

Nachruf

Am 05.02.98 starb Armin Stürmer in der Mainzer Uniklinik.

Armin sorgte in den Anfangstagen von ATARI für die Verbindung unter den VCS Clubs. Nachdem ATARI den Besitzer wechselte, und den 8 Bit Bereich zugunsten des ST's einstellte, gründete Armin den ATARI Mini Club (AMC), der dutzende von Spielen, Diskmagazinen und Hardwareerweiterungen für den XE/XL herausbrachte. In den letzten Jahren ging es Armin allerdings gesundheitlich immer schlechter, so daß er eine Spenderlung bekommen mußte, die nun versagte

Termine

21.3. Schreiersgrün Fair

ATARI User Treffen in Schreiersgrün (in der Nähe von Zwickau), hauptsächlich 8 Bit ATARIs aber auch für ST User interessant.

30.06 - 01.07 Interjam Ubstadt-Weiher

Convention in der Nähe von Karlsruhe / Bruchsal. Scheint die Größte Convention in Deutschland dieses Jahr zu werden.

06-09.08 Gigafun 98 Strassbourg

Die diesjährige Auflage der Gigafun soll direkt in Strassbourg stattfinden. Außerdem haben namhafte Firmen wie IBM, SUIN, DIGITAL ihre Unterstützung zugesagt.

Impressum

Die ATARI Fun (ACD) ist die deutsche Beilage der ATARI Computing (AC).

Herausgeber:

Thorsten Butschke

Autoren dieser Ausgabe:

Thomas Schedel, Torsten Schall, Jan Daldrup, Dirk Tröger, Björn Spruck

Anschrift:

Thorsten Butschke
Blücherstr. 26
65195 Wiesbaden

Email:

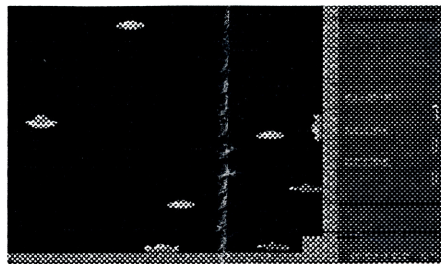
Thorsten_Butschke@wi2.maus.de

Preise in DM:

Einzelheft mit Leserdiskette	15
3er Abo mit Leserdiskette	45
6er Abo mit Leserdiskette	90

HD Leserdiskette

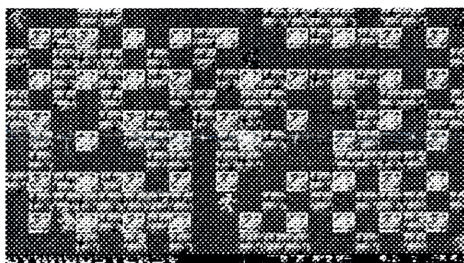
Abonnenten, die auch die Leserdiskette abonniert haben, können wählen, ob sie die normale AC Leserdisk bekommen wollen, oder ob sie zusätzlich die Dateien der HD-Leserdisk bekommen wollen.



Corsair

Falcon Spiel von Impulse aus Schweden, Beschreibung folgt auf nächster Seite.

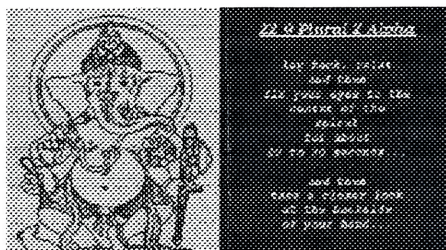
Für Falcon 030



Dynabusters+

TSCC haben freundlicherweise ihr legendäres Spiel als Vollversion für die Leserdisk zur Verfügung gestellt. Das Spiel ist für 2-6 Spieler. Aufgabe ist es alle anderen Mitspielern in die Luft zu Sprengen. Viele Extras sorgen dabei für zusätzlichen Spaß.

Für STE/Falcon 030



ZZ 9 Plural Z Alpha

Ein Effekt, der nach längerem Betrachten Ihre Hand verändert, schwer zu beschreiben, daher am Besten mal ansehen. Programmiert von Dynacore von TSCC.

Für Falcon 030

ATARI Computing Sverige

Die schwedische Beilage berichtet diese Ausgabe über folgende Themen:

-Neuer ATARI Clone von Wizztronic (die Firma, die das Hardware Lager von ATARI aufkaufte).

-Die Möglichkeit der Umsetzung des schwedischen Browsers Opera für den ATARI (Opera ist im Augenblick in aller Munde).

-Draconi's Internet Package.

-Reeking Rubber, ein Autorenspiel ähnlich Lotus, wird gerade von den Gilda Brothers programmiert. Zur Hälfte soll es fertig sein. (Man darf gespannt sein. Bei der Qualität, die aus Schweden kommt!).

Editorial

Wenn Sie sich wundern, warum in letzter Zeit verstärkt über den 8 Bit ATARI berichtet wird, so liegt das daran, daß in diesem Bereich die Leser sich stärker beteiligen. Denn mit Reaktionen, wie z.B. "zum Spielen habe ich keine Zeit, ich bin mehr an Anwendungen interessiert" und ähnlichem, kann ich keine Zeitung füllen. Anstelle dieser allgemeinen Floskel, wäre doch ein kurzer Bericht über die Anwendungen, die man benutzt ganz hilfreich.

Mit der Resonanz auf meinen Aufruf zur Beteiligung in der letzten Ausgabe muß ich soweit zufrieden sein, ich bin zwar der Meinung, daß sich noch viel mehr Leser beteiligen könnten. Besonders bedanken möchte ich mich an dieser Stelle bei Hr. Geißler, Andreas Magenheimer, Torsten Schall, Raimund Altmayer, Walter Lauer, Dirk Tröger, Jan Daldrup, Stephan Pollok, deren Hilfe mich sehr motiviert hat.

An dieser Stelle sei gesagt, daß es nur eine Beilage geben kann, wenn sich die Leser daran beteiligen. Sollte dies nicht der Fall sein, und keine Beilage mehr zustande kommen, so ist auch abzusehen, daß ich den Versand der ATARI Computing einstellen werde.

Thorsten Butschke

Achtung Preiserhöhung!

Da die AC ab nächster Ausgabe 1,50 teurer wird, habe ich mich entschlossen, ab sofort nur noch Abo's mit Leserdiskette anzubieten. Der Preis dafür bleibt unverändert. Bitte beachten Sie dies wenn Sie ihr Abo verlängern. Bestehende Abo's sind davon nicht betroffen.

Treffen

Treff der toten Rechner

Am 6.12.97 traf sich die ABBUC Regionalgruppe Frankfurt (Harry und Thomas), ein Großteil der ehemaligen? Regionalgruppe Rheinland Pfalz (RAM) (Torsten, Andreas, Raimund), Foundation Two (Thorsten), bei Armin Stürmer (AMC) in Wiesbaden.

Armin Stürmer erzählte, daß er wieder ins Krankenhaus müsse. Wie sich herausstellte, war es für die meisten das letzte Mal, daß sie ihn sahen. Außerdem zeigte er Bilder eines nie fertig gewordenen Spieles, das "Das Wesen" heißen sollte. Die Bilder sahen sehr gut aus, um so trauriger, daß das Spiel nie fertig wurde.

Torsten Schall hatte einige Lynx Spiele mitgebracht und berichtete auch von Jaguar Basteleien.

Andreas Magenheimer brachte ein Programm für den XE/XL mit, mit dem man Texte, Design Master Bilder und anderes ansehen, sowie Programme starten kann. Dieses Programm soll als Basis für ein neues Disketten Magazin dienen.

Raimund Altmeyer zeigte eine neue Disk mit 256 Farben Bilder und einen 256 Farben Player für den XL/XE.

Harry und Thomas berichteten über den SIO2PC der Verbindung zwischen einem PC oder ST zum XL/XE.

Thorsten Butschke zeigte die erste Version eines Spiels für den XL/XE. Außerdem wurde vereinbart, daß alle Beteiligten die ACD zukünftig falls möglich unterstützen werden.

Totalcon

Vom 27.-28.12.97 trafen sich TSCC (MC Laser, Dynacore, Llama), Sage, Foundation Two (Mad Butscher) und Paranoid (Paranoia) bei Thorsten Butschke in Wiesbaden.

Da ein paar Tage vor dem Treffen die Vollversion von Running erschienen war, wurde dies ersteinmal von Sage unter die Lupe genommen (siehe Cheats)

Da MC Laser den MOD für Dry Egg mitbrachte, konnte Foundation Two dieses Spiel vollenden und releasen.

Paranoid zeigte STetris. Für dieses Spiel wird ebenfalls MC Laser die Musik machen.

Llama programmierte an weiteren Intros für die nächste Mod Compilation.

Dynacore programmierte den netten Effekt, der diesmal auf der HD Leserdisk ist (ZZZ15Alpfa).

ATARI Maniac Sylvester Meeting

An Sylvester und Neujahr trafen sich Torsten, Andreas (Ex RAM), Raimund (RAM) und Thorsten (Foundation Two) samt Anhang bei Raimund Altmeyer in Konz.

Neben der obligatorischen Sylvester-böllerei, gab es ein ausgezeichnetes Essen (Lob an Trixi) und jede Menge ATARI.

Torsten Schall hatte wieder eine Menge Jaguar Spiele mitgebracht. Besonders Ultra Vortek und vorallen dingen ATARI Karts begeisterten.

Andreas Magenheimer führte einen weiteren 256 Farben Player für den XL/XE vor.

Raimund Altmeyer hatte die neuesten ASH Updates installiert, und demonstrierte, daß man keinen PC braucht, um im Internet unterwegs zu sein. Mittels CAB u.a. wurden XE/XL Dateien aus dem Internet heruntergeladen, die dann mittels dem SIO2PC auf den XE/XL transferiert wurden, um dort nur noch unpacked zu werden.

Auf der ABBUC JHV hatte Raimund das Spiel GEM Drop für den XL/XE erhalten. Dieses Spiel ist ein Puzzlespiel im Stiele von Klax oder Tetris, hat aber ein eigenes Spielprinzip, das das Zeug hat zum Kultspiel zu werden.

Das Spiel des Abends war allerdings Dynakillers für den XL/XE. Der Dynabusters Clone aus der Slowakei von GMG war als Vollversion im letzten ABBUC Magazin enthalten. Da 3 Spieler gleichzeitig antreten können, um sich gegenseitig zu eliminieren, war Spaß garantiert. (Nur die Tastatur Steuerung des 3. Spielers sollte geändert werden, denn ich möchte auch mal gewinnen).

Auf der Rückfahrt wurde dann noch die Idee der JagPAD als Joystick am XL/ST zu nutzen, geboren.

Alterra

Nachdem auf der letzten HD Leserdiskette das Demo von Alterra war, gibt es nun eine neue Version 1.1



Alterra ist ein Spiel, das mich etwas an das bekannte Spiel Civilisation erinnert. (Truppen verschieben, strategisch klug setzen usw.) Vor Spielbeginn kann man einige Einstellungen vornehmen. Beispielsweise die Anzahl der Spieler (bis zu 4), wieviel Städte jeder Spieler zu Beginn besitzt, Name des Spielers und seines Reiches usw.

Jeder Spieler bekommt einen Held mit Gefolge, der während des Spieles immer stärker werden kann. Nun muß man

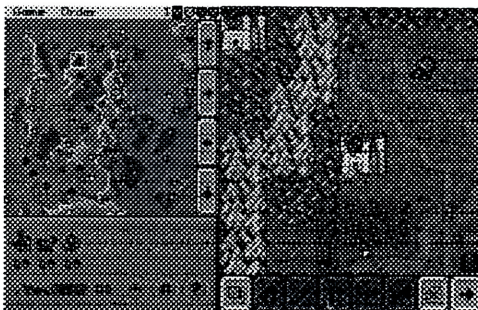
versuchen auf einem Arial mit unterschiedlicher Landschaft (Wälder, Wiesen, Berge, Äcker, Flüsse usw.) alle Städte unter seine Herrschaft zu bringen. Dabei muß der Gegner angegriffen und vernichtet werden. Während der einzelnen Kämpfe kann man beobachten, wer was und wieviel verliert.

In den Städten kann man Armeen produzieren. Je nach Finanzlage kann dabei zwischen vielen verschiedenen Charaktern wie z.B. Infanterie, Kavallerie, Bogenschützen, Elefant, Dämon, Einhorn und noch vielen weiteren gewählt werden.

In Ruinen, Türmen und Tempeln kann man verschiedene Dinge, wie Schätze, besonderes Gefolge, das man nicht selbst produzieren kann und mehr finden.

Man kann seine Armeen zu Land, im Wasser und manche in der Luft fortbewegen.

Es gibt eine kurze Anleitung für ungeduldige und eine umfangreiche detaillierte Anleitung, beide in englisch und als Datei.



Leider gibt es noch keine Computergegner. Aus dem Spiel kann man aber erkennen, daß dies und auch noch weitere Funktionen für eventuell nachfolgende Versionen geplant ist.

Eigene Karten können nachgeladen werden. Der Editor ist einfach super. Mit ihm kann man kinderleicht eigene Landschaften erstellen und verändern, die man nur ins Spiel zu laden braucht.

Leider gibt es keinen Sound, dafür bietet Alterra eine hervorragende Grafik, die die meisten Strategiespiele auf dem ATARI um Längen in den Schatten stellt.

Ich bin überrascht, daß sich noch jemand die Mühe macht, ein gutes Spiel für ATARI Computer zu programmieren, da es doch bekannt ist, daß es kaum noch honoriert wird.

Für mich hat das Spiel noch einige kleine Bugs und es wären noch einige Feinheiten zu verbessern. Doch für eine Version 1.1 ist es meiner Meinung nach ein sehr gutes Spiel. Nach vielen Stunden test und probieren habe ich mich dazu entschlossen, den Programmierern ein paar Märker zu überlassen, in der Hoffnung, daß diese weitermachen und mit weiteren guten Sachen überraschen.

Thomas Schedel

Joystick als Jagpad

Eine Anleitung mit der man einen XL-ST-Amiga-C64 Joystick am Jaguar nutzen kann. Man braucht dafür folgendes Material:

- 1St. alten Jag Controller,
- 1St. 9pol. Sub D Stecker,
- 1m 4*0,8mm flexibel (Drähte vom Jag Platine zu Sub D Stecker)
- 1 Rolle Lötzinn,
- 1 Heißklebe Patrone,

und folgende Werkzeuge:

- 1 Seitenschneider,
- 1 Lötkolben 15Watt,
- 1 Heißklebe Pistole,
- 1 Durchgangsprüfer
- 1 Messer und Feile.

Controller öffnen, dazu die vier Blechschrauben unter den Gumminoppen herausschrauben. Richtigen Joystick auswählen, der Joystick sollte mindestens 2 Feuerknöpfe haben. Bei Atari Karts und vielen anderen Spielen sind drei Feuerknöpfe besser.

Joystick auswählen und danach eine Tabelle anlegen, in die man die Belegung der einzelnen Pins (9Stück) von der Joystick Buchse schreibt. Dazu muss man den Jostick aufschrauben und nach der Leitung/Draht suchen, der an die Feuerknöpfe und das Steuerkreuz geht. Dieser Pin braucht dann die +5V. Der andere, der zum Feuerknopf geht ist der Feuer Pin. Jetzt noch die Pins für die Richtungen feststellen und man kann an den Jag Kontroller. Sollte der Joystick mehr als einen Feuerknopf unterstützen und sind diese vorhanden, muß man ein neues Joystick Kabel fertigen.

Man löst die kleine Platine auf der die Feuerknöpfe und das Steuerkreuz beim Jaguar sitzen. Dann sucht man an dem Flachbandkabel an der kleinen Jag Platine nach dem Draht für Feuer, hoch, runter, rechts, links und +5V. An den jeweiligen Draht lötet man einen ca. 20cm langen und isolierten Draht an, das andere Ende wird an den Pin des 9 pol. Sub D Steckers gelötet, der die gleiche Funktion haben soll. Das macht man nacheinander mit allen Signalen.

Zum Testen nimm man den Joystick, steckt ihn in den 9 pol. Sub D Stecker und verbindet den einen Draht des Durchgangsprüfer mit +5V (Flachbandkabel der kleinen Platine im Jag) und jeweils einem anderen Signal des Jag (h,ru,re,li) und drückt am Joystick den entsprechenden Button oder das Steuerkreuz in die zu testende Richtung. Wenn man jeweils zwischen +5V und einen anderen Signal einen Laut hört, funktioniert die Schaltung.

Zum Einbau des 9 pol Sub D Steckers in den Jag, sucht man einen Platz der am wenigsten stört und feilt dort die Umriss des Steckers heraus. Danach den Stecker mit etwas Kleber aus der Heißklebepistole fixieren und

härten lassen. Am Ende wird der Jag Controller wieder geschlossen und man kann nun Jag Spiele mit einem Joystick spielen. Ich habe einen Competition Pro genommen, weil er zwei Feuerköpfe hat, die man getrennt ansprechen kann. Gut wäre ein Joystick mit 3 Feuerknöpfen, da man da a, b und c hat.

Wenn ich den Jag Controller am XL nutzen will und mich an die Standard Pin Belegung halte, braucht man bei diesem Controller nur ein Adapterkabel mit einer 9 pol. Sub D Buchse auf beiden Seiten.

So, das war's bei mir funktioniert der modifizierte Jag Controller seit einem Monat ohne Probleme.

Torsten Schall

Consolen Rennspiele

Was läßt uns auf die Geschichte der Autorennen auf den Atari Systemen blicken?

Auf den Ataris wurden Maßstäbe gesetzt, die von anderen nur verbessert (abgeschaut) wurden. Hier nun eine kleine Hitliste. Man bedenke bei dem ersten Spiel, daß Spiele wie Daytona oder Wipe Out nur ein Clone davon sind. Somit läßt sich fast jedes neue Spiel vom VCS ableiten.

Pole Position

System:	VCS 2600
Hersteller:	Namco
Typ:	Grad Prix, 1 Spieler
Erschienen	1982

Highlights: Die Mutter aller Autorennen, man mußte eine Qualifikation überstehen (1 Runde unter 73 Sek.). Man bekam die Differenz (73 Sek. zur tatsächlich gefahrenen Zeit) im eigentlichen Rennen gutgeschrieben. Im Rennen fuhr man 4 Runden auf der einzigen Strecke des Moduls, die Jagt auf die Highscore war eröffnet. Die Grafik war sehr gut, der Sound passend. Das Spiel war sehr real und zog viele Spieler an.

Checkered Flag

System:	Lynx
Hersteller:	ATARI
Typ:	Formel 1, 1-6 Spieler
Erschienen	1991

Highlights: Atari erschuf 1991 mit Checkered Flag ein Formel 1 Spiel für bis zu 6 Spieler gleichzeitig. Das Spiel legte viel Wert auf Spielspaß. Mann oder Frau konnten zwischen Quali., Einfahrt und Weltmeisterschaft wählen. Man konnte mit 200 MPH in die Kurven fahren und bis auf 175 herunterbremsen, somit den Gegner und die Kurve schaffen. Die Optionen umfassen bis zu 9 harte Gegner, 16 Strecken, Wahl der Rundenzahl & Schaltung, sowie eine Siegerehrung. Ab 2

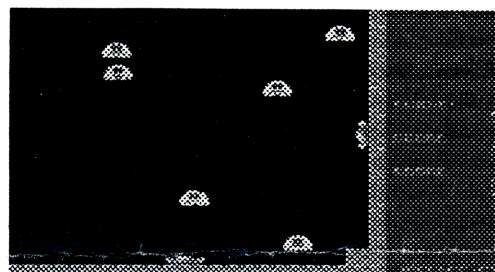
oder mehr Spielern, steigt der Spaß ins gigantische.

Atari Karts

System:	Jaguar
Hersteller:	Miracle Designs
Typ:	Kart Rennen 1-2 Sp.
Erschienen	1995/96

Highlights: Die Fahrer bei AK haben drei verschiedene Attribute, die ihr Fahrverhalten beeinflussen. Das Spiel bietet aber 30 verschiedene Strecken, 4 Endgegner und genausoviel Schwierigkeitsstufen. Die Strecken sind mit verschiedenen Gegenständen bestückt, die beim überfahren dem Fahrer helfen oder behindern. Im 1 Spieler Modus helfen diese Gegenstände, im 2 Spieler Modus kann der Freund diese gegen einen einsetzen. Die Steuerung ist perfekt, die Musik, die Grafik, der Sound sind sehr gut und es gibt sogar ein Mehrwege Scrolling des Hintergrundes. Der Splittscreen ist bei 2 Spielern detailliert und das Spiel trotzdem flüssig.

Torsten Schall

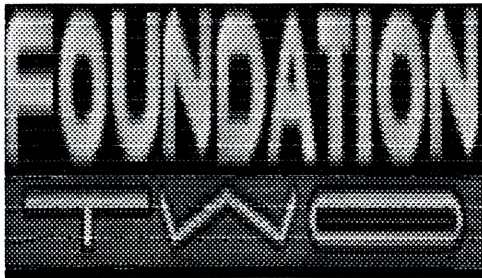
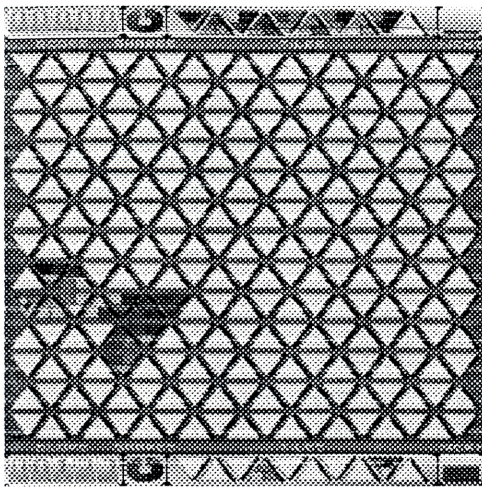


Corsair

Corsair ist die Umsetzung von Lazerzone, einem mehr als 10 Jahre alten "All time great" von Jeff Minter. Die Umsetzung orientiert sich dabei sehr an der Art und Weise wie die Reservoir Gods ihre Spiele aufziehen (z.B. Skyfall).

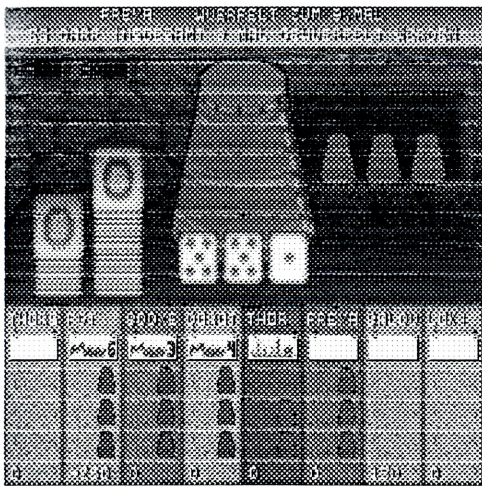
Zum Spielen werden mindestens 2 Spieler benötigt. Jeder Spieler steuert eine Kanone, und muß alles abschießen was sich bewegt (wie bei allen von Yak's Spielen). Die Gegner kommen dabei von oben und von links. Daher steuert einer der Spieler die untere Kanone und ein Spieler die rechte Kanone. Wenn ein Gegner auf die rechte oder untere Begrenzung trifft, bewegt er sich auf die Kanone des jeweiligen Spielers zu. Nun muß der andere Spieler versuchen mittels Querschuß den Gegner zu erledigen. Dabei muß er aber achtgeben, daß er nicht den eigenen Mitspieler trifft. Bei diesem Spiel kommt es daher besonders auf Teamgeist an.

Vom Hauptmenu kann man mehrere Levels anwählen, die sich durch das Aussehen der Gegner und deren Taktik unterscheiden. Corsair ist zu finden im WWW unter: <http://www.dtek.chalmers.se/~d4reine/impulse/corsair.html>



Sunshine & Dry Egg

Hier je ein Bild von Sunshine (unten) und Dry Egg (oben), den neuesten Spielen von Foundation Two (siehe ACD #7). Beide Spiele sind Falcon only und Shareware. Wer



Interesse hat, meldet sich bei:

Thorsten Butschke
Blücherstr 26
65195 Wiesbaden

Cheats

Super Stariland:

In der Highscore folgendes eingeben:
EXPERT: zufälliges Level
AUSTRALIA: Flip Screen
ASFROG: Man spielt mit einem Frosch
SUNSET: Purple Sky
NORMAL: alles wieder Normal
Hat man das Wort richtig eingegeben und drückt Return, hört man einen Ton.??

Dirk Tröger

H.E.R.O.

H.E.R.O. erlaubt es über einen kleinen Videoscreen ein Spiel zu laden bzw. zu speichern. Drückt man an dieser Stelle 'C' wird der Cheat aktiviert. Er schaltet alle Gegner ab, erlaubt es über Schleim zu gehen und tief zu fallen ohne Schaden zu nehmen. (Funktioniert nicht mit der Version für 4MB STes/Falcons)

ISLAND STRIKE

Im Spiel kann man mit 'SPACE' ein Menü aufrufen. Drückt man an dieser Stelle den Joystick nach unten sowie die Feuertaste erscheint ein weiteres verstecktes Menü. In diesem kann man nun seinen Sprit und seine Munition auffüllen, die Bodenkannonen ausschalten etc.

VIDIGRID 2

Während des Spiels kann man mit '*' (auf dem NumPad) das Puzzle automatisch vervollständigen lassen und so jeden Level überspringen.

BILLY BOY

In der Highscoretable den Joystick relativ schnell nach LINKS dann nach RECHTS und dann nach OBEN bewegen. Dies ermöglicht es während des Spiels über die F-Tasten einige Funktionen aufzurufen, wie Level beenden, etc.

DIAMOND ICE

Im Spiel sollte man relativ schnell HELP HELP UNDO HELP drücken um den Cheat zu aktivieren. Benutzt man nun die Pfeiltasten, um sich umzusehen wird die Spielfigur automatisch mitgenommen. Drückt man SPACE, landet sie an der Stelle, an der man sich gerade befindet. Nützlich um durch Wände oder ähnliches zu gehen...

Jan Daldrop

Running Vollversion:

In Laptop ("L") folgendes eingeben:

RFCLVLEND	end level if mission fullfilled
RCFREDKEY	red key
RCFBLUKEY	blue key
RCFGRNKEY	green key
RCFYLWKEY	yellow key
RCFAMMO[1-4]	ammo 1 (2,3,4)
RCFWEAPN[1-4]	weapon 1 (2,3,4)
RCTENERGY	full energy
RCTSHIELD	full shield
RCFUTRSCN	ultrascanner
RFCMONDTC	monsterdetector
RFCTRNDTC	traindetector
RFCSMPLAN	smallmap
RFCFLPLAN	fullmap
RFCNGHTVW	nightviewer
RFCGASMSK	gasmask

RFCRDSUIT	radiationsuit
RFCGGRCNT	geigercounter
RFCWELDER	welder
RFCIDCARD	idcard
RFCCONDOM	condom
RFCBEERMG	beer
RCFGIFT	poison
RFCINVULN	<unverwundbar>
RFCINVISI	invisibility
RFCPRMIVU	permanent
<unverwundbar>	
RFCPRMIVI	permanent invisibility
RFCPRMMSN	permanent ???
RFCSECMSN	???
RFCNVRGET	???
RFCBKPACK	???
RFCSETCL[0-7]	???
RFCDELCL[0-7]	???

SETA1	???
SETA2	???
RDTHGHT	???
DOUBLE VBL	toggle vbl patch

Für alle Mint/Linux Freaks:
WHO -A
LS

Björn Spruck

Leserinfos

nachfolgende Infos haben Leser eingesandt. Wie man sieht, ist dies doch gar nicht so schwer, so daß sich vielleicht noch einige Leser mehr sich auf diese Art beteiligen.

Pixart 4

Von Crazy Bits habe ich erfahren, daß diese den Preis für Pixart 4 für Kunden der Atari Gold CD von 119,- DM auf 79,- DM gesenkt haben (man muß natürlich die Registrierbedingung von Crazy Bits befolgen)

CEN TEK

Die Centurbo II soll derzeit produziert werden und im Februar in den Verkauf kommen. Ein deutscher Vertriebspartner konnte noch nicht angegeben werden. Dolmen ist noch nicht fertiggestellt, aber Teile davon, wie z.B. Cecile(VDI Ersatz) oder Mehnir (NVDI Ersatz) sollen schon verfügbar sein. Dolmen wird mit der Centurbo II und dem Phenix ausgeliefert und Käufern der Centurbo II nachträglich zugesandt. Der Centurbo II ist die Basis für den Phenix. Dies wird auf dem Weg zum Phenix als nächstes um eine Soundkarte erweitert. CENTEK hofft den Phenix zur Gigafun als Prototypen zeigen zu können.

CEN TEK

Av. St.Exupery 4
F-60180 Nogent S/Oise
France

Tel: 0033 344 746 330
Fax: 0033 344 746 340