



MEPHISTO

TRANSMAT

INFORMATIONS

LE SUPPORT DES TRANSFERTS
DE CASSETTES A DISQUETTES



Edité par
E.S.A.T.
Software

Numéro 5

Mensuel. Nov. 86/25F.

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

- Connection 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
- Sautiez 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

S O M M A I R E

EDITORIAL	4
BACTRON	5
BALLE DE MATCH	5
CAULDRON II	6
ASTUCE N°1	6
DE PLUS EN PLUS	7
NEWS	8
GOLIATH	9
GRAPHIC CITY	9
GREEN BERET	10
LIGHT FORCE	10
CHALLENGE	11
ABONNEMENT	14
SONDAGE	15
ASTUCE N° 2	16
INFO-LUDIQUE	16
AU SECOURS	16
RASPUTIN	17
SPELLBOUND	17
STRANGELOOP	18
THE APPRENTICE	18
GRAND CONCOURS	19
TRANSFERTS	20
ZAXX	21
ASTUCE N° 3	21
MINI CONCOURS	22

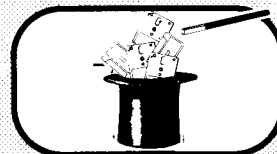
N'oubliez pas que des copies de sauvegarde faites par Méphisto ou par tout autre moyen ne doivent être ni vendues ni données à un tiers.
ELLES SONT POUR VOTRE UTILISATION PERSONNELLE.

ESAT SOFTWARE

AMSTRAD CPC 464/664/6128

ECHO-SOFT

LA SYNTHÈSE VOCALE
SANS INTERFACE

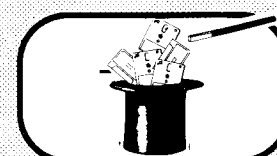


ESAT SOFTWARE

AMSTRAD CPC 464/664/6128

PSYCHO-TEST

UN SOFT INTELLIGENT



Directeur de la publication : Mr Jean-Claude PHILIPPEAU
 Rédacteur en chef : Laurent KUTIL
 Rédaction : Laurent KUTIL, 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 Méphisto TRANSMAT INFORMATION, ainsi qu'à leur créateur.
 Méphisto 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. CPM est une marque déposée Digital Research

Trois semaines de retard pour le numéro 4 !... Nous voulions faire mieux, côté délais, c'est raté. Par contre, pour le look, chapeau à notre maquettiste.

Le contenant c'est très bien, mais le contenu me direz-vous ?

Alors là, pas de problèmes. Notre ami Laurent, s'est surpassé, aidé en cela par tous ceux qui nous ont envoyés leurs routines et autres astuces.

Avez-vous remarqué le revendeur sérieux, qui vous a vendu votre TRANSMAT ; il y croit, il est à sa place pour vous rappeler son existence au cas où vous l'auriez oublié.

Au fait, nous serons au Salon AMSTRAD, au stand A27. Une partie de l'équipe ESAT espère vous y rencontrer. Vos yeux et vos oreilles risquent d'être surpris en venant nous voir.

Ah ! J'allais oublier la grande nouvelle: MEPHISTO vous saluera au salon avec SATAN bien sûr !

Le Bordeaux nouveau ne viendra pas dans trois ans, mais le TRANSMAT nouveau est arrivé, il s'appelle MEPHISTO.

Mais que diable, vous vous en doutiez...

Bons transferts, et à bientôt...

J-C PHILIPPEAU

BACTRON

- Positionnez votre cassette dans le lecteur et tapez le programme de transfert suivant

```

10 |TAPE. IN
20 FOR X=&40 TO &4B:READ A:POKE X,A:NEXT
30 CALL &40
40 SAVE"BACTRON1",B,&C000,&4000
50 FOR X=&40 TO &4B:READ A:POKE X,A:NEXT
60 CALL &40
70 SAVE"BACTRON2",B,&3E8,&A028
80 CALL 0
90 DATA &21,&00,&C0,&11,&00,&40,&3E,&21,&CD,&A1,&BC,&C9
100 DATA &21,&E8,&03,&11,&28,&A0,&3E,&34,&CD,&A1,&BC,&C9
    
```

- Tapez et sauvegardez le chargeur suivant

```

10 MODE 0:FOR X=0 TO 15:READ A:INK X,A:NEXT:BORDER 0
20 DATA 2,26,6,&17,15,&17,11,&18,11,1,14,2,0,&14,3,0
30 LOAD"BACTRON1"
40 OPENOUT"X":MEMORY &3E0:CLOSEOUT
50 LOAD"BACTRON2"
60 FOR X=&40 TO &59:READ A:POKE X,A:NEXT
70 CALL &B909:CALL &B903:CALL &40
80 DATA &21,&80,&3E,&11,&90,&65,&6,&3,&78,&AE,&77,&23,&78,
      &C6,&B,&EE,&37,&47,&1B,&7A,&B3,&20,&F1,&C3,&00,&6E
    
```

BALLE DE MATCH ou MATCH POINT

- ATTENTION: La routine de transfert proposée dans ce numéro, ne fonctionne pas pour la version de ce logiciel, commercialisé dans le pac THEY SOLD A MILLION II. Pour cette dernière, utilisez le logiciel TRANSLOCK.

- Utilisez TRANSMAT. CLEAR le premier programme et renommez le second BALLE

- Tapez maintenant la routine de chargement suivante, et sauvegardez la comme MATCH.BAS

```

10 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,0:MODE 1
20 FOR X=&452F TO &4559:READ A:POKE X,A:NEXT
30 CALL &452F
40 DATA &6,&5,&21,&55,&45,&11,&F2,&45,&CD,&77,&BC,&0,&0,&0,
      &21,&0,&01,&CD,&80,&BC,&77,&23,&7D,&FE,&DC,&20,&F6,
      &7C,&FE,&44,&20,&F1,&0,&0,&0,&C3,&39,&0C,&42,&41,&
      4C,&4C,&45
    
```

CAULDRON II

- Insérez la cassette et tapez le programme de transfert sur disc suivant

```

10 |TAPE. IN:MODE 0
20 FOR x=&40 to &4B:READ a:POKE x,a:NEXT
30 CALL &40
40 SAVE"CAULECR",B,&C000,&4000
50 POKE &41,0:POKE &42,&18:POKE &44,0:POKE &45,&40:CALL &40
60 SAVE"CAUL1",B,&1800,&4000
70 POKE &41,0:POKE &42,&48:POKE &44,&6B:POKE &45,&59:CALL &40
80 SAVE"CAUL2",B,&4800,&596B
90 POKE &41,0:POKE &42,&C0:POKE &44,&80:POKE &45,&39:CALL &40
100 SAVE"CAUL3",B,&C000,&3980
110 DATA &21,0,&C0,&11,0,&40,&3E,&33,&CD,&A1,&BC,&C9
    
```

- Maintenant tapez et sauvegardez le programme de chargement

```

10 MODE 0:BORDER 0:FOR x=0 TO 15:READ a:INK x,a:NEXT
15 DATA 0,15,26,13,24,9,18,25,17,5,2,16,4,8,0,20
20 FOR x=&40 to &40+18:READ a:POKE x,a:NEXT
30 OPENOUT"X":MEMORY &1700:CLOSEOUT
40 LOAD"CAULECR"
50 LOAD"CAUL1":LOAD"CAUL2"
60 MODE 1:LOAD"CAUL3"
70 CALL &40
80 DATA &21,0,&C0,&F3,&D9,&6,&7F,&E,&8C,&3A,&AA,&0,&E6,&3,
    &B1,&ED,&49,&D9,&E9
    
```

ASTUCES 1

Vous savez comment exécuter un fichier Basic ou un fichier binaire à partir de commandes basic. (LOAD-RUN). Mais savez-vous comment exécuter un fichier basic à partir de l'assembleur. Voici un programme vous permettant de le faire, sans connaître aucun paramètre relatifs au fichier à exécuter.

```

                                ORG #A000
#A000    LD HL,START    ; mémorise le paramère basic RUN
#A003    DI            ; interdit les interruptions
#A004    EXX          ; sélection la ROM Basic
#A005    RES 3,C
#A007    OUT (C),C
#A009    EXX
#A00A    EI
#A00B    JP #C0B5     ; rétablit les interruptions
#A00E    START:      DEFM "RUN  " ; saut dans la ROM Basic lancer le fichier
    
```

Ce programme ne fonctionne que pour les CPC 464. En suivant cette méthode, il vous est possible de l'adapter aux CPC 664 et 6128. Auparavant, il vous faudra tester la version de votre AMSTRAD.

DE PLUS EN PLUS...

Voilà bientôt 5 mois que vous connaissez Méphisto 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.

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

Rendez-vous en Décembre pour le numéro 1 de **Méphisto 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

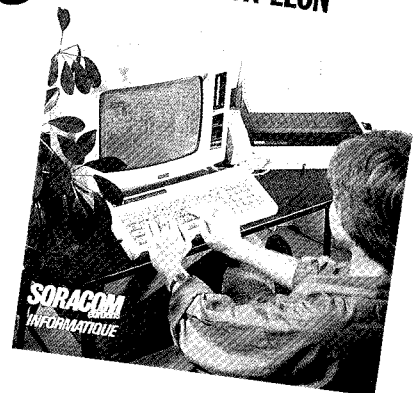
Nos livres sur AMSTRAD

- 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

E SAT SOFTWARE ne s'endort pas sur ses lauriers. Après vous avoir fait découvrir TRANSMAT et autre ODDJOB, nous avons conçu **HERCULE**. Ce logiciel bénéficie de notre expérience en matière de transfert.

Il est en train de battre des records de ventes pour un utilitaire et nous en sommes ravis.

Dans le même esprit, **MEPHISTO** suivi de son ombre **SATAN**, vous fera découvrir la joie de la sauvegarde de cassette à disquette, avec en prime la vigueur de **SATAN** pour les programmes sans en-têtes.

Tous les possesseurs d'un CPC vont se précipiter sur **ECHOSOFT**, la trilogie musicale. Entendez nous bien ! Trois programmes dans **ECHOSOFT** :

1. **ECHOSOFT** vous permet sans interface électronique de rentrer votre propre voix dans votre CPC et de l'utiliser comme vous le voulez.

2. **SYNTHEOFT** pour les amoureux du clavier. Tous les sons possibles et un résultat qui vous surprendra.

3. **SOUNDSOFT** qui fait générer à votre CPC tous les bruitages possibles.

Pour concevoir tous les mixages possibles, **SOUNDSOFT** est vraiment génial.

Et le petit dernier qui se prend moins au sérieux, et pourtant !... C'est **PSYCHOTEST** : définir vos réflexes intellectuels, votre rapidité à appréhender un problème d'une logique qui ne saute pas aux yeux.

PSYCHOTEST pour passer une bonne soirée entre amis, ou planter le copain qui sait tout.

GOLIATH

- Positionnez votre cassette au début et tapez le programme de transfert suivant

```
10 MODE 0:OPENOUT"X":MEMORY &FFF
20 FOR x=&1000 to &1015:READ a#:a=VAL("&"+a#):POKE x,a:NEXT
30 CALL &1000
40 SAVE"GOLIATH1",B,&C000,&4000
50 SAVE"GOLIATH2",B,&1760,&BF1B
60 DATA 21,0,C0,11,0,40,3E,34,CD,A1,BC,21,60,17,11,1B,8F,3E
    51,C3,A1,BC
```

- Tapez maintenant le programme de chargement

- ATTENTION: Tapez le comme tel, et ne modifiez rien

```
10 MEMORY &17F6
20 DEFINT A-Z:FOR X=0 TO 15:READ a:INK x,a:NEXT
30 MODE 0:BORDER 0
40 FOR x=240 TO 249:READ a,b,c,d,e,f,g,h:SYMBOL x,a,b,c,d,e,
    f,g,h:NEXT
50 LOAD"GOLIATH1"
60 LOAD"GOLIATH2"
70 POKE &3E2,&C0
80 CALL &1770
90 DATA 13,0,26,12,24,17,18,15,11,1,2,20,4,8,3,6
100 DATA &7C,&C6,&C6,&C6,&C6,&C6,&C6,&7C,24,24,24,24,24,24,
    24,24,&7C,&C6,6,6,&7C,&C0,&C0,&FE,&7C,&C6,6,&3C,6,
    6,&C6,&7C,&C0,&C0,&C0,&CC,&FE,12,12,12,&FE,&C0,&C0,
    &7C,6,6,&C6,&7C,&7C,&C6,&C0,&FC,&C6,&C6,&C6,&7C,&FE,
    &C6,6,6,12,12,12,12
110 DATA &7C,&C6,&C6,&7C,&C6,&C6,&C6,&7C,&7C,&C6,&C6,&7E,
    6,&C6,&7C
```

GRAPHIC CITY

- Utilisez le logiciel TRANSMAT
- DEFAULT tous les programmes
- Ne pas relogez FUSION.BIN
- Après le transfert de tous les fichiers, renommez comme suit, avec TRANSMAT

```
REN DEMO.LUT=DEMO.BIN
REN INTRO.LUT=INTRO.BIN
```

GREEN BERET

- Utilisez le logiciel TRANSLOCK
- Tapez et sauvegardez comme TRANSLOC, le programme suivant, et ceci sur la même disquette que TRANSLOCK

```

10 MEMORY &2500
20 MODE 1: BORDER 2: INK 0,2: INK 1,26
30 LOAD"LOCKTEST.BIN"
40 LOAD"TRANSLOC.BIN"
50 FOR x=&1500 to &1505:READ a:POKE x,a:NEXT:CALL &1500
60 DATA &3e,&0,&cd,&6b,&bc,&c9
70 CALL &3000
80 POKE &94C5,&AC:poke &94C6,&AB
90 CALL &9000
    
```

- Le programme GREEN BERET se charge et se transfère sur disque
- Tapez à présent le programme de chargement sur disque suivant

```

20 FOR x=&40 to &63:READ a:POKE x,a:NEXT
30 CALL &40
40 DATA &E,&7,&21,&FF,&B0,&11,&40,&0,&CD,&CE,&BC,&6,&5,&21,
&5F,&0,&CD,&77,&BC,&21,&40,&0,&CD,&83,&BC,&CD,&7A,
&BC,&C3,&0,&40,&54,&4C,&4F,&43,&4B
    
```

LIGHT FORCE

- Utilisez TRANSMAT
- DEFAULT le premier programme et renommez le second FORCE2.BIN
- Tapez la routine de chargement

```

10 OPENDOUT"X":MEMORY &5D0:CLOSEDOUT
20 LOAD"FORCE.BIN":POKE &61D,&C9:CALL &3EE
30 LOAD"FORCE2"
40 FOR X=&40 TO &52:READ A:POKE X,A:NEXT
50 CALL &40
60 DATA &21,&1C,&96,&11,&A4,&A9,&01,&EC,&8C,&ED,&8B,&0E,&FF,
&21,&31,&73,&CD,&16,&BD
    
```

C H A L L E N G E

Vous avez été nombreux, à nous demander des astuces pour les différents logiciels commerciaux. Installés devant leur machine, nos programmeurs se sont aussitôt mis au travail. Le résultat est cette nouvelle rubrique CHALLENGE, qui vous permet de transformer tous vos jeux, pour enfin devenir les Dieux du Joystick.

DEFEND OR DIE

Sur cassette, passez le premier programme et lancez celui-ci, pour avoir un nombre de vies et de bombes infinies.

```
10 OPENOUT "X":MEMORY &3FFF:CLOSEOUT
20 LOAD "!"
30 POKE &60CF,&0:REM vies infinies
40 POKE &5E01,&0:REM bombes infinies
50 POKE &5DE7,&4D: REM bombes infinies avec le joystick
60 CALL &4000:REM debut du jeu
```

GHOSTS AND GOBLINS

Positionnez votre cassette au début, tapez et lancez le programme suivant pour avoir des vies infinies.

```
10 MEMORY &12FF
20 MODE 0:BORDER 0:FOR X=0 TO 15:READ A:INK X,A:NEXT
30 LOAD " ":LOAD "!",&1800
40 POKE &509B,0:POKE &509C,0:POKE &509D,0:POKE &509E,&18: REM
   bloque le compteur de vies sur 5
50 POKE &50AC,&XX: REM selectionne le niveau du jeu - &FF =
   niveau 1 - &0 = niveau 2 - &01 = niveau 3
60 CALL &5000: REM debut du jeu
70 DATA 26,13,0,15,24,6,16,2,14,1,3,11,1,0,9,18,25
```

3D GRAND PRIX

Vous n'êtes pas encore ALAIN PROST, mais vous rêvez de courir sur tous les grands circuits internationaux. Suivez les instructions suivantes et attachez votre ceinture. Chargez normalement le jeu. Débutez le premier circuit, et appuyer sur ESC, pour stopper le jeu. Dans le mode de pause, appuyez continuellement sur CTRL et tapez ARTWORK. Les lettres n'apparaissent pas à l'écran, mais dès la fin du mot vous changerez de circuit.

02

ST.QUENTIN

COGNETS

REVENDEUR
AMSTRAD21, rue Victor BASCH
02 100 ST.QUENTIN

10

TROYES

LE
PRESENT
DU FUTUR29, rue Paillot de Montabert
10000 TROYES ☎ 25.73.28.49

13

MARSEILLE

CBI - CBI - CBI - CBI

1°
SPECIALISTE
AMSTRAD
DU SUD-EST6 RUE MAZARINE 13000 AIX-EN-PROVENCE
TEL 42 27 00 4074 RUE EDMOND ROSTAND 13000 MARSEILLE
TEL 91 53 70 57

14

CAEN

*Loisir***INFORMATIQUE**
14Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels39/41 rue de l'Oratoire
14000 CAEN
Tél. : 31.85.18.77

25

BESANCON

PROFORMA-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 A7, rue de Verdun
27000 EVREUX**Tél. 32.31.16.32**

29

QUIMPER

KEMPER InfoSpécialiste AMSTRAD
464/6128/8256/8512
PC 1512LOGICIELS
LIBRAIRIES
PERIPHERIQUES

Tél 98 90 10 92 - 98 53 31 48

72 Avenue de la Libération
29000 QUIMPER

33

BORDEAUX

E.S.A.T SOFTWAREOUVERTURE D'UN MAGASIN
SPECIALISE AMSTRADDes 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 MORDINATEURS,
LOGICIELS
PÉRIPHÉRIQUESMatériel professionnel
Agréé AMSTRADCentre 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

49

CHOLET

HOME INFORMATIQUE
8, Rue St. Pierre, 49300 CHOLET
Tél.: 41.58.32.60



Choix très important de logiciels,
d'accessoires et des livres.

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 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

71

LE CREUSOT

DISTR'ELEC

85.55.04.15

MICRO INFORMATIQUE AMSTRAD
PERIPHERIQUES-LOGICIELS
EXPEDITION PTT-CREDIT
SAV assuré en nos ateliers

du 10/10 au 10/11 10% de remise
sur le Crayon optique 8256 !

47, rue du Docteur Robillard
71 201 LE CREUSOT

75

PARIS

SHOP INFO



SHOP 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

Expedition 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 logiciels

22 place du Général-de-Gaulle
76600 LE HAVRE
Tél. : 35.43.51.54

92

PARIS La Défense

TEMPS X

C.C. Les 4 TEMPS
CEDEX 25
92092 PARIS LA DEFENSE

Tél.
(1) 47.78.82.56

94

VINCENNES

ORIBUDEL 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

Enfin un support technique
pour encore mieux apprécier
la qualité des logiciels
E.S.A.T. SOFTWARE.

Tous les secrets de MEPHISTO, 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.
Méphisto 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.

S O N D A G E

Merci de remplir ce questionnaire et de nous le renvoyer très vite à
TRANSMAT INFOS E. S. A. T SOFTWARE
 55, 57 rue du Tondu 33000 BORDEAUX, il nous permettra de
 réaliser un magazine toujours plus conforme à vos aspirations.

VOUS ET VOTRE AMSTRAD

1) Qui êtes-vous ?

Nom : _____ Prénom : _____
 Adresse : _____
 Tél : _____
 Profession : _____ Age : _____

2) Quel ordinateur AMSTRAD possédez-vous ?

464 664 6128
 Si non, envisagez-vous l'achat d'un ordinateur Amstrad ?
 Oui Non Quel modèle :
 464 664 6128 Je ne sais pas

3) Par quoi votre choix a-t-il été guidé ?

Conseils d'amis Conseils de vendeurs
 Articles dans la presse informatique
 Publicité Amstrad Magazine

4) Quel périphérique Amstrad avez-vous ?

Lecteur de disquettes Imprimante Autres
 Si non, quel type de périphériques pensez-vous acheter :
 Imprimante Lecteur de disquette Périphérique graphique
 Manette de jeux Autres

5) Comment utilisez-vous votre Amstrad ? (notez de 1 à 6, 1 étant l'utilisation la plus fréquente).

	NOTE
Programmation	
Jeu	
Education	
Gestion domestique	
Professionnel	
Autres	

6) Utilisez-vous votre Amstrad ?

Tous les jours Plusieurs fois / semaine
 Une fois / semaine Moins d'une fois / semaine

7) Quels logiciels vous intéressent ? (notez de 1 à 3, par ordre décroissant)

	NOTE
Jeux	
Utilitaires domestiques	
Utilitaires pro.	

8) Donnez vos trois logiciels préférés

1 -
 2 -
 3 -

9) Par quelles applications seriez-vous tenté ?

Communication Musique
 Graphisme Educatif

10) Quel est votre niveau en informatique ?

Débutant Initié Spécialiste

VOUS ET TRANSMAT INFOS

1) Depuis quel numéro lisez-vous TRANSMAT INFOS ?

Numéro :
 Abonné ? Oui Non

2) Lisez-vous une autre revue consacrée à AMSTRAD ?

Oui Non
 Si oui, quels titres ?

3) Pour quelle raison principale lisez-vous TRANSMAT INFOS ?

4) Que pensez-vous de nos rubriques ?

	Très bien	Bien	Médiocre	Nul
News				
Routines				
Au secours				
Concours				
Trans +				
Système CPC				
Tech. Prog.				
Spirit				
Astuces				
Disc Service				

5) Vous intéressent-elles ?

	Beaucoup	Assez	Peu	Pas du tout
News				
Routines				
Au secours				
Concours				
Trans +				
Système CPC				
Tech. Prog.				
Spirit				
Astuces				
Disc Service				

6) Votre jugement d'ensemble ?

Présentation : Très bonne Correcte A revoir
 Contenu : Très bon Correct Insuffisant

Défaut principal :
 Qualité principale :

7) Quels articles ou rubriques souhaiteriez-vous lire ?

8) Combien de personnes lisent votre Transmat Infos ?

**AVEZ-VOUS
 LA
 COLLECTION
 COMPLETE
 DE
 TRANSMAT
 INFOS ?**

**ESAT
 SOFTWARE**

**55/57, rue du Tondu 3300 Bordeaux
 Tél.56.96.35.23**

ASTUCES 2 LE MYSTERE CP/M

Voici une astuce pour vous permettre de charger et de sauvegarder la piste d'initialisation de CP/M.

1. Utilisez REMPRO sous ODDJOB
2. Chargez SECTEDIT.ODJ. Une fois en mémoire, tapez en mode direct POKE 369,0:POKE 370,1:POKE 371,1. A présent, vous pouvez lister SECTEDIT. Tapez GOTO 10
3. Lisez la PISTE 0 et le SECTEUR ≠41. SECTEDIT affiche son contenu sur 2 pages soit 2*256 octets. Appuyez sur la touche ESC, et au retour du message Ready, tapez en mode direct SAVE "CPM",B, buff,512.
4. Vous avez réalisé la sauvegarde du secteur de lancement de CPM. Utilisez un désassembleur pour en visualiser le contenu. Chargez le fichier à partir de l'adresse ≠100.

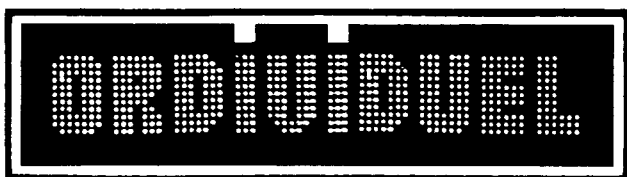
I N F O - L U D I Q U E

Pour tous les amoureux de la bonne vieille logique française, voici un problème, pour dégraisser vos cellules grises.
Le but est de retrouver les héros préférés et les professions, de chacun de nos personnages.

- 1 Une fille plus jeune que Laurent combine sans problème son mariage avec Zorro et ses voyages dans les étoiles.
- 2 Sandra a un an de plus que celle qui collectionne les Mickeys et un an de moins que le futur cowboy. Elle ne veut pas être astronaute.
- 3 Celine n'a pas 5 ans et ne veut pas être clown.
- 4 Philippe qui rêve d'être chanteur et dont le héros n'est pas Conan, est plus jeune que l'admiratrice de Snoopy.

A U S E C O U R S

Suite à une erreur d'impression les prix du logiciel ECHO-SOFT sont erronés. Les véritables prix sont donc :
Cassette : 365 frs. Disquette : 395 frs.



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) 43.28.22.06

à 50 m du R.E.R. Station VINCENNES

RASPUTIN

- Positionnez votre cassette dans le lecteur et tapez le programme de transfert suivant

```

10 ITAPE.IN:MODE 1:MEMORY &15FF:LOAD"rasputin1"
20 FOR x=0 TO 113:READ a#:POKE &A500+n,VAL("&"+a#):NEXT
30 POKE &1681,&CD:POKE &1682,&0:POKE &1683,&A55:CALL &1600
40 DATA F5,3E,53,BA,28,5,F1,32,46,6C,C9,21,7,A5,11,81,16,1,3,
    0,ED,B0,3E,C9,32,3D,1,CD,0,1,3E,C9,32,1E,6C,CD,4B,1,
    21,2F,A5,22,B7,A0,C3,0,A0,CD,2D,A1,21,FF,B0,E,7,CD,CE
    ,BC,21,6E,A5,11,0,CD,D5,6,2,CD,8C,BC,E1,11,0,40,CD,66
    ,A5,21,70,A5,11,0,1,D5,6,2,CD,8C,BC
50 DATA E1,11,0,A2,1,11,62,CD,66,A5,C3,F0,A3,3E,2,CD,98,BC,C3
    ,BF,BC,52,31,52,32
    
```

- Tapez le programme de chargement et sauvegardez le comme RASPUTIN

```

10 MODE 1:BORDER 2:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,2:INK 3,6
20 LOAD"R1":RUN"R2"
    
```

SPELLBOUND

Comme promis, ce mois-ci la routine de transfert sur disquette du logiciel SPELLBOUND. ATTENTION, après le chargement de la page écran, vous verrez apparaître Bad Command, il ne faut pas en tenir compte. Le logiciel continuera à se charger, et s'exécutera normalement sur disque.

- Utilisez TRANSMAT

- Ne pas transférer le premier programme.

- Relogez le fichier LOADER. Renommez le 5ème programme comme SPELL.BAS, et ne le relogez pas.

- A présent tapez, sauvegardez et lancez le programme de chargement sur disque suivant. Nommez le BOUND.BAS

```

10 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,5:INK 3,9:MODE 1:MEMORY 8000:
    LOCATE 10,10:PRINT "SPELLBOUND is LOADING"
20 LOAD "!sprog":LOAD "!loader":LOAD "!scode":POKE &A647,&C9:
    POKE &A650,&C9:CALL &A63C:CALL 10000
30 FOR x=&40 TO &56:READ a:POKE x,a:NEXT:CALL &40
40 DATA &6,&5,&21,&54,&0,&cd,&77,&bc,&21,&0,&c,&cd,
    &83,&bc,&cd,&7a,&bc,&c3,&3,&c/,&53,&50,&45,&4c,&4c
    
```

STRANGELOOP

- Insérez la cassette et une disquette formatée dans le lecteur
- Tapez et lancez le programme de transfert suivant

```
10 |TAPE. IN
20 FOR x=&B000 to &B02B:READ a:POKE x,a:NEXT
30 CALL &B000
40 DATA &3E,&9B,&21,&40,&0,&11,&34,&A6,&CD,&A1,&BC,&6,&4,&21,
      &25,&B0,&CD,&BC,&BC,&21,&40,&0,&11,&34,&A6,&1,&66,&67
      ,&3E,&2,&CD,&9B,&BC,&CD,&BF,&BC,&C7,&4C,&4F,&4F,&50
```

- Tapez à présent le programme de chargement sur disque
- Sauvegardez le comme STRANGE.BAS

```
10 CALL &BBFF:MODE 0:BORDER 0:INK 1,26:INK 2,10:INK 0,0
20 LOCATE 5,10:PRINT "STRANGELOOP":LOCATE 5,14:PRINT "IS LOAD
  ING."
30 FOR X=&BE00 TO &BE27:READ A:POKE x,a:NEXT:CALL &BE00
40 DATA &6,&4,&21,&24,&BE,&CD,&77,&BC,&21,&40,&0,&CD,&83,&BC,
      &CD,&7A,&BC,&1,&D9,&37,&21,&40,&0,&7E,&AB,&81,&77,&23
      ,&7C,&FE,&A7,&20,&F6,&C3,&66,&67,&4C,&4F,&4F,&50
```

THE APPRENTICE

- Utilisez TRANSMAT et la commande TRANS 1. Renommez comme APPRENT1
- Après le transfert du fichier, réinitialisez l'ordinateur (SHIFT+CTRL+ESC).
- Tapez ce programme pour transférer le fichier principal sur disque.

```
10 |TAPE. IN
20 FOR x=&40 to &4B:READ a:POKE x,a:NEXT
30 CALL 64
40 SAVE"APPRENT2",B,&12BA,&9246,&9E74
50 DATA &3E,&2C,&21,&BA,&12,&11,&46,&92,&CD,&A1,&BC,&C9
```

- Tapez à présent le chargeur suivant

```
10 OPENOUT"X":MEMORY &11FF:CLOSEOUT
20 LOAD"APPRENT1":POKE &124A,&C9
30 FOR X=&40 TO &49:READ A:POKE X,A:NEXT
40 CALL &40:CALL &1200
50 DATA &21,&00,&A1,&11,&00,&02,&CD,&AB,&BB,&C9
60 RUN"APPRENT2"
```

GRAND CONCOURS

TRANSMAT

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 : _____

T R A N S F E R T S

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

AMSTRADEUS	n° 4 page 5
AMSTRAL	n° 4 page 5
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
COMMANDO	n° 4 page 6
CYRUS II CHESS	n° 3 page 4
DOGSBODY	n° 4 page 6
DON JUAN	n° 4 page 9
DOORS JOF DOOM	n° 4 page 9
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
HALLS OF GOLD	n° 4 page 9
HOLD - UP	n° 1 page 5
INFERNAL RUNNER	n° 3 page 9
JET - BOOT JACK	n° 3 page 5
JET SET WILLY	n° 4 page 10
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
SORCERY	n° 4 page 17
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
STARION	n° 4 page 20
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
TURBO ESPRIT	n° 4 page 10
WARLORD	n° 2 page 18
3 D GRAND PRIX	n° 4 page 5

ZAXX

- Insérez la cassette et tapez le programme suivant, qui effectuera le transfert sur disquette.

```

10 OPENDOUT"X":MEMORY 999
20 FOR x=&A000 TO &A04A:READ a$:a=VAL("&" +a$):b=b+a:POKE x,a
   :NEXT
30 IF b<>&1FA6 THEN PRINT "Erreur dans les DATAs !!!":STOP
40 CALL &A000:CALL &A00B
50 POKE &B173,0:POKE &B174,0:POKE &B175,0:POKE &B220,&C9:
   POKE &B23E,&C3
60 SAVE"ZAXX1",B,&B14A,&700
70 CALL &A016
80 SAVE"ZAXX2",B,&4000,&10C0
90 CALL &A021
100 SAVE"ZAXX3",B,&3E8,&5DD0
110 DATA 21,F,B1,11,B2,0,3E,16,C3,A1,BC,21,92,B1,11,98,6,3E,
        2C,C3,A1,BC,21,0,40,11,C0,10,3E,1,C3,A1,BC,21,E8,3,
        DD,7E,0,CB,7F,C0,E5,DD,E5,11,B8,B,CD,A1,BC,DD,E1,E1,
        11,B8,B,19,DD,23,18,E6,72,7E,A,16,22,2E,3A,46,80

```

- Tapez et sauvegardez le chargeur suivant

```

10 MODE 0
20 OPENDOUT"X":MEMORY 999
30 LOAD"ZAXX1"
40 CALL &B14A
50 LOAD"ZAXX2"
60 CALL &B223
70 LOAD"ZAXX3"
80 CALL 1000

```

ASTUCES 3

Comment déprotéger la partie Basic de notre logiciel TRANSLOCK ?...

Utilisez l'utilitaire de déprotection des fichiers Basic paru dans le numéro 4 de TRANSMAT INFORMATIONS. Chargez en mémoire TRANSLOC.BAS, et listez... Comment !... il ne se passe rien. C'est vrai, vous n'obtenez rien à l'écran, si ce n'est le retour du message Ready, mais surtout pas de liste. En effet, nous avons modifié les longueurs des lignes Basic. Les longueurs des lignes Basic sont stockées à l'adresse décimale 369 ou hexadécimale &171. Pour rétablir le listing du programme tapez en mode direct POKE &171, &0. Whaou !!! voilà le listing à l'écran et bientôt sur imprimante.

Pour changer de registres, nous vous proposons ce mois-ci une méthode pour protéger vos programmes basic sur cassettes ou sur disquettes.

Pour empêcher des regards indiscrets de lire la première ligne de votre programme Basic, tapez en mode direct, juste avant la sauvegarde :

```
POKE 370,0:POKE 371,0
```

Maintenant que la première ligne est invisible, il vous suffit de taper après le chargement du programme, en mode direct POKE 370,1:POKE 371,1 pour la faire réapparaître avec un numéro de ligne 257.

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

Très bientôt, une énôôôorme surprise ! ... Patience, patience...

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 Méphisto 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...

C O N C O U R S

GAGNEZ UN ABONNEMENT A Méphisto TRANSMAT INFORMATIONS

Nous organisons un concours permanent tous les trimestres, qui peut vous faire gagner un abonnement gratuit à Méphisto 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 Méphisto 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 !

RÉVOLUTIONNAIRE HERCULE SANS CONCURRENT POSSIBLE

"IL SAUVEGARDE PLUS DE DISQUETTES QU'AUCUN AUTRE"

Commercialisé depuis le début du mois d'octobre, ce logiciel de sauvegarde sur disque fait l'unanimité chez tous ses possesseurs. HERCULE sauvegarde plus de disquettes qu'aucun autre utilitaire

sur AMSTRAD. Soucieux de servir les utilisateurs de CPC, ESAT annonce une mise à jour régulière des possibilités de ce logiciel. HERCULE possède même des reconnaissances de protections,

qui ne sont pas encore employées sur AMSTRAD, mais que les programmeurs de ESAT ont mis au point. Décidément ESAT joue ses atouts... Chapeau ESAT!

Prix 250 F

**LES AMSTRADISTES
PLUS INTELLIGENTS
QUE LA MOYENNE
DES FRANÇAIS!**

**MESUREZ ENFIN
VOTRE Q.I.**

Oui, je l'affirme!... J'entends déjà des cris, mais psychotest, un logiciel venu tout droit du MIT. (Massachusetts Institut of Technology), vous permet de mesurer d'une manière scientifique votre quotient intellectuel. A jouer en famille et au coin du feu (mais si, mais si vous êtes intelligent). Cas: 110F Disc: 149F

Continuité

Possesseurs d'un AMSTRAD CPC, vous ignorez encore comment gérer vos disquettes. FIDO (Disc: 220F) un ensemble de programmes organise toutes vos disquettes et tous vos fichiers automatiquement. Vous réalisez de superbes décors, mais ils restent sans vie. SUPER SPRITES (cas: 159 F, disc: 205 F) anime toutes vos réalisations. Même un enfant peut créer son jeu d'action avec de multiples tableaux. Poursuivons notre excursion, pour découvrir PRINTER PAC II (cas: 159 F, disc: 205 F), qui dope votre imprimante (DMP-2000 et EPSON). Que dire de TRANSLOCK (cas: 165 F, dis: 205 F), qui transfère automatiquement vos programmes protégés par SPEEDLOCK sur disque. Qu'est-ce que SPEEDLOCK? VIEWTEXT (cas: 135 F) vous en dévoile tous les secrets (vu dans CPC). N'oubliez pas SPIRIT (cas: 135 F), TOMCAT (cas: 145 F disc: 180 F), ZEDIS (cas: 140 F disc: 180 F), ODDJOB (disc: 220 F)

N° DES UTILITAIRES

"1^{ère} place au mois de
septembre" : vu dans AMSTAR
INTÉGREZ LE TURBO A VOS LOGICIELS

TRANSMAT transfère la majorité de vos logiciels sur disque, et le tout sans effort. Alors pourquoi

s'en priver. Et bientôt une surprise...

STYLOS OPTIQUES ET SOURIS

16/32 bits sur votre AMSTRAD PCW

CARTES D'INTERRUPTIONS QUI PARLE DE 100 %

Je n'utiliserai pas mon stylo pour vous parler de l'autre carte d'interruptions, mais pour MULTIFACE II, alors là j'y passe la nuit. Téléphonnez, examinez et sauvegardez tous vos programmes. Facile non?... Prix: 600 F

Oui, nous avons, le PCW est parfois oublié dans nos publicités. Ce mois-ci, nous vous proposons un crayon optique pour réaliser tous vos dessins. Et si cela ne vous suffit pas, nous distribuons, pour les plus difficiles d'entre vous, une souris et son interface. Ah! j'oubliais... les prix.

STYLO: 910F - SOURIS+INTERFACE: 1400F

INFORMEZ VOUS!

Vous, oui vous, là-bas dans votre coin. Vous ne lisez pas encore TRANSMAT INFORMATIONS... Eh! bien, sachez que dans chaque numéro et cela jusqu'à Noël, un coupon à détacher et à renvoyer à ESAT, vous permettra de gagner une DMP-2000, des stylos optiques, des logiciels HERCULE et des surprises. Alors remuez-vous et si votre revendeur est à la hauteur de ses prétentions, un numéro 4 vous attend chez lui (25 F). Sinon chez vous... (25 F + 7,50 F port ou 330 F pour 12 numéros port gratuit).

NOUS DISTRIBUONS TOUS LES PRODUITS SEMAPHORE-TASMAN

CPC 16

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 inférieurs à 500 F) Franco pour achats supérieurs à 500 F

Oui, je commande le stylo optique pour mon CPC 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.

E.S.A.T. Software S'AGRANDIT



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