



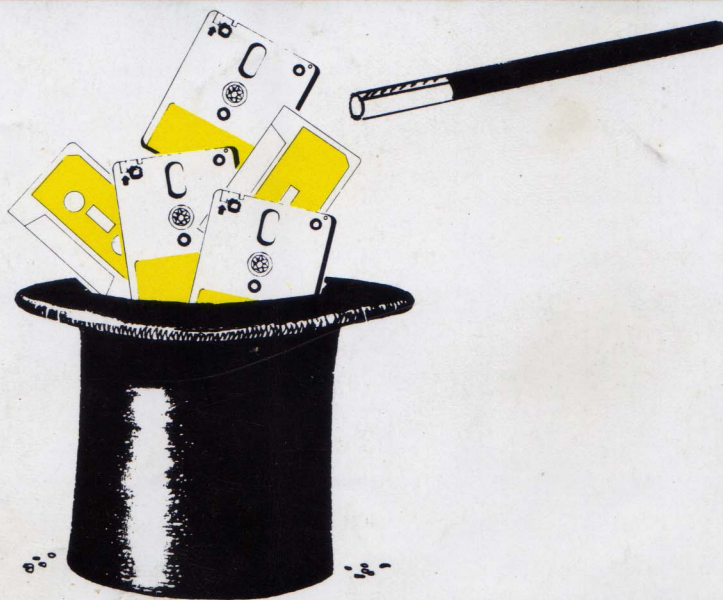
**pride utilities**

# **TRANSMAT**

**INFORMATIONS**

**LE SUPPORT DES  
TRANSFERTS DE CASSETTES  
A DISQUETTES**

distribué par **E.S.A.T.**      **software**



# ESAT Software

55, rue Tondou 33000 Bordeaux Tél 56 96.35.23 Poste 31

Importateur Distributeur des programmes logiciels de la Sté PRIDE-UTILITES

POUR VOTRE 464-664-6128

150 F 185 F

## TRANSMAT CASSETTE DISQUETTE

Permet le transfert facile sur disque de tous logiciels sur bande autotransférable.

- Modes de fonctionnement automatiques ou non-automatiques. Lecteur global d'en-tête de disque. Adjonction éventuelle de réadressage. Programmes faciles d'effacement ou de changement de nom.

## LE PROGICIEL UTILITAIRE SUR DISQUE QUE VOUS ATTENDEZ ODDJOB 200 F

Un utilitaire complet sur disque contenant tous les programmes que vous attendiez, le tout groupé sur un seul disque qui vous épatera. 39 k d'espace-disque utilisés.

Voyez plutôt les possibilités :

- Un éditeur complet, qui vous permet d'examiner le menu du disque, et d'en modifier aisément le contenu.
  - De récupérer les programmes effacés.
  - De cacher des programmes du menu
  - Un éditeur de secteur complet pour examiner et/ou modifier le contenu des fichiers en HEX ou en ASCII.
  - Faire un plan de votre disque et localiser les fichiers sur le disque.
  - Empêcher l'effacement involontaire des programmes.
  - Un duplicateur de disque intelligent qui peut copier les secteurs endommagés/non standard sur un drive simple ou double.
  - Formater deux fois plus vite sur l'un ou l'autre drive.
  - Transférer les programmes/fichiers dont vous vous servez le moins sur cassette pour récupérer votre espace disque qui vous coûte plus cher.
  - Augmenter la vitesse de votre drive jusqu'à 20 %.
  - Charger et lister les programmes en BASIC.
  - Toutes les instructions sont fournies sur disque sur un menu d'aide.
  - Utilisation simple, avec sélection par une seule touche.
  - Utilisez pleinement le drive.
  - Compatible avec tous les ordinateurs AMSTRAD CPC. - Disponible maintenant bourses améliorations ODDJOB pour le prix de 30 francs.
- Pour vous procurer la dernière version de ODDJOB, renvoyez la votre et 50 francs.

## SPECIALE DERNIERE

50 jeux compilés sur cassette COMPATIBLE 464-664-6128  
150 F 195 F  
CASSETTE DISQUETTE

## TOMCAT 130 F 185 F CASSETTE DISQUETTE

Le nec plus ultra de la duplication de sauvegarde bande a bande, grâce à ce programme simple, qui se charge pratiquement de tout. Les performances et la facilité de fonctionnement du TOMCAT restent inégalées sur le marché.

## ZEDIS 130 F 165 F CASSETTE DISQUETTE

Un désassembleur et programme d'édition de code a la fois global et convivial. Indispensable pour le neophyte tout comme pour l'expert.

- Démontage complet Z80. Insertion de point d'interruption et controle de registre. Entree sous forme hexadecimal/caractères. Recherche rapide forme hexadecimal/caractères. Instructions complètes pour le démontage des ROM's. Visualisation continue des menus. Préchargement du registre avant l'exécution. - Sortie vers l'imprimante.

## SPIRIT 125 F

SPIRIT est un outil pour transférer les vrais programmes sans en-tête de cassette sur disque. Il est conçu pour être utilisé avec TRANSMAT, le programme de transfert cassette a disque. Pour utiliser SPIRIT, il faut avoir une certaine connaissance du code machine Z80 et un utilitaire désassembleur. Il est également utile d'avoir un exemplaire de la specification Firm-ware pour s'y référer éventuellement.

## TRANSLOCK

Permet le transfert automatique sur disquette, de la majorité des logiciels protégés en SPEEDLOCK. Mode de fonctionnement automatique. Adjonction éventuelle de réadressage sans intervention de votre part. Fourni un nom de fichier, exécutable par RUN. Les logiciels SPEEDLOCK se caractérisent par un second fichier nommé !

Prix CASSETTE 150 F  
DISQUETTE 185 F

Entièrement en français

## VIEWTEXT

Ce programme permet de sortir à l'écran ou sur imprimante, le texte contenu dans vos logiciels. Il vous aidera dans la recherche du vocabulaire des jeux d'aventures, vous fera découvrir les messages des programmeurs, et bien d'autres encore.

Prix CASSETTE uniquement 150 Francs

Entièrement en français et transférable sur disc.

## FIDO

Enfin sur AMSTRAD, un organisateur de fichiers sur disquettes. Manipulez tous vos fichiers disquettes, en une seule passe. Fonctions accessibles directement à partir d'un seul menu. L'utilitaire le plus puissant à ce jour sur AMSTRAD.

Prix disquette seulement 200 F

## SUPER SPRITES

Creez et animez vos propres personnages, que vous pouvez animer dans tous vos jeux, et ceci grâce à SUPER SPRITES.

Un sensationnel programme de démonstration, vous permet de découvrir les étonnantes capacités du logiciel.

Prix : cassette : 145 F  
disquette : 185 F.

## PRINTER PACK II

Vous connaissiez PRINTER PACK I, voici maintenant PRINTER PACK II, le nouvel utilitaire complet pour votre imprimante DMP 2000

Prix cassette 145 F  
disquette 185 F.

## "TRANSMAT" MAGAZINE

pour vous aider à mieux réaliser vos transferts, sur disquettes.

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

Tous les secrets de TRANSMAT, de SPIRIT de biens d'autres encore, vous seront dévoilés.

et mieux transféré vous écrivez-nous. 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.

## DISC SERVICE

QUE VOUS DEMANDIEZ TOUS ... ?

Le service PRIDE UTILITIES "DISC SERVICE" enfin disponible en France, transfert vos logiciels sur disquette pour le prix incroyable de 100 F (disquette comprise), + 20 F de port. Les programmes suivants contenus dans le même envoi, pour un prix de 70 F chaque. Envoyez vos cassettes... nous renverrons une disquette avec le programme (votre cassette sera détruite).

## ELECTRIC STUDIO STYLO OPTIQUE

Qualité professionnelle,  
précision à un pixel !  
Prix promotionnels

## MARK II

464 cassette ..... 295 F  
464-664 disquette ..... 375 F  
6128 disquette ..... 375 F

IP08VERSION 8256 BIENTÔT DISPONIBLE

## BON DE COMMANDE

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part — Faites le total + frais de port (20 F pour achats intérieurs à 500 F) Franco pour achats supérieurs à 500 F

Oui, je commande le stylo optique pour mon CPC au prix unitaire de F

NOM

ADRESSE

SIGNATURE

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

# SOMMAIRE

ÉDITORIAL .....	4
JET-BOOT JACK .....	5
CASSETTE ANNIVERSAIRE .....	5
NIGHT SHADE .....	6
MISTER FREESE .....	6
TECHNIQUE DE PROGRAMMATION .....	7
NEWS .....	8
INFERNAL RUNNER .....	9
CHIROLOGIE .....	9
FIGHTER PILOT .....	10
BOURSE D'AMÉLIORATION ODDJOB .....	11
SPELL BOUND .....	12
TONY TRUAND .....	12
SPACE WOLF .....	14
DOPPLE GANGER .....	18
RALLY II .....	19
SYSTEME CPC .....	22
BOULSER DASH III .....	24



**pride utilities**

AMSTRAD CPC 464/664/6128

**SPIRIT**

THE TAPE TO DISC UTILITY FOR  
HEADERLESS SOFTWARE



**pride utilities**

AMSTRAD CPC 464

**TRANSMAT**

TAPE TO DISC TRANSFER  
AND UTILITY PACK



Directeur de la publication : M. Jean Claude PHILIPPEAU  
Rédacteur en chef : Laurent KUTIL  
Rédaction : Laurent KUTIL, Iain CHRISTIE, Steve THOMAS,...

Maquette : Sophie GERVAIS

Imprimerie : TOURS GRAPHIC

Phocomposition : TOURS GRAPHIC

Responsable publicité : Philippe RIOUX (poste 45)

Secrétariat : Nathalie TIXIER

Standart : Françoise FERBOS

Dépôt légal : 2ème trimestre 1986

Distribué par : E.S.A.T Software (55 rue du tondu 33 000 BORDEAUX)

Édité par : Editeurs Conseils.

Copyright 1986. Toutes les routines publiées appartiennent à TRANSMAT INFORMATIONS, ainsi qu'à leur créateur.

TRANSMAT INFORMATIONS 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.

# EDITO

Quand vos yeux, encore pleins de soleil des vacances, rencontrerons ces quelques lignes, nous serons presque en automne.

Saison des feuilles qui tombent, elle sera pour nous n'en doutons point, saison prometteuse de nouveaux programmes.

Pour vous tous, passionnés, chercheurs ou amoureux d'un écran qui symbolise le demain des jours que l'on nous promet meilleurs : COURAGE !

De ce courage il en faudra à cette merveilleuse équipe qui a conçue votre TRANSMAT MAGAZINE.

Parti d'une idée un peu folle, ces quelques pages sont en train de devenir un trait d'union.

La matérialité des jours qui passent fait que ce petit mensuel doit pouvoir vivre seul, aussi qu'il me soit permis de remercier les premiers annonceurs qui ont cru en notre odyssée.

J'espère que ce troisième numéro sera presque au point, car vos témoignages de sympathie sont tels, que si nous n'y prenons garde nous finirons par nous pardonner nos propres erreurs.

En vous souhaitant à tous une bonne dose de courage pour reprendre le collier ; qu'il me soit permis de rappeler à tous les grincheux du quotidien, qui nous vouent aux hégémonies, qu'un seul s'est permis d'écrire J'ACCUSE : il s'appelait "ZOLA" !

N'est pas ZOLA qui veut.

J.C.PHILIPPEAU

## ROUTINE

### CYRUS II CHESS

- DEFAULT les 2 programmes

### THINK

- DEFAULT les 4 programmes  
- Lancez par RUN «THINK»

"Pour l'ensemble des Routines, CLEAR signifie de presser CLR lorsque TRANSMAT attend le nom du fichier à sauvegarder ; DEFAULT signifie de presser ENTER lorsque TRANSMAT attend un nom pour sauvegarder ; RELOCATE signifie de presser sur Y à l'apparition du message LOCATION ERROR. RELOCATE (Y/N)

"Si une solution publiée refuse de transférer, ou d'exécuter votre programme il est possible que vous ayez une version différente de celle qui est décrite."

## ROUTINE

### JET-BOOT JACK

- RENAME le premier programme JETBOOT. Reset de l'ordinateur
  - Tapez le programme de transfert suivant sur une cassette vierge
- ```
10 I TAPE:SPEED WRITE 1
20 FOR X=&40 TO &40+22:READ A:POKE X,A:NEXT:CALL &40
30 SAVE"JETBOOT1",B,&4000,&6E00
40 DATA &21,&00,&40,&11,&00,&0E,&3E,&66,&CD,&A1,&BC,&21,&00,&4E,
    &11,&00,&60,&3E,&66,&CD,&A1,&BC,&C9
```
- Utilisez a présent TRANSMAT pour réaliser le transfert sur disque de JETBOOT1. Relogez le fichier
  - Tapez maintenant le chargeur suivant
- ```
10 OPENOUT"X":MEMORY &3500:CLOSEOUT
20 LOAD"JETBOOT.BIN":POKE &3826,&C9:CALL &3800
30 LOAD"JETBOOT1.BIN":CALL &386E
40 CALL &4400:FOR X=0 TO 1000:NEXT:CALL &4800
```

## ROUTINE

### CASSETTE ANNIVERSAIRE AMSTRAD MAGAZINE

- DEFAULT le premier programme. Reset de l'ordinateur
  - Tapez le programme de transfert suivant et lancez le
- ```
10 I TAPE.IN
20 FOR X=&3E8 TO &3E8+22:READ A:POKE X,A:NEXT:CALL &3E8
30 SAVE"SURVI1",B,&C000,&4000:SAVE"SURVI2",B,&1388,&9300
40 DATA &21,&00,&C0,&11,&00,&40,&3E,&16,&CD,&A1,&BC,&21
    &88,&13,&11,&00,&93,&3E,&16,&CD,&A1,&BC,&C9
```
- Tapez maintenant ce programme de chargement
- ```
10 OPENOUT"X":MEMORY &3E0:CLOSEOUT
20 LOAD"LESURVIV":POKE &428,&C9:POKE &438,&C9:CALL &3E8
30 LOAD"SURVI1":CALL &433
40 LOAD"SURVI2":CALL &2A87
```

**ROUTINE**

## NIGHT SHADE

- CLEAR le premier programme. DEFAULT les deux autres et relogez le troisième.
- Tapez a présent le chargeur et sauvegardez le comme NIGHT.BAS

```
10 MODE 1:BORDER 0:INK 1,6:INK 2,24: INK 3,15
20 MEMORY &12FF
30 LOAD "NPIC.BIN":CALL &1300
40 LOAD "NPRG.BIN":CALL &E6E:CALL &1300
```

**ROUTINE**

## MISTER FREEZE

- Positionnez la bande après MR FREEZE block 1. tapez et lancez le programme suivant qui transfèrera automatiquement le programme sur disque sans l'aide de TRANSMAT.

```
10 I TAPE.IN:FOR X=1000 TO 1011:READ A:POKE X,A:NEXT:
   CALL 1000
20 CALL &395F:POKE &3975,&C3:POKE &3976,&8C:POKE
   &3977,&39
30 SAVE"SCREEN",B,&395F,&1000:SAVE"GAME",B,&495F, &4227
40 DATA 33,95,57,17,0,16,62,1,205,161,188,201
```

- Réinitialisez votre ordinateur et tapez le chargeur suivant comme FREEZE.BAS

```
10 MEMORY &395E:LOAD"SCREEN.BIN":CALL &395F
20 LOAD"GAME.BIN":CALL &BC3E:CALL &7E0E:CALL&7D1A:CALL
   &827F
```

# TECHNIQUES DE PROGRAMMATION.

Dans notre dernier numéro de Transmat Informations, nous avons vu comment se présentait une routine en langage machine sous - basic. Vous êtes maintenant capable de constituer vos propres routines assembleur sous basic. Pourtant, il nous reste encore une chose à éclaircir, le mystère des différents DATAS.

Une ligne de DATAS se présente, sous la forme de code, alignés les uns à la suite des autres. Dans notre cas, ces codes représentent l'image hexadécimale des instructions assembleur.

Voyons ceci en détail. Nous allons étudier la routine parue dans notre numéro 2, de TECHNICIAN TED. Vous devez supprimer en ligne 20 CALL&1000 et remplacer la ligne 30 par 30 SAVE"TIINFO",B,&1000,40. Cette proïe lue permet de sauvegarder en binaire, la routine alors en Basic. Les premiers paramètres de la commande SAVE (&1000) correspond à son implantation en mémoire (FOR X=&1000 TO...). Le second paramètre (40) correspond au nombre de datas + 1 (39 +1).

A présent utilisez un désassembleur (DEVPAC, ZEDIS II, DAMS), et chargez le fichier TIINFO.BIN en mémoire à partir de l'adresse &1000. Pour DEVPAC, utilisez l'option R, pour ZEDIS et DAMS, tapez auparavant ce petit programme :

```
10 OPENOUT "X":MEMORY &999: CLOSEOUT
20 LOAD "TIINFO.BIN"
```

charger DAMS à partir de l'adresse décimale 3000.

Maintenant vous pouvez désassembler ce programme et remarquer qu'à chaque instructions correspond une valeur hexadécimale, appelée code objet. C'est cette série de codes qui est placée dans les datas.

Avant d'aborder l'étude de ces différents codes, nous allons faire une petite excursion au pays du Z.80, et de ses registres. Le rôle d'un registre est de permettre au microprocesseur la manipulation des données, en ayant une référence de stokage.

Le registre A, ou accumulateur sert au stokage et au traitement de valeurs immédiates et peut-être employé de nombreuses manière.

- Le registre BC (compteur d'octets) sert le plus souvent à compter ou à exprimer des grandeurs. L'on peut utiliser au choix B,C ou BC.

- Le registre HL sert essentiellement au stokage des adresses sur 16 bits. On peut employer H, L ou HL

- Le registre DE est un registre auxiliaire, pour stocker les valeurs de 16 bits lorsque HL, et BC sont déjà occupés.

Le mois prochain, TRANSMAT Informations, vous emmènera au coeur du microprocesseur Z.80.

# NEWS

EFFERVESCENCE !... Oui, le monde des logiciels remue avec l'arrivée en Septembre de HERCULE.

Produit 100 % français, HERCULE est un utilitaire sur disque, et certainement le meilleur jamais écrit sur AMSTRAD (tous CPC). HERCULE sauvegarde plus de disquettes qu'aucun autres. Plus !, il possède un mode analyse, avec possibilité d'édition sur imprimante, un lecteur d'en tête de fichiers sur disquette. Et enfin, un utilitaire de transfert de fichiers disque à disque sans passer par CP/M (A-→A,A-→B,B-→A,B-→B), et un utilitaire de transfert de disquettes à cassette. Devant de telles possibilités, vous vous demandez certainement son prix ; seulement 250 francs. En plus, grâce à la compétence informatique d'E.S.A.T Software, une mise à jour régulière des capacités d'HERCULE, feront de cette utilitaire le MUST sur AMSTRAD. Sans concurrence, HERCULE s'affirme !...

NEW LOOK !... TRANSMAT INFORMATIONS change son contenu. Pour faciliter vos transferts sur disque, T.I vous propose des routines prêtes à l'emploi. Tapez le listing proposé et suivez les instructions à l'écran. Quelles instructions ? Placez la cassette à transférer dans son lecteur et une disquette dans le drive A. C'est tout !.. Quelles seront donc ces routines ? Tous les logiciels (FLASHLOAD, SPEEDLOCK, SANS EN-TÊTE, et les autres) et des astuces pour supprimer les codes d'entrées (CODE CHIFFRÉS, CODE, COULEURS, LENSLOCK). Des pages entières consacrées à la dissection de nos produits, pour que vous en tiriez le maximum. Vive la rentrée !...

SALUT

LAURENT KUTIL

## ROUTINE

### INFERNAL RUNNER

- Positionnez la cassette après le premier programme et tapez le programme suivant

```
10 I TAPE.IN:MODE 0
20 FOR X=&A500 TO &A500+22:READ A:POKE X,A:NEXT:CALL &A500
30 SAVE"RUNNER1",B,&C000,&4000:SAVE"RUNNER2",B,&15FF,
  &8641
40 DATA &21,&00,&C0,&11,&00,&40,&3E,&C7,&CD,&A1,&BC,&21,&FF,&15,
  &11,&41,&86,&3E,&C7,&CD,&A1,&BC,&C9
```

- Tapez à présent le programme de chargement

```
10 MEMORY &5600
20 ENV 1,1,15,1,8,0,1,2,-4,2,1,5,2,4,-3,1
30 ENV 2,3,3,2,1,0,8,3,-3,2
40 ENV 5,1,15,1,1,0,1,4,-2,2
50 ENV 6,4,4,2,4,4,2,4,4,2,4,4,2
60 ENV 7,1,15,1,15,0,1,10,-1,3
70 ENT 1,5,10,1,5,-10,1
80 MODE 0:BORDER 0
90 FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
100 LOAD"RUNNER1"
110 LOAD"RUNNER2":CALL &58E2
120 DATA 13,1,2,11,9,18,22,6,3,16,6,12,24,25,26,0
```

## ROUTINE

### CHIROLOGIE

- CLEAR le 1er programme et DEFAULT le second. Eteignez l'ordinateur et tapez le programme suivant.

```
10 I TAPE.IN
20 FOR X=&A000 TO &A011 : READ A : POKE X,A : NEXT : CALL &A000
30 SAVE "CHIROLO1", B, &C000, &4000
40 DATA &21,&00,&C0,&11,&00,&40,&3E,&FF,&CD,&A1,&BC,
  A1,&C9
```

- Renommez le 4<sup>eme</sup> programme CHIROLO2
- Tapez le programme de chargement suivant

```
10 SYMBOL AFTER 228
20 MODE 0 : BORDER 0
30 FOR X=0 TO 15 : READ A : INK X,A : NEXT
40 LOAD "CHIROLO1" : RUN "CHIROLO2"
50 DATA 0,13,26,14,24,9,18,10,20,1,2,11,15,8,3,6
```

**ROUTINE**

## FIGHTER PILOT

- Si votre version ne comporte qu'un seul programme nommé FP.BIN, alors utilisez TRANS 1 et renommez le comme FIGHTER.BIN
- Si votre version possède deux programmes dont le premier se nomme FP.BAS alors tapez le programme de transfert ci-dessous
- Utilisez TRANS 1 AUTO pour transférer le premier programme
- Réinitialiser votre ordinateur et tapez toutes les commandes qui suivent en mode direct (Entrez chaque ligne comme propose et tapez ENTER à la fin de chacune d'elle.)

```
LOAD"FP.BAS"  
I TAPE.IN  
POKE 434,&C9:CALL &170
```

- Au retour du message Ready tapez toujours en mode direct

```
SAVE"FIGHTER",B,&3E8,&9088,&3E8
```

- FP.BAS peut-être effacé. Lancez le jeu par RUN "FIGHTER"

**ORDIVIDUEL**

**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**

## BOURSES D'AMÉLIORATION ODDJOB

Désormais vous pouvez vous procurer des bourses d'amélioration d'ODDJOB.(B.A.O)

Envoyez votre disquette ODDJOB et 50 francs par B.A.O.

Disponible maintenant :

B.A.O.1 : Vous permet de sauvegarder DATAMAT, TEXTOMAT, et SUPERPAINT, et tous les logiciels contenant 10 secteurs sur une piste.

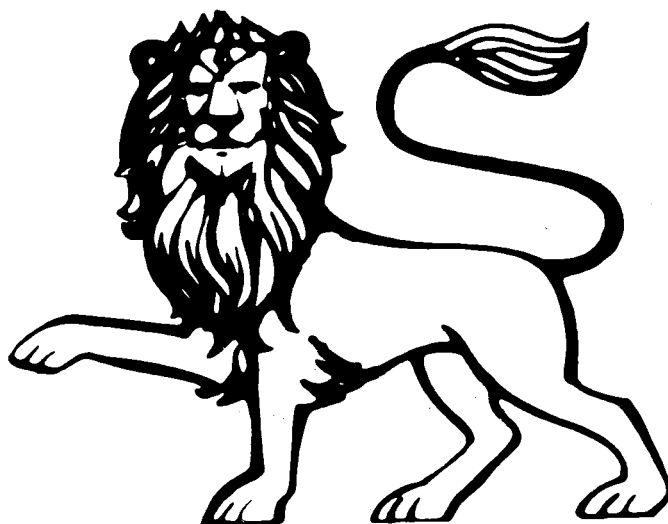
B.A.O 2 : Permet de lire et de sauvegarder jusqu'à 42 pistes

B.A.O 3 : Affiche le contenu de tous les secteurs d'une piste à l'écran, même pour les pistes contenant plus de 9 secteurs

B.A.O 4 : Edite sur imprimante les renseignements fourni par DIRECIT. ODJ

Possesseurs des Versions de ODDJOB 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, vous pourrez vous procurer ODDJOB 1.5' en envoyant votre disquette et 50 francs. Le numéro de la version d'ODDJOB correspond à celui de DISCLONE.OBJ.

ACTUALISEZ VOS LOGICIELS



## ROUTINE

### SPELLBOUND

- Utilisez TRANSMAT. Renommez le premier programme comme SPELL.BAS.DEFAULT le second et relogez le. DEFAULT le troisième. Renommez le programme principal (4<sup>eme</sup>) comme BOUND.BIN Relogez le.
- Reset de l'ordinateur.
- Modifiez dans SPELL.BAS comme suit

```
15 LOAD "LOADER":LOAD"SCODE": POKE &A627,&C9:CALL &A60A
20 FOR X=&A000 TO &A01A:READ A:POKE X,A:POKE
  X,A:NEXT:CALL &A000: CLOSEIN:CALL &B51
30 DATA &3E,&FF,&CD,&06,&05,&11,&00,&03,&21,&16,
  &16,&A0,&CD,&77,&BC,&21,&51,&0B,&CD,&83,&BC,
  &42,&4F,&55,&4E,&44
```

- Supprimez la ligne 100. Sauvegardez comme SPELL.BAS.  
SPELL.BAK peut être effacé

## ROUTINE

### TONY TRUAND

- DEFAULT 1er programme
- Eteignez votre ordinateur et tapez

```
10 I TAPE.IN
20 FOR X=&A000 TO &A011 : READ A : POKE X,A : NEXT : CALL&A000
30 SAVE"TONY1", B, &C000, &4000
40 DATA &21,&00, &C0, &11, &00, &40, &3E,&00,&CD,A1,&BC,&C9
```

- Renommez le 2<sup>eme</sup> et 3<sup>eme</sup> programme respectivement TONY2 et TONY3
- DEFAULT les 2 derniers programmes
- Modifiez dans TONY.BAS

```
20 REM page écran
30 LOAD "TONY1",&C000
```

<div></div> <div></div>	<div></div> <div></div>	<div></div> <div></div>
<div></div>	<div></div>	<div></div>
<div></div> <div></div>	<div></div> <div></div>	<div></div> <div></div>
<div></div> <div></div>	<div></div> <div></div>	<div></div> <div></div>
<div></div> <div></div>	<div></div> <div></div>	<div></div> <div></div>

# ROUTINE

## SPACE WOLF

### - FACE INSTRUCTIONS:

- Positionnez la cassette après le premier programme et tapez

```
10 I TAPE.IN
20 FOR X=&40 TO &4B:READ A:POKE X,A:NEXT
30 CALL 64
40 SAVE"WOLF1",B,&4000,&4200
50 POKE 65,&E8:POKE 66,&03:POKE 68,19:POKE 69,&2A:POKE 71,&11
60 CALL &40
70 SAVE"WOLF2",B,&3E8,&2A19
80 DATA &21,&00,&40,&11,&00,&42,&3E,&0C,&CD,&A1,
      &BC,&C9
```

- Tapez a présent le chargeur du programme d'instructions et sauvegardez le comme WOLF.BAS

```
10 SYMBOL AFTER 32
20 MODE 1:INK 0,0:INK 1,6:INK 2,24:INK 3,2:LOCATE 8,10:PAPER 3:PEN 1
   :PRINT "Veuillez patienter...":PAPER 0:PEN 0:CLEAR
30 OPENOUT"X":MEMORY &3E0:CLOSEOUT
40 LOAD"WOLF1":CALL &80D0
50 LOAD"WOLF2":CALL &2398
```

### - FACE PROGRAMME:

- Positionnez la cassette après la page de présentation (cabine de pilotage), et tapez

```
10 I TAPE.IN
20 FOR X=&40 TO &4B:READ A:POKE X,A:NEXT:CALL &40
30 SAVE"SPACE1",B,&3E8,&6F00,&6849
40 DATA &21,&E8,&03,&11,&00,&6F,&3E,&35,&CD,&A1
      &BC,&C9
```

- A présent utilisez TRANSMAT pour transférer le dernier fichier sur disque et renommez le SPACE2

- Réinitialisez l'ordinateur. Tapez

```
10 OPENOUT"X":MEMORY &3E0:CLOSEOUT  
20 LOAD"SPACE1":POKE &687C,&C9
```

- Lancez ce petit programme et au retour de message Ready tapez en mode direct CALL &6849, suivi de ENTER, puis au nouveau Ready

```
10 (ENTER)  
20 (ENTER)  
30 GOSUB 510  
40 A=HIMEN-50:MEMORY A:GOSUB 570:SYMBOL 137,0,0,0,  
127,255,255,127,0
```

- Puis save"SPACE1"

★★ Lignes 10 et 20 vous tapez le numéro de ligne et appuyez directement sur ENTER.

- Tapez maintenant le chargeur disque suivant

```
10 SYMBOL AFTER 32  
20 MEMORY &8000  
30 LOAD"SPACE2",&812E  
40 RUN"SPACE1
```

-SPACE1.BIN peut-être effacé

**14**

CAEN

*Loisir***INFORMATIQUE  
14****Micro-ordinateurs  
Accessoires  
Nombreux logiciels**39/41 rue de l'Oratoire  
14000 CAEN  
Tél. : 31.85.18.77**25**

BESANÇON

**PERFORMA-P.S.I.**CPC  
464  
6128PCW  
8512  
PCW  
8256**TOUT POUR AMSTRAD**3, rue de Lorraine  
25000 BESANÇON  
Tél. 81.82.24.51**CLUB AMSTRAD**Maison de quartier St-Ferjeux  
Avenue Ducat, 25000 BESANÇON — Tél. 81.52.42.52**27**

EVREUX

**I L S A**7, rue de Verdun  
27000 EVREUX  
Tél. 99.31.64.73**31**

TOULOUSE

**La Puce  
Savante**8, boulevard de la Gare  
31500 TOULOUSE  
Tél. 61.80.85.08**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 Ferdinand-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 13 h. et de 14. à 19 h.  
DU MARDI AU SAMEDI INCLUS**37**

CHAMBRAY-LÈS-TOURS

**L I M****ORDINATEURS,  
LOGICIELS  
PÉRIPHÉRIQUES****Matériel professionnel  
Agréé AMSTRAD**Centre Commercial CATS  
37170 CHAMBRAY-LES-TOURS  
Tél. 47.27.29.00**41**

BLOIS

**J C R  
Info**27, rue St Lubin  
41000 BLOIS  
Tél. 54.78.16.76**46**

FIGEAC

**Impathèque  
Point 2 I**4, quai Bessières  
46100 FIGEAC  
Tél. 65.34.67.31**59**

LILLE

**PRIGAULT  
MICRO-DIF**39 ter, route de Faignies  
59600 MAUBEUGE  
Tél. 27.64.85.26278, rue Nationale  
59800 LILLE  
Tél. 20.57.01.47

62

LENS

# LENS MICRO INFORMATIQUE

Revendeur qualifié  
conseil AMSTRAD

Ouvert 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

70

LUXEUIL-LES-BAINS

# ÉLECTRONIQUE 70

REVENDEUR-CONSEIL QUALIFIÉ  
**AMSTRAD France**

ORDINATEURS,

LOGICIELS

PÉRIPHÉRIQUES

COURS INFORMATIQUE

40, rue E. Herriot

70300 LUXEUIL-LES-BAINS

Tél. 84.40.20.04

74

ANNECY

# DECIBEL

ORDINATEURS,  
LOGICIELS  
PÉRIPHÉRIQUES

7, boulevard du Lycée

74000 ANNECY

Tél. 50.57.70.41

75

PARIS

# SHOP INFO



SHOP PHOTO montparnasse

MICRO-ORDINATEURS

PÉRIPHÉRIQUES

LOGICIELS - LIBRAIRIE

## LOGICIELS

Toutes les dernières nouveautés aux meilleurs prix

TAU CETI (C/D)	85/155	EQUINOX (D)	145
GREEN BERETS (C)	90	BAT MAN (C/D)	90/145
BOMB JACK (C/D)	90/155	MOONCRESTA (D)	140
V (C/D)	90/140	STARQUAKE (C/D)	95/135

Un spécialiste à votre service sans interruption :  
du mardi au samedi de 10 h 15 à 19 h

Expedition contre remboursement, sur simple appel téléphonique.

33, Rue du Commandant Mouchotte, 75014 PARIS

Tél. : (1) 43.20.15.35 - Métro : Gaité-Montparnasse

76

LE HAVRE

*Loisir*

# INFORMATIQUE 76

Micro-ordinateurs

Accessoires

Nombreux logiciels

22 place du Général-de-Gaulle

76600 LE HAVRE

Tél. : 35.43.51.54

89

JOIGNY

# S.D.I.

ORDINATEURS, LOGICIELS  
PÉRIPHÉRIQUES  
AMSTRADESK

LISTE SUR DEMANDE

25, route de Montargis  
89300 JOIGNY. Tél. 86.62.06.02

92

LA GARENNE-COLOMBES



REVENDEUR AMSTRAD  
SPÉCIALISTE LOGICYS  
VENDEUR AGRÉÉ  
ÈRE INFORMATIQUE  
MODEM DIGITELEC  
DISPONIBLE

13, boulevard de la République  
92250 LA GARENNE COLOMBES

Tél. 47.84.21.77

94

L'HAY LES ROSES



REVENDEUR AMSTRAD  
SPÉCIALISTE LOGICYS  
VENDEUR AGRÉÉ  
ÈRE INFORMATIQUE  
MODEM DIGITELEC  
DISPONIBLE

2, rue Marc Sangnier  
94240 L'HAY LES ROSES

Tél. 46.83.03.61

# ROUTINE

## DOPPLEGANGER

- DEFAULT le premier programme. Reset de l'ordinateur.

- Tapez et lancez ce premier petit programme

```
10 OPENOUT"D":MEMORY &225:CLOSEOUT
```

```
20 LOAD"DOPPLE.BIN":POKE &256,&C9
```

```
30 SAVE"DOPPLE1",B,&226,&8F,&236
```

- Vous pouvez maintenant effacer DOPPLE.BIN

- Tapez le programme suivant de transfert sur disque

```
10 FOR X=0 TO 11:READ HEX:POKE &5000+X,HEX:NEXT
```

```
20 I TAPE:CALL &5000
```

```
30 I DISC:SAVE"DOPPLE2",B,&C000,&4000
```

```
40 FOR X=0 TO 11:READ HEX:POKE &5000+X,HEX:NEXT
```

```
50 I TAPE:CALL &5000
```

```
60 SAVE"DOPPLE3",B,&8001,&267A
```

```
70 FOR X=0 TO 11:READ HEX:POKE &5000+X,HEX:NEXT
```

```
80 I TAPE:CALL &5000
```

```
90 I DISC:SAVE"DOPPLE4",B,&2BC,&3D44,&A37D
```

```
100 DATA &21,&00,&C0,&11,&00,&40,&3E,&1F,&CD,&A1,&BC,&C9
```

```
110 DATA &21,&01,&80,&11,&7A,&26,&3E,&35,&CD,&A1,&BC,&C9
```

```
120 DATA &21,&BC,&02,&11,&44,&3D,&3E,&3E,&CD,&A1,&BC,&C9
```

- Réinitialisez votre ordinateur et tapez le chargeur suivant

```
10 MEMORY HIMEM-2
```

```
20 OPENOUT"X":MEMORY &225:CLOSEOUT
```

```
30 CLS:LOAD"DOPPLE1":CALL &236
```

```
40 LOAD"DOPPLE2"
```

```
50 LOAD"DOPPLE3":LOAD"DOPPLE4"
```

```
60 SPEED INK 4,4:CALL &A062:CALL &A37D
```

## AU SECOURS !..

Les possesseurs d'un 6128 devront rajouter une ligne 5 dans le programme de chargement

```
5 MEMORY &4FFA
```

# ROUTINE

## RALLY II

- Tapez le programme suivant et lancez le. Suivez les instructions à l'écran

```
10 FOR X=&A000 TO &A122:READ A$:POKE X,VAL("&" + A$): NEXT
20 CALL &A000
30 DATA CD,57,A0,0E,7,11,40,0,21,FF,AB,CD,CE,BC,21,68,90,11
    36,3,3E,D3,CD,A1,BC,D2,48,A0,21,25,A0,22,7B,91,C3,63
    91,6,8,21,4F,A0,11,0,C0,CD,8C,BC,21,E8,03,11,90,65,1,
    0,0,3E,2,CD,98,BC,CD,8F,BC,21,F1,A0,CD,5F,A0,C7,21,FF,
    A0,CD,5F,A0,C7
40 DATA 52,41,4C,4C,59,49,49,31,3E,2,CD,0E,BC,21,7C,A0,7E,
    B7,28,6,CD,5A,BB,23,18,F6,CD,8A,BB,CD,18,BB,CD,8D,
    BB,3E,0D,CD,5A,BB,3E,0A,C3,5A,BB,56,65,75,69,6C,6C,65,
    7A,20,69,6E,73,65,72,65,72,20,6C,61,20,63,61,73,73,
    65,74,74,65,20,52,41,4C,4C,59,20
50 DATA 49,49,2C,20,61,69,6E,73,69,20,71,75,27,75,6E,65,20,
    64,69,73,71,75,65,74,74,65,20,66,6F,72,6D,61,74,74,
    65,65,20,64,61,6E,73,20,6C,65,20,64,72,69,76,65,20,
    41,2C,20,70,75,69,73,20,61,70,70,75,79,65,7A,20,73,
    75,72,20,75,6E,65,20,74,6F,75,63,68,65,00,4A,27,61,
60 DATA 69,20,66,69,6E,69,20,21,21,21,00,45,72,72,65,75,72,
    20,64,65,20,63,68,61,72,67,65,6D,65,6E,74,20,21,21,
    21,00,00,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

- Tapez le chargeur suivant

```
10 MODE 0
20 OPENOUT "esat": MEMORY &3E7
30 ENV 1,3,5,1,50,0,2,15,-1,5
40 LOAD "rallyII1
50 CALL &3E8
```

### ASTUCE N° 1

Pour déprotéger un programme basic tapez en mode direct

CPC 464 : POKE &AC01,&32 : POKE &AC02,&45 : POKE &AC03,&AE  
CPC 664 : POKE &AC01,&C3 : POKE &AC02,&90 : POKE &AC03,&C0

Tapez LOAD "nom du fichier". Fonctionne sur cassette et disquette.

# TRANS +

Considérons l'exemple puis dans le numéro 2 de TRANSMAT Informations, à savoir un programme initialement implanté en &2100, long de &8AFF, et relogé en &1B6F.

Dans cet exemple, le programme transféré sur disque ne possédait pas de point d'exécution (premier octet executable), et après avoir relogé le programme, TRANSMAT retournait sous Basic. Aujourd'hui, nous donnons un point d'entrée au programme, qui pourrait être &3000. A savoir que si l'on lance le programme, par RUN, il s'auto-exécute, sinon il faut placer un CALL &3000.

Détaillons le programme à reloger :

Avant : Relocation    Après

Loc: &2100	&1B6F
Len: &8AFF	&8B0D (+ 14 octets)
Exec: &3000	&1B6F

Que se passe-t-il dans le programme de relogement de 14 octets, puisque nous n'avons pas à revenir sous Basic pour exécuter ce programme. L'instruction assembleur RET ou &C9 (retour) est remplacée par un saut à l'adresse d'exécution du programme replacé dans sa zone mémoire initiale : JP &300 (JUMP en &300)

217BA6	LD HL,&A67B	
11FEAB	LD DE,&ABFE	
01FF8A	LD BC,&8AFF	
EDB8	LD D R	
C30030	JP &3000	
00	NOP	; No Opération = Vide
00	NOP	;

## TRANSFERTS TRANSMAT INFORMATIONS

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
CAULDRON .....	n°1 page 9
CHOPPER - SQUAD .....	n°1 page 12
EDEN BLUES .....	n°2 page 12
FIRE - ANT .....	n°1 page 9
GHOSTBUSTERS .....	n°2 page 5
HOLD - UP .....	n°1 page 5
LA GESTE D'ARTILLAC .....	n°1 page 14
LA BATAILLE D'ANGLETERRE .....	n°2 page 19
LE MYSTÈRE DE KIKEKANKOI .....	n°1 page 5
MARSPORT .....	n°2 page 12
OBSIDIAN .....	n°1 page 10
PROJECT FUTURE .....	n°1 page 10
PSYCHEDELIA .....	n°2 page 18
RED MOON .....	n°2 page 18
ROCCO .....	n°1 page 19
SALUT L'ARTISTE .....	n°1 page 14
SKYFOX .....	n°2 page 14
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
TECHNICIAN TED .....	n°2 page 9
WARLORD .....	n°2 page 18

# SYSTEME CPC

CAS IN DIRECT - DISK - &BC83 (1)

CAS IN CLOSE - DISK IN CLOSE - &BC7A (2)

(1) - lecture d'un fichier et écriture en mémoire

(2) - ferme le fichier précédemment lu.

## **ACTION :**

### **conditions d'entrée**

(1). HL contient l'adresse d'écriture en mémoire

(2). AUCUNE

### **conditions de sortie**

(1). Si la lecture s'est bien déroulée :

- la CARRY est vraie
- le ZÉRO est faux
- HL contient le point d'entrée
- AF,BC,DE,et IX sont modifiés

(2). Si la fermeture est correcte :

- la CARRY est vraie
- AF,BC,DE,HL sont modifiés

## **Notes :**

Pour utiliser ces deux routines, un fichier aura du être ouvert avec l'instruction CAS IN OPEN (DISK IN OPEN) &BC77. La valeur contenu dans HL peut être comprise entre &0 et &FFFF.

# SYSTEME CPC

## Applications

**Objectifs :** Lire et fermer un fichier fictif nommé : ESSAI.BIN

adresse	code objet	instructions	commentaires
&A000	06 05	LD B,&05 ;	le fichier à 5 caractères
&A002	21 00 A1	LD HL,&A100 ;	le nom du fichier se place à l'adresse &A100
&A005	11 00 90	LD DE,&9000 ;	buffer de 2K en &9000
&A008	CD 77 BC	CALL &BC77 ;	ouverture du fichier en lecture
&A00B	21 00 30	LD HL,&3000 ;	le fichier commence en &9000 (memory)
&A00 E	CD 83 BC	CALL &BC83 ;	écriture en mémoire
&A011	30 . .	JR NC,&A200 ;	si lecture fausse, allez à l'adresse &A200
&A013	CD 7A BC	CALL &BC7A ;	fermeture du fichier
.....		.....	
.....		.....	
.....		.....	
&A100	45	LD B,L ;	(E)
&A101	53	LD D,E ;	(S)
&A102	53	LD D,E ;	(S)
&A103	41	LD B,C ;	(A)
&A104	49	LD C,C ;	(I)
.....		.....	
.....		.....	
&A200	CD 00 00	CALL &0000 ;	Réinitialisation

Ce programme est donné à titre d'exemple, et ne lit un fichier que si celui-ci est créé. Sinon vous obtiendrez le message d'erreur : ESSAI-BIN not found...

A présent vous pouvez lire des fichiers dont la localisation est en dehors des paramètres acceptables par la commande Basic MEMORY

La gestion de ces vecteurs comporte les mêmes restrictions, pour les noms de fichier, que sous AMSDOS.

# ROUTINE

## BOULDER DASH III

(Remerciements à M.William LECOMTE)

- Insérez votre cassette et lancez le programme suivant

```
10 MODE 0
20 I TAPE.IN:I DISC.OUT
30 MEMORY &2000:LOAD"!
40 SAVE"DASHIII",B,&2710,&78
50 FOR I=&40 TO &40+22:READ A$
60 POKE I,VAL("&" + A$):NEXT:CALL &40
70 SAVE"DASHIII.ECR",B,&C000,&4000
80 SAVE"DASHIII.PRG",B,&2910,&7038
90 DATA 21,0,C0,11,0,40,3E,93,CD,A1,BC,21,10,29,11,38,70,
    3E,45,CD,A1,BC,C9
```

- Tapez maintenant le programme de lancement sur disque

```
10 MEMORY &2000
20 LOAD"DASHIII.BIN":POKE &2764,&0:POKE &277A,&0:CALL &2710
30 LOAD"DASHIII.ECR"
40 LOAD"DASHIII.PRG":CALL &2910
```

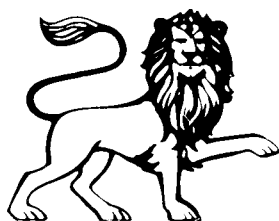
★★ ATTENTION : les possesseurs d'un CPC 6128 devront rajouter une ligne : 25 MODE 0

## ASTUCES N° 2

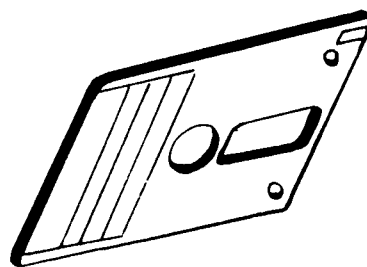
Pour ceux qui veulent sauvegarder et recharger plus rapidement sur cassette, voici une petite routine qui offre une vitesse de 3000 BAUDS :

```
10 FOR A=&B700 TO &B709
20 READ X : POKE A,X
30 NEXT
40 CALL &B700
50 DATA &21,&6E,0,&3E,&0F
60 DATA &CD,&68,&BC,&C9,0,0
70 NEW
```

Maintenant toutes vos sauvegardes se feront en 3000 bauds, jusqu'à une prochaine réinitialisation de l'ordinateur



# DISC SERVICE



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 TRANSFÉRER,  
PENSEZ DISC SERVICE.**

## CONTACT RÉDACTION

Sans précédent ! Deux lignes téléphoniques sont à votre disposition. L'une vous mettant en contact avec le siège social, l'autre reliée directement à la rédaction. 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 16H30

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



LES NUMEROS : 56.96.35.23 ou 47.26.46.57

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 utilitaires, informations, et compétence à votre service.

**12 Numéros pour 220 francs  
au lieu de 240 francs  
Economisez 20 francs**

## **ABONNEZ - VOUS**

**ABONNEZ VOUS ET RECEVEZ 12 NUMEROS  
POUR LE PRIX DE 11 NUMEROS  
SOIT 220 FRANCS.**

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, rue du Tondu. 33000 Bordeaux.

# **ÉCRIVEZ VOS ROUTINES... ...NOUS VOUS PUBLIONS !**

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 devenez l'élite de demain sur AMSTRAD. Et surtout n'oubliez pas notre concours...

## **CONCOURS**

### **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 spécialiste vous dira comment l'améliorer pour nous la proposer à nouveau.

**BONNE CHANCE ET A VOS CLAVIERS !**

## **E.S.A.T. Software**

55, rue du Tondu - 33000 Bordeaux

## **PRIDE UTILITIES LTD.**

7 Chalton Heights  
Chalton, Luton, Beds. LU4 9UF  
England

Mais n'oubliez pas que des copies de sauvegarde  
faites par TRANSMAT ou par tout autre moyen  
ne doivent être ni vendues ni données à un tiers.  
ELLES SONT POUR VOTRE UTILISATION PERSONNELLE.