

AMIGA 500, 600, 1200

HELP 1

Časopis počítačových her pro Amigu



CENA 25 Kč

POZOR!!!

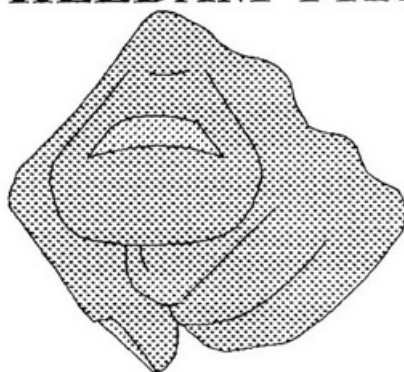
Sháním

RECENZENTY

**Chcete mít každé číslo Helpu zdarma?
Dokážete napsat recenzi, návod nebo nějaký
zajímavý článek o Amize? Pak jste to právě
Vy, koho hledám. Stačí abyste mi každý měsíc
(co nejdříve) poslali čtyři příspěvky ať už se
jedná o cokoliv. Samozřejmě pokud jich pošlete
víc budu rád. Nechci nikoho, kdo to odbyde a
myslí si, že lehce získá něco zdarma.
Můžete poslat ukázky – to je na vás.**

-Mir-

TŘEBA HLEDÁM PRÁVĚ VÁS



OBSAH



RECENZE



Walker.....	4
Gloom	2-3
Megafortress.....	6
Hydris.....	6
Saint Dragon.....	7
Escape from Golditz...5	

HITPARÁDA



Nebudu radši zakládat
hitparádu a proto všichni
pište svoje nej hry a nej
programy.Hitparáda
bude desetimístná....7

RUBRIKY

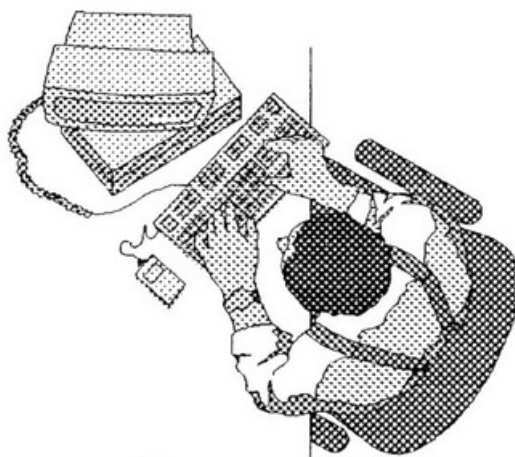


Anketa.....	1
Babo Rad'.....	13
Inzerce.....	13
Tipy a triky.....	1

NÁVODY



Detriot.....	8-10
Rebel.....	11-12



~Braun~

ÚVOD

Jak vidíte **HELP** 1 se od ukázkového čísla liší především grafickým zpracováním, které má na svědomí Karel Lenc ~Braun~.

Jistě mi dáte za pravdu, že to vše vypadá lépe.

Nové tabulky, noví spolupracovníci. To je asi vše, co je nového.

Soutěž se nekoná, protože když už chci pořádat soutěž, tak pravdivou a poctivou se skutečnými cenami. Nė jako nějaký časopis, kterému vyjde druhé číslo a hned nabízí jako výhru auta a milióny.

Kde by na to vzali? Takže tady je mé slovo, že když bude soutěž, tak v ní budou skuteční výherci a rád bych se dočkal toho, aby byl **HELP** tak úspěšný, abych si mohl dovolit taky nějakou cenu, jako je třeba harddisk, nebo dokonce celá Amiga.

Taky posílejte připomínky a dopisy. Když se vám **HELP** nelíbí, tak to napište a hlavně nemlčte!!!

Využijte toho, že **HELP** začíná! Veškeré reklamy jsou zdarma (zatím)!!!

Dopisy, které napíšete, budou otištěny a na všechny odpovídám.

Doufám, že si dobře počtete. ~Mir~

Předplatné :

1/4 roku – 3 čísla 70 Kč

1/2 roku – 6 čísel 130 Kč

1 rok 12 čísel 240 Kč

Předplatné jde prodloužit i zrušit. Pokud nechcete předplácet, ale chcete jedno číslo, tak pošlete dopisem, nebo složenkou 25,- Kč.

Vyrobil : Rotačák Softwér

Šéfredaktor : Miroslav Šanc ~Mir~

Heřmanov 55

Benešov n/Pl.

407 22

Grafická úprava :

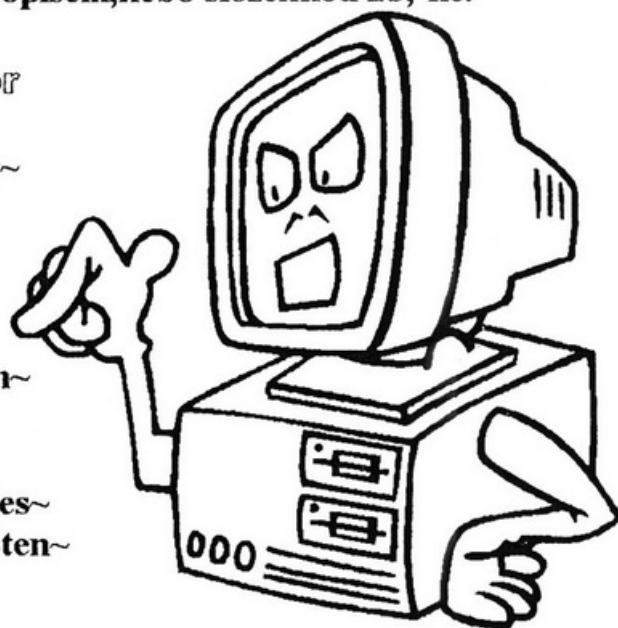
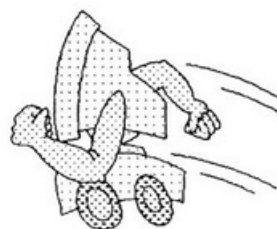
Karel LENC ~Braun~

Externí spolupracovníci :

Karel Faltín ~Kaf~

Jakub Gestinger ~Ges~

Stanislav Dubský ~Sten~



ANKETA

Tak jsem složil takovou anketu, která by měla zjistit, jak je na tom svět s Amigou. Víím, že to nebude nic slavného, protože řady Amigistů se stále zmenšují a to taky kvůli firmě Escom, která Amigu vlastně pohřbila a to jí nikdy neodpustím!

Odpovědi vyplňte, příslušné čtverečky zaškrtněte a pošlete to celé na moji adresu. ~Mir~

TIPY A TRIKY

ELF

Napíšete-li kdykoliv v průběhu hry CHOROPPO, doplní se vám zvířátka pets na 99 kusů a můžete se v obchdech nakoupit životů kolik chcete.

EPIIC

Kódy do jednotlivých misí:

- | | |
|-------------|------------|
| 1 - AURIGA | 6 - CETUS |
| 2 - CEPHEUS | 7 - FORNAX |
| 3 - APUS | 8 - CAELUM |
| 4 - MUSCA | 9 - CORVUS |
| 5 - PYXIS | |

FEARS

- Level 1 - 6D7FBC0F
Level 2 - 6D7BBC0F
Level 3 - 6C77BC0F
Level 4 - 6CF3BC0F
Level 5 - 6F6FBC0F

LOLLIPOP

- | | |
|------------|----------------|
| 2 - DNRQSE | 6 - EMPYVX |
| 3 - DM49LS | 7 - B37H4T |
| 4 - DOD7VK | 8 - B7VCJT |
| 5 - DRH8KH | Spec. - BIBBIB |

LOTUS TURBO

ESPIRIT 2

- | | |
|---------------|---------------|
| 1 - TWILIGHT | 5 - LIVERPOOL |
| 2 - PEA SOUP | 6 - BAGLEY |
| 3 - THE SKODS | 7 - E BOW |
| 4 - PEACHES | EXTRA - DUX |

ATOMIC-

ROBOKID

Na úvodní obrazovce napište TUESDAY14TH a objeví se menu pro cheatmání jako užití.

BLOODMONEY

Když se objeví Helikoptéra, značka HELP (ně ten časák ~Mir~) a máš nekonečný život.
~GES~



Tak a teď už anketa :

Věk.....	Vaše znalost hardwaru je Velmi dobrá ☐ Průměr ☐ Na co je to třetí světítko? (nebo ještě hůř, žárovka) ☐
Počítač Amiga	
RAM MB	
HDD : ANO-MB : NE	Vaše momentálně nejhranější hra:.....
CD-ROM : ANO kolika rychlostní..... : NE	Jak dlouho průměrně hrajete:hodin
Tiskárna : ANO - : NE	Vaše nejoblíbenější typ her: Střílečky/akční ☐ Strategie ☐ Plošinovky ☐ Adventury ☐ Doomovky ☐ Dungeony ☐ Sportovní ☐ Závodní ☐ Simulátory ☐ Stolní ☐ Logické ☐
Turbokarta : ANO- : NE	
Monitor : Černobílý ☐ : Barevný ☐ : TV čb ☐ : TV Bar. ☐	
Jiné rozšíření.....	
Počítače, které jste měl před AMIGOU.....	Někdo Vám nabídne hru z roku 1970 a vy : Odmítnete ☐ Vyzkoušíte ji ☐ Berete ji jako každou jinou ☐
Chcete si koupit nějaký jiný počítač k Amize? Jaký.....	Vadí Vám krev ve hrách? ANO - NE
Plánujete prodat Amigu a už jinou nekoupit? ☐	Mohl byste být měsíc bez počítače? ANO - NE
Raději : Hraji hry ☐ : Programuji ☐ : Kreslím ☐	Když hrajete hru, zajímá vás: Hratelnost/zábava ☐ Grafika/zpracování ☐ Hudba/zvuky ☐



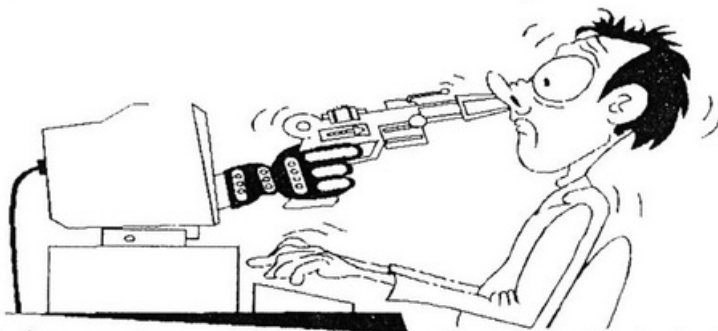
GLOOM



Gloom sice byl původně zlý skřet z pána prstenů od J.R.Tokiena, ale zdá se, že tvůrci doom-like programů na AMIGU musí už ve jméně naznačit, o jaký program se tu jedná – tedy jeho jméno musí končit na „oom“. Po tom, co jsem glooma podrobil podrobnému zkoumání, musí uznat, že tentokrát se to programátorům povedlo více než uspokojivě.

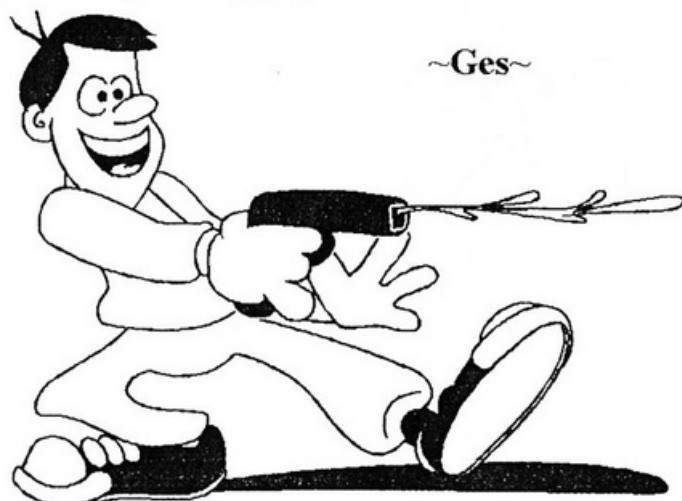
Hned na začátku musím podotknout, že na rozdíl od podobného pokusu Iron Gate od skupiny Ego, který běžel i na A500, si **Glooma** užijou jenom dvanáctistovkaři a to jen ti co jsou dobře vybaveni. Kromě harddisku, který je spíš požadován za standart, považuje také nějaká ta turbokarta, která je pro plnohodnotný zážitek ze hry téměř nezbytná...

Po startu z Workbenche se objeví pěkný obrázek podlého trpaslíka a začne hrát správně ponurná hudba. Netrpělivě klepu na joystick a objeví se menu. Zběžně ho prohlédnu – ovládání pro hráče jedna a dvě, nastavení komunikace, bla, bla, bla, start hry! A je to tady – objeví se malé okno ve kterém vidím prostředí kolem sebe. Chvilí to zklamaně pozoruji, trochu se procházím, pak zmáčknu ESC, abych se podíval na nějaké nastavení, ale místo konce hry se objeví menu. Chvilí zkoušení a je jasné, že **Gloom** si můžou zahrát i lidé se slabší konfigurací. Můžete si totiž nastavit jak, a co se má vlastně zobrazovat. Pokud máte pocit, že texturovaná podlaha a strop jsou pro vás zbytečné, nebudou se zobrazovat textury, ale jen stíny. Pokud nepotřebujete ani ty, můžete strop i podlahu úplně vypnout. Nevyhovuje vám malé okno? Tak si nastavte jakou chcete velikost.



Když máte hru nastavenou k obrazu svému, nic už nebrání hromadného masakru, ke kterému je ostatně hra určena. Grafika je na velmi dobré úrovni. Textury jsou pěkně barevné, a pokud se k nim nepřiblížíte moc blízko, ani vám nepřijde, že jsou to jenom takové mazanice. Rozdíl mezi doom-like je ve sbírání střeliva.

Obvykle se znázorňuje nějaký zásobník nebo bednou. V **Gloomu** místo toho máte malé levitující kuličky. Rovněž můžete najít nějaké podpůrné předměty. Například infra-brýle, kterými uvidíte protivníky i za zdí, odrážející se střela (pracují přesně tak jak se jmenují), nebo neviditelnost. V **Gloomu** můžou hrát nanejvýš dva a to několika způsoby. Buď budete spolupracovat a na nepřátele se vrhnete spolu, nebo si můžete zahrát proti sobě. Při bojovce se oba hráči ocitnou v nějakém světě – můžete si zvolit mezi hvězdnou základnou, gotickými katakombami nebo peklem, kde jsou sami, takže se zbytečně nezdržují likvidováním nepřátel. Na jedné straně je to dobře, ale z jiného pohledu se vám může stát, že za půl hodiny honit dokola a ani si nestřelíte. Proto by bylo dobré přidat do hry možnosti nepřátel, aby jste si měli do koho vysypat těch pár zásobníků, které najdete. Levely se při hře střídají a souboj se opakuje tolikrát, kolik si nastavíte životů – předejdete tím zbytečným odskokům do menu. Musím uznat, že od začátku vývoje doomovin na Amize udělali programátoři velký kus práce. Jako hra na vybití přebytečné agresivity je perfektní.



Recenze



WALKER

Walker svojí legendou pojednává o celkem vzdálené a ponuré budoucnosti, velmi podobné filmu Terminator. v roce 2869 ve sluneční soustavě zuří již téměř 60 let nejhorší válka v lidské historii a oběti na životech přesahují desítky miliónů. Nová generace již nemá ani tušení, proč vlastně tento děsivý konflikt začal a co je jeho cílem. Prvotní mohutné bitvy galaktických křižníků v útrobách chladného vesmíru jsou již minulostí a boje se více méně přesunuly na a pod povrch samotných planet, kde se podařilo dáti hrůze úplně nový rozměr. V troskách leží celá města mrtvá těla se rozkládají doslova na každém kroku, jelikož není nikdo, kdo by je pohřbil. Jen obrovská železná noh gigantického Walkera občas vyruší červy v hospodě když svojí vahou roznáší maso a torza lidských těl po širém okolí. Smrt bída a šílené utrpení, toť zdánlivý osud celého lidstva.



Silné korporace v nedobytných podzemních továrnách produkují jeden vraždicí stroj za druhým a jelikož již dochází lidský materiál, začínají roboti bojovat mezi sebou, ovšem stále je vítězství v nedohlednu. Náhle přichází revoluční objev možného průchodu časem, což všem bojujícím stranám umožní vybudovat maximálně opevněné základny v minulosti a lidstvu hrozí totální zánik. Ovšem v tom okamžiku skupina nezávislých vědců na matičce zemi dokončí svůj nový model bojového robota Walker a v poslední zoufalé naději jej posílají změnit budoucnost minulostí.

Jedná se o klasickou střilečku, zasazenou do 4 časových zón, jako například Berlín 1944 či střední východ 1993. DO vašich rukou je svěřen obrovský robot Walker, disponující obrovským kanónem, štítem a třemi životy, jehož cílem je projít vždy celou zónu, zlikvidovat veškerý odpor a v závěru zničit speciálního strážce.

Hlavní kouzlo hry Walker se jmenuje vizuální stránka. Tvůrci si s programem vyhráli do nejmenších podrobností, což je vidět například na velmi roztomilých efektech při nahrávání hry do paměti. Samotná hra má nejen vynikající grafiku, ale především animaci, a to jak velmi pestrého spektra nepřátel, tak samotného Walkera, jehož pohyb hlavy je i v dnešní době naprosto fantastickou podívanou. Navíc vám hra nabídne spoustu zvuků a dokonce i mluveného slova, ovšem na to musíte mít minimálně 2Mbram. Ovládání Walkera je spojení joystick+fire, a netradiční myš+klávesnice. Myš obstarává střelbu a kurzové šipky pohyb robota.

Walker nemá vůbec žádnou ideu, je neuvěřitelně cynický a brutální, ovšem jinak to po všech stránkách hry s velkým H.

~Ges~





Escape from Colditz



Když jsem tuhle hru poprvé spustil, tak jsem si myslel, že je to nějaká novinka. Mile mě překvapila hezká grafika, která není nijak zvláštní a komplikovaně dělaná, ale je prostě pěkná a ostrá. Když jsem ale v různých časopisech hledal návod, tak jsem zjistil, že to nová hra vůbec není. Normální člověk se koukne na datum výroby, ale já soudím hru podle zábavnosti a ne podle datumu.

V této hře ovládáte čtyři vězně a snažíte se s nimi uniknout z vězeňského hradu.

Začínáte s každým vězněm v jeho pokoji, kde se taky může prospát, je-li unaven.

Vězeň se ovládá joystickem a sbírání a pokládání věcí provádíte na klávesnici.

Vězení mají vyhrazené chodby a místnosti, kam mohou beztrestně vejít, ale takových míst moc není. Hrad stráží Němečtí strážníci a někdy byste si opravdu rádi zahráli na Ramba a všechny Němce postříleli, což bohužel nejde. Zbývá vám tedy

sbírat klíče k různým dveřím a hledat věci, které by vás na všudypřítomné Němce a když se za váma nějaký rozeběhne, tak před ním prchat. Někdy je lepší než útek vyhodit všechny věci a nechat se chytit. Potom můžete hrát s někým jiným a až toho prvního zase pustí, tak s ním sebrat věci, které jste předtím vyhodili a hrát dál. Pokud prcháte před nějakým strážníkem a on se najednou zastaví, tak bych k němu radši přiběhl, protože jinak vás zastřelí. A úplný nesmysl je utíkat mu na dvore. tam je jich jako much. Je lepší chvíli počkat až vás tam dobrovolně pustí a pak tam můžete šmejdít jak chcete a nikdo si vás nevšímne.

Ze začátku budete neustále zakysávat, protože budete mít nedostatek klíčů. Většina dveří vede do prázdné místnosti. Proto doporučuji dělat si mapu bez které to snad ani hrát nejde.

Musím podotknout, že jsem tuhle hru ještě nedohrál ani jedním způsobem, kterých je prej hodně.

Zkoušel jsem kopat tunel, ale vždycky nikam nevedl. Projít branou se mi taky nepodařilo, ani když jsem se převlíknul za Němce, což má jenom jednu výhodu – když vás v obleku chytí a máte propustku, tak vás pustí dál, ale jestli rychle (myslím opravdu rychle) nezmizíte, tak vás čapne znovu a nekonečno propustek nemáte.

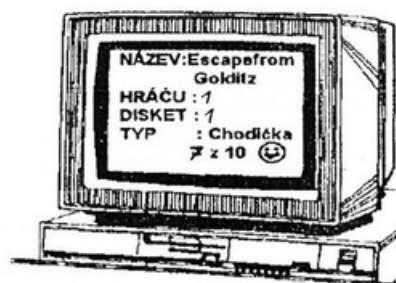
Musí se taky dodržovat nějaký řád. V určitou hodinu musíte dostat všechny vězně na dvůr ke kontrole, jindy zase musí být každý ve svém pokoji, jinak bude hledaný a všichni po něm půjdou.

Ani nevím na co jsou nějaké věci. Konkrétně papíry a něco co vypadá jako kámen. Jinak jsem taky mimo klíčů taky našel pilu (tou si proříznete podlahu chcete-li kopat tunel v místnosti), svíčku (abyste viděli v tunelu), převlek, krumpáč a lopatu (na vykopání tunelu mimo budovu – to se mi skoro povedlo, ale než jsem hupnul do vykopané díry, tak mě zabásli).

Celá hra vypadá velmi dobře, což jsem už chválil, ale má i chyby. Ta největší, to budou asi zvuky. Myslím, že jsem tam celkem uslyšel asi čtyři zvuky. nijak mi to, ale při hraní nevadilo. Vydržíte u toho dlouho, ale po čase (3 – 5 hodin) vás neustále zakysávání přestane bavit. Druhý den se však vrátíte a budete dál mapovat nekonečný hrad. Je to velmi, ale opravdu velmi rozsáhlá hra. Ani bych neřekl, že byste na mapu potřebovali dvanáct metrů čtverečních, protože se v pohodě vejde na A4. Rozsáhlost je v množství pater (nejvíce snad 6). Takže pokud chcete dokázat, že se jim naschvál utečete, tak si zkuste. Vůbec to není lehká záležitost. Vžijte se do 3D izometrického prostředí, do role vězně a ukažte co ve vás je...



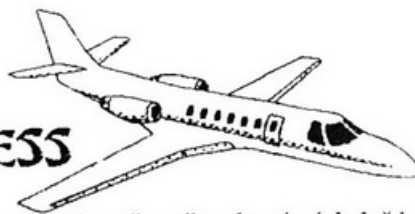
~Mir~





Mini recenze

MEGA FORTRESS



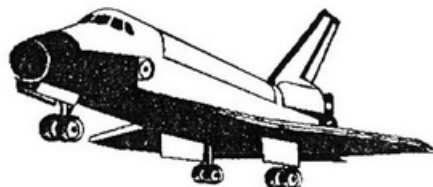
Vše začíná naprosto shodně jako u většiny simulátorů a to vytvořením vlastního pilota, který následně bude stoupat v žebříčku hodnoty a volbou na jednotlivá tažení či celkový, ucelený příběh. Hra obsahuje tři hlavní kapitoly, které dohromady či tají několik desítek velmi pestrých misí. U každé mise se nachází její detailní popis. Mapa dané lokace, vyznačené trasy a všechny podstatné cíle, stejně jako silnice, řeky, města, letiště atd. I obložení vašeho stroje je klasické a standardní pro každý simulátor, ovšem jakmile vstoupíte do letadla samotného, očekávejte pořádný šok!

Když jsem Megafortress spatřil poprvé, ihned jsem si vzpoměl na geniální simulátor raketoplánu firmy Virgin Games, jehož jméno je Shuttle. Jednalo se o tak neuvěřitelně reálné a přesně zpracovaný simulátor, že ho pro jeho složitost nikdo nedohrál. Doslova stovky tlačítek, páček, spínačů, obrazovek, čísel, sloupečků, ukazatelů a kontrol. Jedním slovem neuvěřitelné a když jsem viděl vnitřek letounu Megafortress, měl jsem silný pocit, že se jedná o jednovaječné dvojče.

Přístroje zabírají celých pět obrazovek a je možno provádět prakticky vše, co by vám dovolilo reálné letadlo. Dokonalost provedení převyšuje snad jen neuvěřitelná obtížnost. V Megafortress strávíte 99% letu mezi přístroji, což znamená rychle zapomenout na jakékoli sledování krajiny. To ovšem neznamená, že by hra neobsahovala klasické venkovní pohledy. Spíše naopak, manipulace s venkovními kamerami je možná ještě lepší, než u normálních simulátorů. Grafika je samozřejmě vektorová a je velmi dobrá. Navíc se většina odehrává v noci, takže pohled na temné letadlo, osvětlené jen bezpečnostními světly, se dá nazvat skoro kouzelným. Megafortress je bezpochyb jeden z nejlepších simulátorů, co na Amize fungují!!!

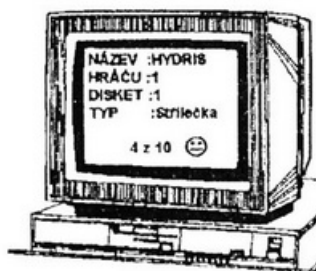


~Ges~



Mini recenze

HYDRIS



A pozor! Máme tady jubileum. Je to právě 10 let od doby, kdy světlo světa spatřila tato hra. Je to druh stříleček, které jsem poznal už na starém dobrém C64. Vidíte ze shora vesmírnou stíhačku kombinovanou s lehkým bombardérem, která střílí a ničí vše, co se na obrazovce objeví. Příběh je asi takový: jedna velmoc si hraje na četníky a rozhodne se, že jinou velmoc přivede na tu správnou cestu. Tak vyšlou vás, abyste zničili vše, co si národ vyrobil. Jako by mi to něco připomínalo. A teď jedeme dál. Jaká je animace? Dá se na to koukat, hudba se pohybuje na střední, hrátelnost je mírně nadprůměrná a zvuky jsou velmi podprůměrné. Jediný dva zvuky jsou střelení vaší lodě a výbuchy zasažených. A co nápad? Po deseti minutách usilovného přemýšlení jsem přišel na to, že tam asi nějaký je, ale tak obehnaný, až hrůza. Když se tato hra před deseti lety objevil,

mohla to být pecka. Dnes je to, ale (šlupka - Mir) hra, která se propadá do šedivého průměru,

možná že i do podprůměru. Ti kteří chtějí pařit se dnes mohou najít hru o mnoho lepší, než je tato ~Sten~



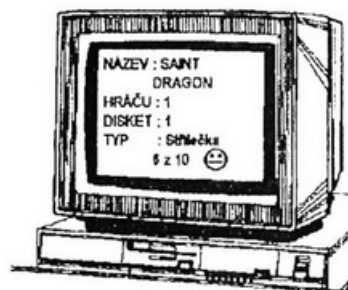
Mini recenze

SAINT DRAGON



Tato dost neznámá hra je asi tak něco na způsob Agony. Hrdinu vidíte z boku, jak jede krajinou a proti němu vyjiždějí různý nesmysly (to mluví za vše). Hlavním postavou je drak, který střílí jako cáklej a ničí vše, co se mu připlete do cesty. Nápad je už tolikrát ohraný, že to snad ani víckrát nejde. Když postřílíte pár řadových nestvůr (např. leopardy, pterodaktily, střílející slony, kameny a jiný). Při tom samozřejmě sbíráte věcičky, po kterých vám to líp střílí (jako v každý takový hře). Je to dobrý na odreagování.

~Sten~



HITPARADA

1. **SETTLERS**
2. **WORMS**
3. **DETROIT**
4. **KINGS BOUNTY**
5. **PORTS OF CALL**
6. **WINGS**
7. **FIG.P.**
8. **FRONTIER CZ**
9. **LOTHAR MATTHAUS**
10. **TETRIS PRO**



DETROIT

No myslím, že počátky typu – v menu – START, LOAD, QUIT, vyberete start, chcete-li hrát novou hru... můžu vynechat a vrhnu se na samotnou hru.

Takže zkrátka a dobře objevíte se v hlavním menu – před sebou máte obrázek svojí továrny a pod ní pár ikon (pakliže začínáte, doporučuji postavit vaši mateřskou továrnu v ne USA – je tam totiž největší prodej). Takže začneme od leva – ikona s disketou – to je jasný – seřfování! – dále následuje ikona s grafem.

Když ji otevřete, objevíte se v kanceláři. Zde je vidět telefon – možné půjčky v bance, nebo možnost ukládání si zde peníze na úrok 1 % měsíčně. Není to sice nic moc, ale uložíte-li si tam miliardu (jako já) máš každý měsíc bez práce 10000000 USD a vlastně už nemůžete zkrachovat. Dále tu vidíte dveře (za nimiž občas někdo projde) a když na ně kliknete, objevíte se v „Personnel menu“. Zde můžete najít dělníky (WORKERS) a techniky (TECHNICIANS), pomocí ikony HIRE, nebo je naopak propouštět ikonou FIRE. Ikona WAGE znamená plat – zde upravujete plat pro celou bandu dělníků, nebo pro techniky (co se platí týče, musíte ho čas od času zvednout, jinak se vám zaměstnanci začnou bouřit. Navíc když zvednete dělníkům plat, o to víc pak makaj a o to víc se jich bude zajímat o práci ve vašich továrnách.

Ještě bych vysvětlil pojmy jako AVAIL, IDLE, EMP atd. Tak AVAIL jsou právě dělníci, nebo taky technici, stojící takřka před branami vašich závodů a čekají až je najmete. IDLE – jsou vaši zaměstnanci, jste sice už najmuli, ale kteří ještě nejsou přiděleni k práci na žádné lince (nebo v případě techniků nejsou na vynalézání žádné věci). EMP – to jsou už dělníci zapojení do práce. Pak tu jsou ještě nahoře ikony – BENEFIT, TECH, ASSM a DONE, takže BENEFIT – to znamená něco jako podpora v nezaměstnanosti, či nemocenská. Já to mám zatím na 15% a mí dělníci se zatím nijak nebouřejí...

Ikona TECH – znamená techniky – tady můžete navolit, kam kterého technika přidělíte, FREE znamená propustit či odvolat technika z vývoje dané věci a ikona ASSIGN dělá pravý opak – žluté vysvěcený rádek – znamená místo kde chcete měnit počet techniků.

Ikonu ASSM já nepoužívám, protože to, co v ní můžete dělat, lze provádět líp pomocí jiné ikony. No a všude máte vždycky i ikonu DONE – tím vyskočíte z předtím otevřené ikony. Tak to by bylo k Personnel menu. Dále tu v kanceláři vidíte skříňku a šuplík – to už asi víte, co to je. Ovšem nejdůležitější je několik sešitů ležících na stole. Když je otevřete (kliknete na ně), objeví se další spousta ikon. Takže popořadě :

- P/L zde se můžete opět podívat na výsledky z předchozího měsíce – náklady, zisky.

- TERRITORY – zde lze vidět všechny tvary aut, co vyrábíte a především kde se jaký typ vyrábí, na kolika linkách, kolik se ho prodá a kolik ho ještě zůstává v zásobě. LINES – počet linek, BUILT – vyrobeno, SOLD – prodáno, STOCK – na skladě. Když na všechny červené nápisy (oblast, model, lines, build, sold a stock) kliknete, tyto se změní – oblast se změní z jedné na druhou, model vám ukáže jaký typy aut vyrábíte (FAMILY, SALOON, LUXURY CAR atd.), lines se změní na PRICE – cena – ukáže cenu za jednotlivý kus toho či onoho typu, build se změní na LABOR – to ještě přesně nevím, co znamená, ale asi to bude něco jako náklady v průměru na jednu pracovní sílu, vyrábějí ten či onen model v průměru – vůbec to nepotřebuji znát! Dále sold se vám změní na MATL – náklady na výrobu 1. auta – co se týče materiálu, no a poslední ikona – STOCK – se mění na PROFIT – což znamená kolik máte čistého zisku z jednoho auta.

- MODEL – podobná funkce jako teritorie, akorát že tady můžete přehledněji zjistit, kde co vyrábíte a kde se čeho kolik prodá. Obecně platí, že trh je nasycován shora dolů tj. od N. EUROPE po MID EAST. Takže vyrábíte-li třeba počet aut z nichž část prodáte v SW USA, pak v SE USA nic a v NW USA zase něco značí to, že máte v nepořádku zásobování trhu SE USA tím daným typem. Ale tuto předchozí větu pochopíte až později.

- pak tu máme ikonu COMPARE zde prostě zjistíte jak na to jste v porovnání se soupeři za minulý měsíc.

- ikona MODEL COMP vás informuje za kolik prodává soupeř své auto a v té či oné oblasti (můžete podle toho korigovat svoji cenovou politiku u jednotlivých typů aut – opět zde lze měnit vše, co je červené tj. oblast, soupeře a typ svého vozu).

- MARKET T – ukazuje kolik dáváte prachů do reklamy, ve které oblasti.

- MARKET M – v podstatě to samé, ale trochu jinak. Podle mě obě ikony moc potřebovat nebudete – reklama se řídí odjinud. Tyto jsou pouze informativní.

- DEMAND – zde můžete zjistit poptávku po vašich autech. Zvolíte NEW, pak typ auta a nakonec oblasti, kde chcete zjistit prodejnost. Ovšem dost to stojí a moc to neříká. Když se vám v dané oblasti u dotyčného auta objeví jednička, znamená to, že by chtěl jeden vůz navíc, ale znamená to, že je zde zájem malý, nebo vůbec žádný. Naopak desítka značí, že jsou tu po tom autě celí žkaví!!!

- DISTRIB – distribuce – ukazuje odkud se do té či oné oblasti dováží ten či onen typ auta.

- **CONSULTANT** – zde s vámi odborník zkonstruuje vaše auto. Za dlouhý peníz se tu dozvíte, které vaše auto je nejlepší – **THE BEST**, které naopak nejhorší – **THE WORST**, jak jste na tom v porovnání se soupeři co se týče designu. Nejlepší je když vám napíše: **“YOU HAVE THE BEST DESIGNED CARS”** – máte nejlepší design aut.

Taky se zde dozvíte, na jaké úrovni máte vybavení aut – co se týče motorů, brzd atd. A taky vám řekne, co máte na autě vylepšovat nejdřív. **“FIRST IMPROVE SAFETY”** – prvně vybijet bezpečnostní prvky.

Taky vám konzultant ohodnotí ceny vašich aut a napíše nejlépe a nejhůře oceněno auto. No a nakonec zhodnotí, jestli je vaše firma známá ve světě a vypíše vám oblast, kde jste známí nejvíce a nejméně.

Když to napíše **“EVERYBODY KNOWS YOUR COMPANY”** – všichni znají vaši firmu, je to dobrý, ale když se tam objeví něco jako **„EXCUSE ME, NOW DO YOU NAME YOUR COMPANY?”** – promiňte, jaká, že se jmenuje vaše firma?, měli byste ihned přidat v reklamě – ovšem s rozumem abyste nezkrachli. **PROFIT** po chvíli se ukáže sloupeček, či spíše graf zisku za posledních pár měsíců, jak vašich, tak soupeřů.

PRODUCTION – graf, ukazující produkci.

SALES – a zase graf, ukazuje počty prodaných aut.

SUBSYS LVL – zde můžete srovnat úroveň vývoje jednotlivých doplňků vaší firmy a konkurence.

MEDIA REW – tady si můžete zjistit, co o vašich ale i o soupeřových autech píšou v novinách (podle mého soudu dost neobjektivní)...



Tak to by byla první ikona v hlavním menu a teď následuje druhá s mapkou světa. Po jejím otevření se objeví celý svět s rozdělením jednotlivých oblastí. Zde si můžete každou jednotlivou oblast kliknutím otevřít. A samosebou se vám objeví další ikony: jsou tu dva větší rámečky nadepsané jako **OFFICES** a **FACTORY**.

OFFICES je něco jako obchodní zastoupení, nebo chcete-li prostě prodejny aut. Pod nimi jsou ikony **OPEN** – otevření nové prodejny (můžete jich mít v 1. oblasti max. 10) **CLOSE** – zavření prodejny (všimněte si, že otevření i zavření prodejny vás přijde na zhruba 20,000 USD) a nakonec **DETREL** – moc důležitá ikona! Když ji totiž otevřete, objeví se vám seznam všech modelů a nad nimi pár ikon – tak tedy opět popořadě: **PRICE** – cena – zde si určujete cenu jednotlivých aut. Po otevření se vám zase objeví pár ikon. **SINGLE** – cena jednoho auta, **MODEL** – cena pro celý svět stejná, **TERR** – procentuelní zvýšení ceny všech aut všude na světě.

To je k **price** a pak už tu je jen **SUPPLY LINE** – taky moc důležitý!!! Po otevření se vám zde objeví tři kolonky. Ty představují tři zdroje, odkud můžete do té dané oblasti dovážet nějaký typ. Např. model **FIESTA 12E** se vyrábí v Japonsku, Austrálii a Africe, takže si prostě do těch tří kolonek pomoci plusu a mínusu na cvakáte ty tři výše zmíněné oblasti. Tolik k **OFFICES**. Kolonka **FACTORY** značí továrnu. I zde můžete továrnu rozšířit (**RAISE**). Sice se tím nezvýší počet linek, ale stoupne celková výkonnost továrny. Ovšem **POZOR!!!** Jistě jste si všimli té ceny vedle. Když si postavíte továrnu na úroveň 1, stojí vás to asi 10,000-20,000, ale se zvyšováním úrovně továrny cena každého dalšího zvýšení stoupne geometrickou řadou (20,000, 40,000, 80,000, 160,000... a ve finální fázi by vás to stálo pěkných pár milionů – a kdyby jen to! Taková továrna o velikosti 9 vás stojí strašný prachy i potom, takže aby si na sebe vydělala, muselo by se v ní vyrábět šílené množství aut. Mě teď v roce 1942 bohatě stačí továrna o velikosti 5 – 9)

Dále tu máme **LOWER** – snižování úrovně továrny – opět vás to stojí to samé, co vás stálo zřízení té továrny. No a nakonec tu máme opět detail. Po jeho otevření se vám objeví šest linek, nad nimi počet volných dělníků, jež lze na linky umístit a pod linkami opět další ikony: **STOP** – zastavuje celou označenou linku a propouští z ní všechny dělníky. **MODEL** – volí typ auta pro označenou linku – zvolit v menu typ auta a pak **USE.ASSIGN** volí, kolik přidat dělníků do označené linky. **FREE** – určuje kolik se propustí dělníků z dané linky.

Tolik tak zhruba k druhé ikoně s mapkou. Ještě snad lze dodat, že je tu dalších pár ikon – **MEGA MENU** – v životě jsem ho ne používal, ale jestli pochopíte princip ikon, co jsem vám popsal, tuhle pochopíte taky. A dále tu je **LIST.PREV** a **NEXT**. Tyto ikony slouží k přesouvání mezi jednotlivými oblastmi. Já je nepoužívám, protože je myslím lepší když v té oblasti už pracovat nechcete, tak ji prostě zavřít přes **DONE**, nebo zmáčknout pravou myš a pak si kliknout na další potřebnou oblast.

Teď k další ikoně s pravítkem. Zde se objevíte ve vývojové kanceláři. Nejdůležitější je zde ten chlápek uprostřed. Když na něj kliknete, objeví se vám stejná tabulka, jakou jste mohli otevřít v **Personnel menu** – tj. ovládání vývoje jednotlivých součástí auta. Jsou to: **ENGINES** – motory, **BRAKES** – brzdy, **SUSPENSION** – zavěšení kol, **COOLING** – chladič, **BODIES** – tvar karoserie, **SAFETY** – bezpečnostní prvky a **LUXURIES** – luxusní prvky. Další ikona zobrazuje něco noviny s obrázkem auta.

Tady se řídí reklama. Po otevření objevíte kancelář, kde je za okny vidět **Billboard** (kliknutím se otevře a pak se už jen volí částka v té oblasti) Při volení podobných částek si prostě kliknete šipkou (která se změní

v modrou tužku) do kolonky s cifrou a napíšete číslo a od entrujete. Je totak jednodušší. Stejným způsobem postupujte i u ostatních druhů reklamy – sport – vlaječka na stěně ve vitrině, noviny – leží na stole, později rádio a televize.

Tolik k předposlední ikoně a teď poslední s obrázkem auta. Zde, jak už jistě tušíte, se provádí samotná konstrukce a vybavení aut. Po otevření této ikony se objeví okénko, v němž se bude nacházet model právě konstruovaného, nebo už hotového auta. Můžete jich mít celkem 16. Okolo je několik ikon.

Takže úplně vlevo : BUY – zde si po zvolení typu auta (FAMILI SALOON, PIC UP, SPORTS CAR..)

můžete koupit design auta, pokud se necítíte na to sami nějaké auto postavit. Vedle se nachází kolonka MAKE – u použijete v případě, že jste s konstrukcí auta spokojeni. Dávate tím příkaz k výrobě prototypu a zároveň k jeho otestování. Přitom se objeví tabulka s několika kritérii hodnocení (já vždycky zmáčknu ALL TEST a nechám si provést kompletní otestování). Hodnotí se rozjezd z 0 na 60, max. rychlost, účinnost brzd, ovladatelnost, kapacita a spotřeba. Výsledek je pak ohodnocen v procentech, ovšem není příliš směrodatný. I auta s jenom 50-ti procenty se jich může prodat i 3000 kusů za měsíc! Jo a ten test se spouští ikonkou RUN. Další na řadě je ikona PART – po jejím otevření se objeví jednotlivé součásti auta – motory,

brzdy, zavěšení kol a nahoře pak bezpečnostní a luxusní prvky. Motory, brzdy, zavěšení kol i chladiče můžete normálně volit plusy a mínusy a v okýnku se vám objeví obrázek té, které součástky. U luxusních a bezpečnostních doplňků je nutno tyto nejdříve otevřít a pak teprve volit pomocí USE – použít a REMOVE – ne použít. Zpět do hlavního konstrukčního menu se pak dostanem ikonou BODY. Následuje ikona NEW – tou zahajujete vývoj nového auta. Naopak ikona DEL – způsobuje vymazání staré konstrukce.

Naproti ikona PUT způsobuje za archivování konstrukce. Ta se jakoby vymaže, ale zůstává v archivu. Zněj pak znovu můžeme vyvolat ikonou GET.

Další dvě ikony PREV a NEXT slouží k pohybování se mezi jednotlivými auty. Vlevo jsou dvě šipky a nad nimi barevné čtverec. Tím se mění barva auta. Dále tu jsou poslední dvě ikony TYPE – mění, či spíše volí jednotlivý typ auta a BODY mění tento typ přímo na obrázku. Nutno ozkoušet. Vedle ikonky, plus a minus, slouží k měnění jednotlivých tvarových partií karoserie. Tato se skládá ze tří částí : A, B, C .

FRONT – před, MIDDLE – střed a REAR – zad. když si ji žlutě onačíte, můžete je pak měnit.

Samotná konstrukce auta – zmáčknete NEW a pak si ikonou TYPE navolíte jaký typ auta chcete konstruovat. Okénko je ještě stále prázdné. Až když pomocí plusu a mínusu pohnete všemi třemi částmi karoserie, auto se objeví. Pak teprve ikonkou BODY zvolíte styl karoserie a pak už můžete tvarovat přes + a – jednotlivé části karoserie. Když se vám bude zdát dobrá, zmáčknete PART a vybavte auto všim potřebným – motorem, brzdami atd. a nakonec zmáčknete MAKE. Poté, co vás počítač nechá auto pojmenovat a po otázení, jestli to už opravdu myslíte vážně, se ocitnete v testovacím okénku...

Tolik ke všem ovládacím ikonám. Vedle nich je v hlavním menu ještě jedna. Vypadá jako mřížka a slouží k ukončení měsíce. Po kliknutí na ni se objeví tabulka, kde je znázorněno co jste tento měsíc kde dělali a dole se vás počítač zeptá jestli už chcete opravdu ukončit měsíc. Zmáčknete YES a pak už jen čekejte na zprávy z novin (později z rádia a televize), kde vám sdělí, která firma je na tom nejlépe, kdo kde vymyslel nový typ auta atd. – ty zprávy jsou pořád stejné, akorát se v nich mění jména firem. No a pak se vám objeví vyhodnocení měsíce, stačí zmáčknout myš a jste o měsíc dál. GAINED znamená vydělat LOST přidat!

A teď pár rad závěrem :

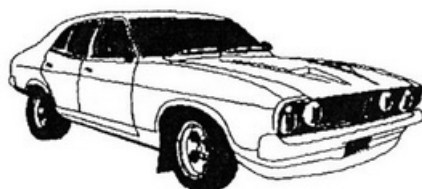
Nesnažte se hned vyrábět 10 typů aut. Začněte dvěma, pak třemi, čtyřmi a jak se vám bude rozvíjet vývoj, postupně zvyšujte množství typů.

Vrhněte se maximálně do vývoje. Třeba se vám podaří to, co mě, že jsem v roce 1941 jako 1. automobilka zavedl u svých aut kazetáky a air backy!!!

Nesnažte se hned proniknout na všechny světové trhy! Zpočátku budete moci prodávat jenom v severní Evropě (tou Amerikou myslím světadíl).

Mějte prodejny i v oblastech, kde byste nejméně čekali nějaký prodej!

~Kaf~





REBEL



Je tomu už dost dávno, co jsem narazil na gamesu jménem Warlords. Docela mě tehdy bavila a jak se zdá, nebyl jsem sám, koho zaujala. Warlordi se zřejmě zalíbili i maníkům od Cyber Alliance, kteří se jejího osvědčeného schématu přidrželi při tvorbě hry, jež svého předchůdce jednoznačně překonává, jak v grafice, zvuky, či možnostech, tak především hratelností a pár dobrými nápady navíc. No a ke všemu je to ještě kompletně česky (místy i namluveno), takže i takový jazykový ngramotí, jako já, v tomto případě můžou nechat Angličko – České slovník v šuplíku....

O jaké hře že to mluvím? No přece o REBELOVI!!!!!!

(To je divný, češi neprogramovali českou hru! Sice nemá český název, ale hra je česky!

To se už málo vldí! pozn. Mir)

Jak již mnozí z vás jistě tuší, hra REBEL patří do kategorie tzv. válečných strategií. Jste tu jedním z pěti vojevůdců, kteří mezi sebou bojují o právo vládnout nad zemí společně s velkým vládcem chaosu.

Ovládání

Ovládání hry je v podstatě jednoduché a celé se provádí myší. Hraje se tu tzv. na kola, a jako třeba v UFU tj. chvíli vy, chvíli soupeři. Nahoře nad mapou máte několik ovládacích ikon:

Ikona s portrétem vojevůdce – zde se zobrazí každý z vojevůdců právě ve chvíli, kdy zrovna probíhá jeho část kola. Když už jste v daném kole na bojišti provedli vše, co jste měli v úmyslu, klikněte LM na tuto ikonu a bude pokračovat váš soupeř.

Čtvercová ikona nahoře vedle portrétu – ukazuje hodnotu právě ovládaného bojovníka.

Obdelníkové okénko vedle portrétu – ukazuje o kolik čtverečků se může ovládaný bojovník ještě v tomhle kole posunout (či v případě kouzelníků, kolik kouzel ještě zvládne – má-li ovšem kouzelnickou sílu).

Okénko s disketou LOAD, SAVE, QUIT, atd.

Okénko s I – informace

Okénko s šipkou – centrování vašich bojovníků – podle mě na nic. Je mnohem rychlejší rovnou na dotyčného vojáka kliknout!

Okénko s bílou vlajkou – zde se mohou uzavírat smlouvy o míru mezi vámi a vybraným vojevůdcem.

Žlutý pruh – životnost bojovníka.

Červený pruh – kouzelnická energie.

Okénko s mincemi – finanční situace toho, kdo je zrovna na tahu.

Pár rad a trocha strategie

Ve hře vás čeká několik bitev – tuším deset. Nejprve se budete muset vypořádat se všemi vojevůdci a až je konečně rozprášíte, čeká vás soupeř ještě o poznání strašnější a nebezpečnější – samotný vládce chaosu a jeho armády. Zpočátku to bude poměrně snadné. Malé území – slabí bojovníci, pouze jeden soupeř, ovšem postupem času se objeví další různorodé jednotky, jak vaše, tak soupeřovy a také tu proti vám bude stát víc soupeřů, i když ti nebudou bojovat pouze s vámi, ale taky mezi sebou navzájem. Během jednotlivých bitev se mi osvědčilo stavět si ihned kolen svých měst hradbu – tj. ohradit si určité území se svými městy a odříznout se tak od soupeřových útočících vojsk do doby, kdy budou moje jednotky natolik silné, aby soupeři buď odolali, nebo je rovnou porazily. Zpočátku totiž nemáte na rozdíl od soupeřů příliš kreditů. Většinou jenom nějakých 30-50. Zato soupeř má většinou i přes 200 kreditů. Zdroje vašich financí jsou této hře dva. Města a doly. Přičemž z měst, jež jste obsadili, vám prašule plynou jaksi automaticky, zatímco doly si holt budete muset postavit sami na místech, označených žlutým čtverečkem. Až je pak takovej důl hotov, prostým kliknutím na něj můžete zjistit, jak je výnosný. Na stavění je tu tzv. stavař. Je to v každém městě třetí figurka odshora, představující jakýhosi maníka s kýblem. Ten může stavět doly, zdi, ohraně věže (celá Duna II – Mir), či dokonce celá města a může i bojovat



Od třetí bitvy počínaje, můžete v největších městech stavět i tzv. kouzelníky (stavět? – Mir). To jsou takový mniši, kteří krom přímého boje, takřka jíc tělo na tělo, můžou nepříteli ještě i svými ublížit, podle toho, jakou mají hodnotu. No a když už jsem nakousnul ty hodnoty, bylo by dobré trochu si je přiblížit. Každý bojovník bez rozdílu určení, je-li postaven, má vždy nejnižší hodnotu tj. křížek. (výjimku tvoří jednotky, které jste mu měli při započítání hry, a také žoldáci, jež vám občas nebudnou své služby) Jediným možným způsobem, jak zvyšovat hodnotu je zabití nepřítele. A právě zde vyniknou hlavní přednosti kouzelníků. Nejen, že mohou bojovat přes hradby, ale především mohou napadat soupeře bez toho, aby jim ubývala jejich životní energie. Ubývá jim při tom tolik kouzelnická moc a ta, pokud kouzelníka necháte pár kol odpočívat se zase obnoví. Jelikož ostatní jednotky kouzlit nemohou a musejí tudíž přímo bojovat, je nejlepší používat kouzelníků k načnutí soupeře, aby ho pak ostatní dorazili. Dávejte dobrý pozor na soupeřovy katapulty. Když se totiž dostanou blíž jak na dvě pole od vašich hradeb, dolů, či vámi obsazených měst v nichž ovšem momentálně nemáte žádnou jednotku, prostě je zničí.

Nacházíte-li se v situaci, kdy na vás z vícero stran útočí současně několik armád, je dobré s nejnebezpečnějším vojevůdcem uzavřít dočasný mír. Ovšem pozor! I při tomto míru vás můžou katapulty uškodit výše uvrženým způsobem. Pouze na vás přestanou útočit jednotky toho, s kým jste uzavřel příměří. Jistě si během hry všimnete, že můžete obsadit několik typů měst. Věznici, střední město a velké město. V nich pak podle velikosti lze vyrábět určité typy vojáků. I s vesnicí lze poměrně snadno postavit – či spíše přestavět velké město. Stačí pouze na vesnici kliknout a pak kliknout na ikonu ve městě pod jednotlivými okénky bojovníků, která v sobě nese číslici 40. Tolik kreditů totiž stojí přestavba vesnice na střední město a středního města na velké město.



V několika posledních bitvách budete moci vedle kouzelníků vyrábět i tzv. mágy – tj. něco jako kouzelníky, ale s mnohem větší silou a schopnostmi. Pokud se vám některého z nich podaří povýšit až ke korunce, získá tento možnost stvořit tzv. ducha, což je bojovník ohromné síly, ale krátkého trvání – po jednom kole se rozplyne. Ovšem pozor! Mág při tvorbě může taky zahynout, aniž by cokoli stvořil – holt riziko podnikání – teda vlastně kouzlení. Až se vám konečně podaří dohrát tuto hru za jednoho z vojevůdců, nezoufejte! Ještě vám zbývají další čtyři, jejichž armády jsou odlišné a většinou mají během jednotlivých mysí i rozdílné úkoly. A ještě nakonec! Až, či spíše než budete chtít zasejvovat, je dobré, či vlastně nezbytné mít připravený naformátovaný disk, ovšem pojmenovaný jako „SAVE“, jinak toho moc nezasejvujete!!!

No tak to je asi tak všechno, co mě v souvislosti s Rebelem napadlo. Možná bych si ještě časem na něco vzpoměl, ale musím také něco přece nechat na vás, né?

~Kaf~



Babo rad



Zákys : Už dlouho pařím hru Legion of Dawn. Je to super hra a musím říct, že až Ted' začínám litovat toho, že jsem v minulosti hry podobných typu opomíjel. Ovšem mám jeden problém! Ve třetím hradě od konce prostě nevím jak jej dohrát. Nepomohl by mi někdo z vás? Jo a taky bych už celkem uvítal, kdybych někde narazil na počítač. Docházejí mi totiž náboje!!! V kanónu jich mám jenom pár a v kulásku mám poslední zásobník. A navíc kuláskem některý ty příšery dost těžko kilnu. A když už tak nato spotřebuji půlku zásobníku. ~Kaf~

Rada : tak, mám tu radu pro novopečené hárddiskáře. Napíšu sem popis jak si nainstalovat hru na HD i když tam není instalačka. Myslím se, že to většina hráčů nezná a taková hra Jet Strike je bez HD nehratelná. Sice tam instalačka je, ale nefachá.

Takže, hra musí být dosová (můžete se v disketě hrabat v WB) a musí mít název bez mezer. Tak třeba mám hru na dvou disketách a jednotlivé diskety se jmenují: HELP_1 a HELP_2. Takže si promyslíme kam si hru nainstalujeme. Např. DH0:Hry/Blbosti/HELP/ - v zařízení DH0 máme adresář Hry, ve kterém jsou adresáře typů her - teda Blbosti -, po otevření adresáře Blbosti se objeví námi vytvořený adresář (kolonkou NEW DRIVE ve WB), který pojmenujeme HELP. Do něho zkopírujeme všechno co je na obou disketách.

Potom si zpustíme nějaký textový editor a zapíšeme :

Assign HELP_1: DH0:HRV/BLBOSTI/HELP

Assign HELP_2: DH0:HRV/BLBOSTI/HELP

Ted' když bude program chtít druhou nebo první disketu, tak ho to odkáže na adresář HELP na HD. Ještě ale musíte program spustit. Najděte si jméno spouštěcího programu například HELP.exe a napište ho pod tento program. Tyto tři řádky (nebo víc, podle počtu disket) si sejfněte buď do adresáře S, nebo přímo ke hře a dvojitém kliknutím na tento soubor hru spustíte. Můžete taky napsat tyto řádky do startovací sekvence (bez spouštěcího řádku) a pak spustit jednotlivou hru její vlastní ikonou - pokud nějakou má ~Mir~

INZERÁTY



Prodám Amigu 600 1MB, myš, joystick, literatura, 100 disket a box za **4000,-** Kč. Pošlu i na dobírku. ~Mir~

Prodám Amigu 500 1MB, myš, joystick, 100 disket her a box + color monitor Commodore 1084 Stereo
dále přidám literaturu mohu i zaučit a mohu i přivést. Cena **6500,-** 05/47215299 p.LENC

Prodám originální český program CAG na tvorbu adventur s manuálem za **200,-** ~Mir~

Prodám org. CD AMINET 8, 12, 15, 17, 18 á **200,-** Aminet SET 1 4CD za **350,-** Tel. 05/47215299 p.LENC

Prodám 35 org. Videokazet všechny žánry ceny od **120-250,-** Kč volejte si o seznam 05/47215299 p.LENC

Koupím náhradní díly na Jawu ~Mir~

Koupím AMIGU 1200 ~Mir~