN"
- 7 - A l'apparition du message d'erreur Line does not exist in 8992 tapez 1 GOTO 6 faites SAVE "JEU01"
- 8 - Transférez maintenant le programme DONJUAN et modifiez 11000 RUN "JEU01"
- 9 - Pour jouer RUN "DONJUAN"

## ■ DOORS OF DOOM (Amsoft)

CLEAR le 1er programme.  
DEFAULT le 2ème et le 3ème  
RENAME le 4ème SCENERY. BIN

Tapez et sauvegardez comme DOORS. BAS le programme suivant

```
10 MEMORY &4000
20 LOAD"doors2.bin
30 FOR x=&BE80 TO &BE98: READ a:POKE x,a:NEXT:CALL &BE80
40 DATA
&Oe,&07,&21,&ff,&b0,&11,&40,&00,&cd,&ce,&bc,&21,&f0,&46,&11,&00,&7c
, &01,&42,&2b,&ed,&b0,&c3,&99,&7c
```

## ■ Les mines du roi Aquantus HALLS OF GOLD (Ariolasoft)

- Positionnez la bande après le premier fichier basic
  - Tapez et lancez la programme suivant
- ```
10 MODE O: TAPE : CALL &BD37
20 FOR x=&A900 TO &A924: READ a: POKE x,a:NEXT
30 DATA
&cd,&18,&bb,&06,&06,&21,&1f,&a9,&cd,&8c,&bc,&21,&40,&00,&11,&80,&a
6,
&01,&00,&98,&3e,&02,&cd,&98,&bc,&cd,&8f,&bc,&c3,&00,&98,&48,&31,&4
c,&4c,&53,&33
40 LOAD"!",&A700:POKE &A757, &0:POKE &758,&A9
50 CALL &A700
```
- Lorsque le lecteur s'arrête, insérez une cassette vierge, enfoncez REC et PLAY, et pressez une touche - La sauvegarde au format AMSTRAD commence
 - La sauvegarde accomplie, le programme s'exécute
 - Utilisez à présent TRANSMAT, pour mettre le fichier sur disque
 - Ne pas reloger le code
 - Pour jouer RUN"HALLS 1"

JET SET WILLY

INCOMPATIBLE 664 / 6128

Cette routine de transfert est uniquement valable pour la version de SOFTWARE PROJECTS et non pour la compilation THEY SOLD A MILLION. Pour cette dernière, utilisez le logiciel TRANSLOCK.

Tapez et lancez le programme et appuyez sur PLAY. Le programme se chargera et sera transféré automatiquement sur cassette dans le format AMSTRAD.

Utilisez TRANSMAT pour transférer les fichiers, ne pas reloger le second fichier.

```

10 :TAPE:SPEED WRITE 1
20 FOR X=&80 TO &FD:READ A:POKE X,A:NEXT
30 CALL &80
40 DATA
&06,&16,&3E,&1A,&21,&00,&A9,&11,&00,&08,&C5,&D5,&E5,&F5,&CD
50 DATA
&A1,&BC,&F1,&3D,&E1,&D1,&B7,&ED,&52,&C1,&10,&EF,&06,&06,&21
60 DATA
&D5,&00,&CD,&8C,&BC,&21,&DB,&00,&11,&26,&00,&01,&DB,&00,&3E
70 DATA
&02,&CD,&98,&BC,&CD,&8F,&BC,&3E,&FF,&CD,&6B,&BC,&06,&04,&21
80 DATA
&FA,&00,&CD,&8C,&BC,&21,&00,&01,&11,&00,&B0,&01,&00,&00,&3E
90 DATA
&02,&CD,&98,&BC,&CD,&8F,&BC&C3,&00,&00,&4A,&45,&54,&53,&45
100 DATA
&54,&11,&00,&00,&21,&80,&B8,&0E,&07,&CD,&CE,&BC,&06,&04,&21
110 DATA
&FA,&00,&CD,&77,&BC,&21,&00,&01,&CD,&83,&BC,&CD,&7A,&BC,&C3
120 DATA &4A,&AC,&4A,&53,&57,&31
    
```

TURBO ESPRIT

- CLEAR les 2 premiers programmes.

- Reset votre ordinateur et tapez le programme suivant pour transférer sur une cassette vierge.

```

5 : TAPE : SPEED WRITE 1
10 FOR X=&40 TO &40+11 :READ A:POKE X,A: NEXT
20 CALL &40
30 SAVE "TURBO1", B, &4000, &4268
40 POKE &41,&00:POKE &42,&08: POKE &44,&54:POKE &45,&A1
50 ? "Inserez la cassette SOURCE et appuyez sur une touche"
60 CALL &BB06:CALL &40
70 SAVE "TURBO2",B,&800,&A154
80 DATA &21,&00,&40,&11,&68,&42,&3E,&16,&CD,&A1,&BC,&C9
    
```

- Utilisez à présent TRANSMAT. DEFAULT les 2 programmes et relogez TURBO2.
BIN

- Tapez maintenant le programme de chargement suivant

```

10 OPENOUT"X":MEMORY &500:CLOSEOUT
20 MODE 1:INK 0,26
30 LOAD"TURBO1":CALL 32768
40 LOAD"TURBO2"
50 CALL &51A:CALL &1955+11
    
```

INFERNAL RUNNER :

Dans la ligne 10 du programme de chargement, il faut taper MEMORY 5600 et non MEMORY &5600

RALLY II :

Vous avez été nombreux à vous manifester pour la routine de RALLY II. La routine est seulement valable pour la version du logiciel compatible 464 - 664 - 6128. Pour les possesseurs de la version 464 uniquement, patience. Votre tour viendra !...

TONY TRUAND :

Rajoutez & devant le A1 de la ligne 40 du premier programme.

DOPPLEGANGER :

Pour conserver l'écran de présentation durant le jeu, rajouter en ligne 40 du deuxième programme 40 LOAD "DOPPLE 2" : LOAD "DOPPLE 2", &4000

SPELL BOUND :

La routine de transfert correcte de SPELL BOUND dans le numéro 5

INDIVIDUEL

REVENDEUR OFFICIEL

AMSTRAD

*Ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h
le samedi de 10 h 30 à 19 h*

20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES

Tél. : (1) 43.28.22.08

à 50 m du R.E.R. Station VINCENNES

46

FIGEAC

**Infothèque
Point 21****4, quai Bessières
46100 FIGEAC
Tél. 65.34.67.31****59**

LILLE

**PRINGAULT
MICRO-DIF****39 ter, route de Faignies
59600 MAUBEUGE
Tél. 27.64.85.26****278, rue Nationale
59800 LILLE
Tél. 20.57.01.47****62**

LENS

**LENS
MICRO
INFORMATIQUE**Revendeur qualifié
conseil AMSTRADOuvert de 9 h 30 à 12 h 30
14 h 30 à 19 h 30
Fermé le lundi Matin
**96, avenue Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44****69**

LYON

**MICRO BOUTIQUE
REVENDEUR AGRÉÉ
AMSTRAD FRANCE**CPC 464, 6128
PCW 8256
Périphériques
Plus de 300 logiciels
Livres
37, passage de l'Argue
Côté rue de Brest
69002 LYON. Tél. 78.37.46.17**71**

LE CREUSOT

DISTR ELEC**85.55.04.15**MICRO INFORMATIQUE AMSTRAD
PERIPHERIQUES-LOGICIELS
EXPEDITION PTT-CREDIT
SAV assuré en nos ateliersdu 10/10 au 10/11 10% de remise
sur le Crayon optique 8256 !**47 bis, rue du Docteur Rebillard
71 201 LE CREUSOT****75**

PARIS

SHOP INFOSHOP PHOTO montparnasse
MICRO-ORDINATEURS
PERIPHERIQUES
LOGICIELS - LIBRAIRIE

LOGICIELS

Toutes les dernières nouveautés aux meilleurs prix

Un spécialiste à votre service sans interruption :
du mardi au samedi de 10 h 15 à 19 h
Expédition contre remboursement, sur simple appel téléphonique.
33, Rue du Commandant Mouchotte, 75014 PARIS
Tél. : (1) 43.20.15.35 - Métro : Gaîté-Montparnasse**76**

LE HAVRE

**Loisir
INFORMATIQUE
76**Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels22 place du Général-de-Gaulle
76600 LE HAVRE
Tél. : 35.43.51.54**92**

PARIS La Défense

TEMPS XC.C. Les 4 TEMPS
CEDEX 25
92092 PARIS LA DEFENSE**Tél.
(1) 47.78.82.56****94**

VINCENNES

INDIVIDUEL**REVENDEUR OFFICIEL
AMSTRAD**Ouvert du mardi au vendredi
de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h,
le samedi de 10 h 30 à 19 h**22, rue de Montreuil
94300 VINCENNES.
Tél. : (1) 43.28.22.06**à 50 m du R.E.R.
Station VINCENNES

13

MARSEILLE

CALCULS ACTUELS

informatique

LOGICIELS
LIBRAIRIE
PERIPHERIQUES

Appareils en démonstration

49, rue Paradis 13006 MARSEILLE
Tél. 91.33.33.44

14

CAEN

Loisir
INFORMATIQUE
14

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

39/41 rue de l'Oratoire
14000 CAEN
Tél. : 31.85.18.77

25

BESANCON

PROFORMA-P.S.I.

CPC
464
6128



PCW
8512
PCW
8256

TOUT POUR AMSTRAD

3, rue de Lorraine
25000 BESANCON
Tél. 81.82.24.51

CLUB AMSTRAD
Maison de quartier St-Ferjeux
Avenue Ducat, 25000 BESANCON — Tél. 81.52.42.52

27

EVREUX

I L S A

7, rue de Verdun
27000 EVREUX

Tél. 32.31.64.73

33

BORDEAUX

MICRO DIFFUSION

LE SPÉCIALISTE AMSTRAD DE BORDEAUX
15 rue Saint-Rémi (près place de la bourse) 56.52.53.11
UNITÉS CENTRALES ET PÉRIPHÉRIQUES
6 et 8, rue Fernand- Philippart 56.81.11.99
LOGICIELS ET FORMATION
1, rue des Lauriers (près place du Parlement) 56.81.25.78
SON, LASER, NOUVEAUTÉS ÉLECTRONIQUES

OUVERT de 10 h à 19 h.
DU LUNDI AU SAMEDI INCLUS

33

BORDEAUX

E.S.A.T SOFTWARE

OUVERTURE D'UN MAGASIN
SPECIALISE AMSTRAD

Des Prix
EXTRAORDINAIRES
pour une Gamme de Jeux
INCROYABLE

E.S.A.T SOFTWARE

55/57, rue du Tondu
33 000 Bordeaux
tél : 56.96.35.23

37

CHAMBRAY-les-TOURS

L I M

ORDINATEURS,
LOGICIELS
PÉRIPHÉRIQUES

Matériel professionnel
Agréé AMSTRAD

Centre Commercial CATS
37170 CHAMBRAY-LES-TOURS
Tél. 47.27.29.00

40

BISCAROSSE

LA VEILLEE INFORMATIQUE

58.78.01.59

Place Marsan
40 600 BISCAROSSE

41

BLOIS

J C R Info

27, rue St Lubin
41000 BLOIS

Tél. 54.78.16.76

G R A N D C O N C O U R S

T R A N S M A T

Au bas de cette page, vous trouverez un coupon à découper et à remplir. Retournez le dès maintenant, il peut vous faire gagner de superbes lots. Au mois de décembre, un tirage au sort, désignera le grand gagnant du concours **TRANSMAT**.

Vous trouverez un coupon dans chacun des numéros de **TRANSMAT INFORMATIONS**, jusqu'à Noël. N'hésitez pas, renvoyez plusieurs coupons.

La clôture du concours se fera le 24 décembre à minuit, le cachet de la poste faisant foi.

LISTE DES LOTS

1er prix : 1 DMP-2000

2ème prix : 1 stylo optique pour CPC

3ème prix : 1 logiciel HERCULE

du 4ème au 10ème prix : 1 coffret de 50 jeux sur cassette

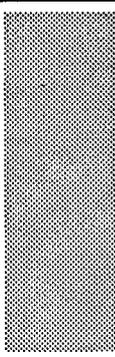
du 11ème au 20ème prix : 1 surprise

à c o n s e r v e r

TRANSMAT NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____

à e x p é d i e r

TRANSMAT NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____



**Enfin un support technique
pour encore mieux apprécier
la qualité des logiciels
PRIDE UTILITIES.**

Tous les secrets de TRANSMAT, de SPIRIT et de biens d'autres encore, vous seront dévoilés. Des astuces, des solutions inédites, vous permettront de réaliser vos transferts de sauvegarde sur disquette. Des rubriques dans lesquelles vous pourrez écrire. TRANSMAT informations une trilogie utilitaire, informations, et compétence à votre service.

**12 Numéros pour 300 francs (port gratuit)
Au lieu de 25 F le N° + 7, 50 F de port
Soit une économie de 90 F**

**ABONNEZ VOUS ET RECEVEZ 12 NUMEROS POUR LE
PRIX DE 11 NUMEROS SOIT 300 F**

CI-JOINT UN CHEQUE (LIBELLE A L'ORDRE D'E.S.A.T SOFTWARE)
D'UN MONTANT DE...

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____
VILLE : _____
TELEPHONE : _____
DATE : _____ SIGNATURE : _____

E. S. A. T SOFTWARE 55/57 rue du Tondu. 33000 BORDEAUX.

U N I - L O A D E R

Heureux possesseur d'un AMSTRAD CPC, vous avez été maintes fois confronté aux durs problèmes du chargement d'un fichier, ayant des paramètres hors limites. Par exemple, un fichier se chargeant à partir de l'adresse &40. Comment le charger en mémoire, comment le désassembler ?... Autant de questions se posent à vous, et de plus vous ne maîtrisez pas encore l'assembleur.

Voici de quoi vous contenter, puisque nous vous proposons ce mois-ci, une routine de chargement universelle, pour tous vos programmes sur disque ou sur cassette. Ha ! une dernière précision, vos fichiers devront posséder des en-têtes. Sur disquette pas de problèmes, mais sur cassette attention.

```
10 FOR X=&A000 TO &A010 : READ A:POKE X,A:NEXT
20 MODE 2:BORDER 13:INK O,13:INK 1,0?: "UNI - LOADER *"; CHR$(&A4) ; "E. S. A. T
SOFTWARE 1986: Publication TRANSMAT INFORMATIONS no 4"
30 PRINT:INPUT"Nom du fichier" ; nom$
40 nom$=UPPER$(nom$):FOR Z=1 TO LEN (nom$):POKE &A500+Z,ASC (MID$(nom$,z)) : NEXT
50 POKE &A001, LEN (nom$)
60 INPUT"Adresse de chargement : ";adresse
70 POKE &A009,adresse-256*INT (adresse/256) : POKE &A00A, INT(adresse/256)
80 CALL &A000:PRINT:PRINT"Le fichier est en mémoire..."
90 DATA &06, &00, &21, &01,&A5,&CD,&77, &BC, &21,&00,&CD, &83,&BC,&CD,&7A,
&BC,C9
```

MODE D'EMPLOI :

- Tapez le programme et lancez le par RUN
- Si votre programme se charge à l'adresse &40 (ou 64), entrez comme adresse &40 ou 64.
- Pour un fichier sur disque, vous pouvez préciser l'extension

COMMENTAIRES :

Les routines de lecture sont celles qui ont été décrites dans les numéros 1 et 2 de TRANSMAT INFORMATIONS. Nous ne reviendrons pas sur leurs explications.

LIGNE 40: Le programme fait une boucle qui correspond à la longueur du nom du fichier. A chaque exécution de la boucle, le code ASCII d'un caractère du nom du fichier est placé dans une adresse de la mémoire, fixée arbitrairement au départ. Cette adresse commence en &A500, et à chaque lecture d'une lettre du nom, l'adresse est incrémentée de 1 (&A500 + 1,&A501 + 1,&A502 + 1,...). Ce processus se répète jusqu'à la dernière lettre du nom du fichier.

LIGNE 50: Comme vous le savez, maintenant, la longueur du nom du fichier doit être inscrite dans le registre B, pour utiliser la routine &BC77. A l'adresse &A001, est placé le nombre qui correspond à la longueur du nom du fichier.

Regardons la ligne 90 ; nous voyons &06,&00. Ces deux valeurs expriment le code hexadécimal, de l'instruction assembleur LD B,&0. En clair, cela veut dire, charger dans B, la valeur 0. Donc à chaque fois que nous "pokons" une valeur en &A001, celle-ci se range dans le registre B.

LIGNE 80: Cette ligne sert à mémoriser l'adresse de chargement dans le registre HL. La manière dont celle-ci est rangée en mémoire, diffère de celle décrite à la ligne 50. En effet, la longueur du nom d'un fichier ne peut pas dépasser 16 caractères sur cassette, et 8 caractères sur disquette. Elle est donc exprimée sur 8 bits (8 bits expriment des nombres entre 0 et 255). L'adresse de chargement d'un fichier, est exprimée sur 16 bits (de &0 à &FFF). Pour ranger de telles valeurs en mémoire, il faut connaître les octets de poids faible et les octets de poids fort.

Octet de poids faible = adresse=256*INT (adresse/256)
Octet de poids fort = adresse INT(adresse/256)
Adresse = octet de poids faible+256*octet de poids fort

SORCERY (Virgin Games)

- Si votre premier fichier est SORCERY . BAS, suivez les instructions de la routine n° 1
- Si votre premier fichier est SORCERY . BIN, suivez les instructions de la routine n° 2

ROUTINE N°1

CPC 464 : - Utilisez TRANS 1 AUTO

- Réinitialisez l'ordinateur
- Chargez SORCERY et tapez en mode direct les instructions suivantes
POKE &238,0 : POKE &23A,0 : POKE &28C,&FB : POKE & 28D, &C9 : ITAPE :
SPEED WRITE 1: RUN
- Au retour du message Ready, insérez une K7 vierge et tapez SAVE "SORCERY", B,
&5DC, &A524, &5DC.
- Utilisez TRANSMAT et relogez le fichier
- Effacez SORCERY . BAS

CPC 664 - 6128 : - Utilisez TRANS 1 AUTO

- Réinitialisez l'ordinateur
- Chargez SORCERY et tapez en mode direct les instructions suivantes
POKE &AE81, &6F : POKE &AE82, 81 : POKE &238, &O : POKE &23A, O :
POKE &28C; &FB : POKE &28D, &C9 : ITAPE : SPEED WRITE 1: RUN
- Au retour du message Ready, insérez une K7 vierge et tapez SAVE "SORCERY", B,
&5DC, &A524, &5DC
- Utilisez TRANSMAT et relogez le fichier
- Effacez SORCERY . BAS

ROUTINE N° 2

TOUS CPC :

- Positionnez la K7 dans le lecteur
- Tapez et lancez le programme suivant
10 ITAPE : SPEED WRITE 1
20 FOR X=&40 TO &4B : READ A : POKE X,A : NEXT: CALL &40
30 DATA &21, &DC, &O5, &11, &24, &A5, &3E, &C5, &CD, &A1, &BC, &C9
40 SAVE "SORCERY", B, &5DC, &A524
- Insérez une cassette vierge pour la sauvegarde
- Utilisez TRANSMAT et relogez le code
- Tapez à présent le programme de chargement

5 MODE 0:INK 0,10:INK 1,26:BORDER 10

6 LOCATE 6,10:PRINT "SORCERY IS":LOCATE 8,12:PRINT "LOADING"

10 FOR x=&BE00 TO &BE2D:READ a:POKE x,a:NEXT:CALL &BE00

20 DATA

&06,&07,&21,&27,&be,&cd,&77,&bc,&21,&4a,&01,&cd,&83,&bc,&cd,&7a,&b
c,&cd,&4a,&01,&01,&27,&b1,&21,&dc,&05,&7e,&a8,&81,&77,&23,&7c,&fe,&
ab,&20,&f6,&c3,&dc,&05,&53,&4f,&52,&4f,&52,&43,&45,&52,&59

D I S C

S E R V I C E

Vous n'arrivez pas à transférer votre programme préféré sur disquette !
Pensez vite DISC SERVICE, et recevez votre programme transféré (sans en-tête, speedlock, et autres...)

Envoyez votre cassette avec ses instructions et 100 Francs pour le premier programme, + 20 francs de port.
Les programmes suivants contenus dans le même envoi, pour un prix de 70 francs chaque...
Votre cassette sera détruite pour des raisons légales. Votre programme transféré vous sera retourné sur disquette, avec ses instructions.

**NE PASSEZ PLUS DE NUITS BLANCHES A
TRANSFERER, PENSEZ DISC SERVICE.**

C O N T A C T

R E D A C T I O N

Sans précédent ! Une ligne téléphonique est enfin à votre disposition.
Elle vous mettra en contact avec la rédaction du journal
"TRANSMAT INFORMATIONS"

Respectez seulement les horaires et les jours qui vous sont indiqués :

LUNDI de 9H à 12H
MARDI de 9H à 12H
JEUDI de 14H à 16H 30

Tout appel en dehors des horaires sera refoulé. Ne téléphonez pas inutilement.

LE NUMERO : 56. 96. 35. 23



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, dépliement, etc...

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR

Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maîtrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

3D MEGACODE

Cass. 8271 **197 F** Disq. 8272 **240 F**
Logiciel utilitaire qui vous offre 48 fonctions supplémentaires sous basic. Il permet également la création et l'animation graphique en 3D de n'importe quelle figure. Un outil dont on peut difficilement se passer. Langage machine.

AMS ASN

Cass. 8273 **290 F** Disq. 8274 **350 F**
L'éditeur micro assembleur le plus vendu. Il vous permet comme tout assembleur de transformer vos programmes machines en codes objets compréhensibles par l'AMSTRAD.

C BASIC COMPILER

Disq. 8695 **49 F**
Les basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours compliés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

DAMS

Cass. 8595 **295 F** Disq. 8596 **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

DEVPACK ASSEMBLEUR

Cass. 8035 **295 F**
Programme de chez AMSTRAD, Devpack est un assembleur/désassembleur/moniteur qui vous permettra de programmer en langage machine.

DB COMPILER

Disq. 0000 **790 F**

HI FONT 64

Cass. 8560 **169 F**
Logiciel qui permet de fournir plusieurs polices de caractères supplémentaires pour les imprimantes qui se branchent sur l'AMSTRAD. En effet, la sortie 7 bits de l'AMSTRAD ne permet que 127 caractères différents.

FORTH KUMA

Cass. 8658 **490 F**
Le FORTH, c'est ce langage révolutionnaire que vous pouvez utiliser grâce à ce logiciel. Il comprend un assembleur, un éditeur ainsi que des extensions de langage. Il est fourni avec un manuel anglais.

HISOFT PASCAL

Cass. 8079 **450 F**
Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliqué en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 484.

LASER BASIC

Cass. 8545 **295 F**
Utilitaire de programmation idéal pour ceux qui composent des jeux d'arcade ou d'aventure graphique. Nombreuses instructions basiques supplémentaires qui vont jusqu'à la création de sprites. N'existe qu'en cassette.

LOGO FRANÇAIS

Disq. 8344 **220 F**
Logiciel de langage. Accessible aux très jeunes enfants, c'est la traduction en français du DR LOGO de la disquette AMSTRAD.

LOGO KUMA

Cass. 8117 **390 F**
Logiciel éducatif. Ce LOGO est le langage si prisé des enseignants. Vous apprendrez la géométrie de l'exploration grâce à la petite tortue qu'il faudra guider à travers l'écran. Manuel en anglais.

ODD JOB

Disq. 8486 **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, duplicateur, décodeur, debugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

PASCAL MT+

Disq. 8697 **790 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

RSX CYCLONE II

Cass. 8633 **130 F**
Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

SPEEDY WONDER

Cass. 8058 **250 F** Disq. 8054 **295 F**
Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêchera pas de gagner encore du temps. Ce logiciel lit tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaître l'assembleur avec SPEEDY WONDER.

SPIRIT

Cass. 8648 **150 F**
La reproduction de cassette sur disquette n'est pas toujours facile. SPIRIT permet la copie de tout logiciel sans entête, utilisable avec Transmat, vous obtiendrez presque tout ce que vous voudrez. Il est toutefois conseillé de connaître le code machine.

SUPERCOPY

Cass. 8379 **120 F** Disq. 8666 **220 F**
Logiciel utilitaire de recopie d'écran. Il n'est utilisable qu'avec l'imprimante AMSTRAD DMP1. Le programme de super copy vous permet des recopies intégrales d'écran graphique. Très utile pour la programmation de jeux.

SUPERSONIC

Cass. 8677 **169 F**
Ce logiciel nous vient d'un autre monde : celui de la composition musicale d'ambiance. Vous recherchez un bruit d'ascenseur, une voiture qui démarre... SUPERSONIC est fait pour vous. Son mode de programmation est en outre très simple. Adieu les épouvantables fonctions de basic Amstrad suivies de suites numériques insignifiantes.

SUPER SPRITES

Cass. 8901 **145 F** Disq. 8900 **185 F**
La création de sprites était très compliquée. Cet inconvénient est aujourd'hui surmonté avec SUPER SPRITES. Ceux-ci peuvent être de plusieurs couleurs simultanément et peuvent bien sûr être réutilisés dans n'importe lequel de vos futurs programmes.

TASCOPIY

Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **220 F**
TASCOPIY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT

Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **220 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

TOMCAT

Cass. 8339 **135 F** Disq. 8647 **165 F**
Logiciel de duplication. Pour sauvegarder de cassette à cassette. Programme automatique, très facile à utiliser.

TRANSMAT

Cass. 8443 **150 F** Disq. 8487 **185 F**
Logiciel de décodage. Permet le transfert de cassettes à disquettes. Programmes d'effacement ou de changement de nom.

TURBO DATA BASE TOOL BOX

Disq. 8657 **741 F**
Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de donnée du type D Base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

TURBO PASCAL 3D

Disq. 8081 **741 F**
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

TURBO PASCAL+ GRAPH 3D

Disq. 8476 **941 F**
Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels,

exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'au figures complexes.

TURBO GRAPHIC TOOL BOOK

Disq. 0000 **800 F**
Complément rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les tris vous inquiètent par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous irrite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

TURBO TUDOR

Disq. 8400 **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

U'DOS

Disq. 8392 **380 F**
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indexés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

UTILITAIRE DISC

Disq. 8394 **195 F**
Disquette utilitaire. Vous permet d'accéder au cœur de la disquette. Lecture pistes et secteurs. Très utile en cas de destruction d'un élément de fichier pour récupérer les données.

ZEDIS II

Cass. 8236 **130 F** Disq. 8234 **165 F**
ZEDIS II est un assembleur et un programme d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresse ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre cher ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression.

ZEN

Cass. 8397 **248 F**
Logiciel utilitaire. Assembleur/désassembleur, moniteur, incluant un jeu complet de commandes d'édition. Outil indispensable pour les programmeurs, vous pourrez debugger ou utiliser des étiquettes de longueur indéterminée.

STARION : Tous CPC

Utilisez TRAN 1

CLEAR le premier programme et RENOMMEZ le second STAR. BIN

Tapez et lancez le programme de transfert suivant :

```
10 FOR X=&A636 TO &A6AD:READ A:POKE X,A:NEXT:CALL &A636
100 DATA
&3E,&99,&21,&40,&00,&11,&00,&A4,&D5,&E5,&CD,&A1,&BC,&3E,&99
110 DATA
&21,&00,&C0,&11,&00,&3E,&D5,&E5,&CD,&A1,&BC,&E1,&D1,&CD,&60
120 DATA
&A6,&E1,&D1,&CD,&60,&A6,&21,&80,&A6,&11,&30,&00,&D5,&E5,&21
130 DATA
&7F,&A6,&34,&21,&7B,&A6,&06,&05,&CD,&8C,&BC,&E1,&D1,&01,&00
140 DATA
&00,&3E,&02,&CD,&98,&BC,&C3,&8F,&BC,&53,&54,&41,&52,&30,&CD
150 DATA
&03,&B9,&CD,&2B,&FF,&06,&05,&21,&A9,&A6,&CD,&77,&BC,&21,&40
160 DATA
&00,&CD,&83,&BC,&CD,&7A,&BC,&F3,&31,&00,&00,&11,&00,&00,&21
170 DATA
&40,&00,&01,&00,&A4,&ED,&B0,&C3,&55,&FF,&53,&54,&41,&52,&32
```

Maintenant tapez et sauvegardez comme STARION. BAS le programme de chargement suivant :

```
10 MODE 1:BORDER 0:FOR X=0 TO 3:INK X,0:NEXT
20 LOAD"STAR",&FF00:LOAD"STAR1",&C000:LOAD"STAR3"
30 POKE &FF3D,&C9:POKE &FFA1,&30
40 INK 1,6:INK 2,18:INK 3,26:CALL &A680
```

E.S.A.T SOFTWARE

Distribue en France les logiciels

SEMAPHORE

(Tasword - Tasprint - Tascopy - Masterfile - Mastercalc ...)

Pour Amstrad :
CPC 464 - 664 - 6128
PCW 8256 - 8512.

T R A N S F E R T S

T R A N S M A T
I N F O S

ATLANTIS (Cobra Soft) _____	n° 2 page 19
BATTLE BEYOND THE STARS _____	n° 1 page 12
BATTLE OF BRITAIN _____	n° 2 page 19
BATTLE OF THE PLANETS _____	n° 2 page 5
BOULDER DASH III _____	n° 3 page 24
Cassette anniversaire AMSTRAD MAGAZINE _____	n° 3 page 5
CAULDRON _____	n° 1 page 9
CHIROLOGIE _____	n° 3 page 9
CHOPPER - SQUAD _____	n° 1 page 12
CYRUS II CHESS _____	n° 3 page 4
DOPPLEGANGER _____	n° 3 page 18
EDEN BLUES _____	n° 2 page 12
FIGHTER PILOT _____	n° 3 page 10
FIRE - ANT _____	n° 1 page 9
GHOSTBUSTERS _____	n° 2 page 5
HOLD - UP _____	n° 1 page 5
INFERNAL RUNNER _____	n° 3 page 9
JET - BOOT JACK _____	n° 3 page 5
LA GESTE D'ARTILLAC _____	n° 1 page 14
LA BATAILLE D'ANGLETERRE _____	n° 2 page 19
LE MYSTERE DE KIKEKANKOI _____	n° 1 page 5
MARSPORT _____	n° 2 page 12
MISTER FREEZE _____	n° 3 page 6
NIGHT SHADE _____	n° 3 page 6
OBSIDIAN _____	n° 1 page 10
PROJECT FUTURE _____	n° 1 page 10
PSYCHEDELIA _____	n° 2 page 18
RALLY II 464 - 664 - 6128 _____	n° 3 page 19
RED MOON _____	n° 2 page 18
ROCCO _____	n° 1 page 19
SALUT L'ARTISTE _____	n° 1 page 14
SKYFOX _____	n° 2 page 14
SPACE WOLF _____	n° 3 page 14
SPELL BOUND _____	n° 3 page 12
SPITFIRE 40 _____	n° 1 page 6
SPY VS SPY _____	n° 2 page 6
STRAD GRAPH _____	n° 2 page 6
STRONG MAN _____	n° 1 page 18
SWEEVO'S WORLD _____	n° 2 page 9
THINK _____	n° 3 page 4
TONY TRUAND _____	n° 3 page 12
TECHNICIAN TED _____	n° 2 page 9
WARLORD _____	n° 2 page 18

P R O C H A I N E M E N T S U R V O S E C R A N S

ECHOSOFT : (ECHOSOFT + SYNTHESOFT)

Ce programme permet la mise en mémoire et la reproduction sans interface de toute source sonore appliquée à l'entrée magnétophone (CPC 664 - 6128) ou sur cassette (CPC 464). Qu'il s'agisse de voix ou musique le volume et la vitesse de reproduction sont modifiables à souhait. ECHOSOFT est très compact de manière à profiter pleinement des plus de 37 k-octets restants pour le stockage de données. Après le chargement, un menu apparaît dans la fenêtre inférieure, vous donnant la liste des commandes.

Plus besoin d'interfaces pour faire parler votre AMSTRAD; ECHOSOFT le premier logiciel de synthèse vocale SANS INTERFACE s'occupe de tout. ENREGISTREZ vos morceaux de musique favori sur une cassette, et ECHOSOFT les reproduira sur votre CPC ou les intégrera à vos jeux. SYNTHESOFT, un deuxième programme livré avec ECHOSOFT, transforme un CPC en un véritable SYNTHÉTISEUR électronique (effets, bruitages,...)

Cassette : 165 francs Disquette : 195 francs

PSYCHO-TEST :

Un logiciel venu tout droit du M. I. T pour vous permettre de tester vos facultés intellectuelles. Un véritable dialogue, enfin, entre l'homme et la machine. Etes-vous au dessus de la moyenne française. Réponse fin octobre

Cassette : 100 francs Disquette : 135 francs

E C R I V E Z V O S R O U T I N E S . . . N O U S V O U S P U B L I O N S !

Participez à la vie de TRANSMAT INFORMATIONS, en nous envoyant les routines dont vous êtes fiers. Vous avez découvert des trucs, ou des astuces pour améliorer les capacités de nos utilitaires. Rejoignez dès à présent le cercle de TRANSMAT INFORMATIONS, et devenir l'élite de demain sur AMSTRAD. Et surtout n'oubliez pas notre concours...

C O N C O U R S

GAGNEZ UN ABONNEMENT GRATUIT A TRANSMAT INFORMATIONS

Nous organisons un concours permanent tous les trimestres, qui peut vous faire gagner un abonnement gratuit à TRANSMAT INFORMATIONS.

Le jury sera composé des lecteurs et de la rédaction. Le rôle de cette dernière sera de sélectionner les meilleures routines envoyées, les lecteurs voteront pour celle qui leur aura semblé être la solution à leur problème.

POUR PARTICIPER

Envoyez vos routines ainsi qu'une explication détaillée du fonctionnement de celle-ci, en n'oubliant pas de mentionner CONCOURS TRANSMAT. Toutes routines envoyées sur un support magnétique (K7 ou DISC), seront réexpédiées sur simple demande écrite.

Si votre routine n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous la proposer à nouveau.

BONNE CHANCE ET A VOS CLAVIERS !

pride utilities

E.S.A.T. Software

55, rue du Tondu 33000 BORDEAUX Tél. 56.96.35.23

HERCULE

**SAUVEGARDE PLUS DE DISQUETTES
QU'AUCUN AUTRE**

CONTIENT 4 PROGRAMMES : Sauvegarde de disquettes - Analyse de disque
(écran ou imprimante) - Lecteur d'en-tête - Transfert de fichiers sans CP/M
SAUVEGARDE SUR 3" - 3"1/2 - 5"1/4

Sa facilité d'emploi et ses performances en matière de sauvegarde font d'HERCULE,
le meilleur utilitaire disque actuellement disponible
SANS CONCURRENT, HERCULE EST UN MUST 100 % FRANÇAIS

PRIX : **250 F.** (disque uniquement)

RÉALISÉ ET ÉDITÉ PAR ESAT SOFTWARE

MULTIFACE II

UNE INTERFACE POUR SAUVEGARDER TOUS VOS PROGRAMMES

PLUS PERFORMANTE QUE SES CONCURRENTES

CARACTÉRISTIQUES : COMPATIBLE TOUS 464-664-6128 ENTièrement EN FRANÇAIS

- Connexion sur la sortie drive
- Presser sur un bouton pour interrompre tout programme en mémoire
- Sauvegardes sur tout support (cassette/cassette - cassette/disquette - disquette/disquette - disquette/cassette)
- Sauvegardes sur 3", 3"1/2, 5"1/4
- Contrôle par menu
- Sauvegarde les écrans de vos jeux
- Possibilité d'imprimer les écrans
- Rechargez les écrans sans l'interface
- Compatible avec d'autres extensions
- Sauvegardes sous forme de 5 fichiers
- Stoppez tous vos programmes
- Visualisez le contenu de la mémoire
- Visualisez le contenu des registres
- Oump ASCII et hexadécimal ou décimal
- Insérez des points d'interruptions
- Modifiez les couleurs
- Sautez aux adresses de la ROM et de la RAM
- 8K RAM et 8K ROM incorporés
- Différentes vitesses de sauvegardes
- Modification possible de chaque octet
- Détecte les erreurs d'utilisation
- Les fichiers ne sont pas protégés, vous pouvez les désassembler
- Informe sur tous les états du Z.80
- Possibilité d'utiliser les 64K supplémentaire du 6128

SAUVEGARDEZ, EXAMINEZ, MODIFIEZ TOUS VOS PROGRAMMES : 600 FRANCS

E.S.A.T. Software

55, rue Tondu 33000 Bordeaux Tél 56 96 35 23 Poste 31

E.S.A.T. Software

S'AGGRANDIT



**OUVERTURE D'UN
MAGASIN SPECIALISE
Amstrad**

**DU PERSONNEL COMPETENT
ET UN PROGRAMMEUR
A VOTRE DISPOSITION**

ESAT SOFTWARE

**55/57, RUE DU TONDU 33000 BORDEAUX
TEL.56.96.35.23**