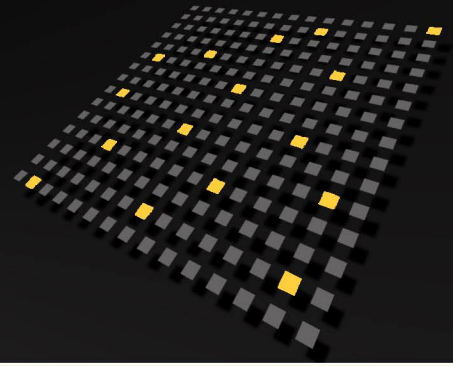




ZKRAT

(ne)obyčejný školní časopis



Číslo 1

2009/2010

- 2 ■ Harmonizační dny tříd P1 a L1
- 3 ■ Exkurze na MSV Brno 2009 - Transport a logistika
- 4 ■ Cvičný požární poplach
- 5 ■ Operation Flashpoint 2: Dragon Rising - první dojmy
- 8 ■ Filmové novinky
- 9 ■ Vtipy



SPŠSE | Harmonizační dny P1 a L1, 7. - 9.9.2009

Bylo krásné slunečné ráno a v 9:00 stála na nádraží skupina studentů. Ano, byla to L1 se svým dozorem a vyrážela do Nového Města pod Smrkem na harmonizační dny. Jak jsme se dozvěděli, P1 vyrážela už o hodinu dříve. To byl opravdu dobrý pocit, že jsme mohli spát o hodinu dýl. Pak následovala cesta vlakem a seznamování s prvákama.

Vlak nás vysadil v Hejnicích a zde začala 1. část programu. Rozdělili se do skupin a dostali zákeřný úkol. S mapou se měli dostat k místu, kde se nacházel vzácný prvek (v podobě špatných výrobků od strojařů :-)) a donést ho do kempu, kde jsme bydleli. Naštěstí přišli všichni, ať už se splněným úkolem, či ne. Ovšem poté prezentování cesty, vyprávění zážitků a pojmenování prvku (např. Růžolium-podle nálezce, TED-podle „nejoblíbenějšího“ předmětu, víc si nepamatuju :-)) bylo zajímavé a docela jsme se pobavili. Následovali různé seznamovací hry, vybalování a kritizování prvků instruktory :-)

Ovšem příjemně nás překvapila večere. Švédskými stoly naši hostitelé opravdu zabodovali. Každý si nabral plný talíř a cpal se. Ani já doteďka nechápu, jak se to všechno do mě vešlo. Po hodině volna následoval večerní program

v podobě hry na přemýšlení. A to na ně bylo ze začátku opravdu moc. Ale ke konci se hra rozjela a mozky začali pracovat. Po ukončení



(foto: Tomáš Kazda)

byla vyhlášena jakási „večerka“ a třídy se rozešli do chatek.

Spát ovšem nešli a to se ukázalo při ranním vstávání. Vytáhnout je z postele, obzvláště L1, byl nadlidský výkon. Po snídani jsme se zase pustili do různých soubojů, ať už seznamovacích, či sportovních.

Návštěva města při poledním klidu a pomyslná kontrola studentů dopadla úspěšně. Avšak nákupy a plné žaludky neprospěly dalšímu odpolednímu programu.

Ten se skládal z her menších, pro zábavu a jedné velké strategické. Ta spočívala v převážení zboží do přístavů. Ani nevím, která třída byla lepší, každopádně mě se ta hra zdála být dost dobrá. Jenom se divím, že se po tak náročném dnu nechtělo jít nikomu do postele.

A to jsme poznali ve středu ráno

přesně v 6:30. To bylo ještě horší, než to úterní. P1 pomalu vylézala, ale L1 to byla tragédie. Bůh ví, co v noci dělali :-). Po žádosti, aby si

obě třídy stouply do řady, zůstalo L stát v hloučku. A tak si šli zaběhat. P bylo mnohem aktivnější, tak si L ještě zaklikovalo, aby bylo připraveno na další náročný program – výšlap na Smrk se svými padáky pro vajíčka.

Cesta byla fakt úmorná. Sluníčko pálilo už po ránu a my jsme si po cestě zanádačili na měsíc

dopředu. :-) Ale výhled z rozhledny byl nádherný a pár vajíček taky přežilo, takže výlet se vlastně povedl. Po příchodu zpět nás čekal oběd a loučení.

Tyto 3 dny bych zhodnotila jako velmi povedené a myslím, že pro třídu docela prospěšné. Užili jsme si všichni spoustu srandy, hlavně pro instruktory z L3 a P4 to byl myslím nezapomenutelný zážitek, jelikož jsme harmonizáky neměli, takže jsme si to fakt užívali a tiše záviděli.

A co víc, než našim novým studentům popřát hodně štěstí.

Odborný dozor: p.Kazda, pí. Poláková, p. Pospíchal, pí. Pantálková, p. Švancar, pí. Jirsáková
Instruktoři: L4-Patmanová, Gazda, L3-Lamačová, Zelenka, P4-Arlt, Třešňák

Veronika Lamačová

SPŠSE | Exkurze na MSV Brno 2009 - Transport a logistika

V pondělí 14. 9. jsme již v 5:15 vyrazili na dlouhou cestu do Brna. Cestou jsme ještě stavěli v Jeřmanicích a v Voskovicích a vyzvedli některé studenty. Cesta byla velmi dlouhá a nudná a dokonce ani film, který nám po polovině cesty pustili, nepomohl



(foto: Michaela Kulišková)

zahnat nudu. Když jsme konečně dorazili do cíle (na Brněnské výstaviště) dostali jsme instrukce o odjezdu, koupili jsme si vstupenky a začala nám záživnější část dne. Během chvíle se všichni rozdělili do skupinek a rozešli se do jednotlivých pavilonů. Podle mne byl nejzajímavější pavilon A, kde byly k vidění mimo jiné i dva závodní automobily a dokonce i letadlo, které vyrobili studenti vysokých škol. V tomto pavilonu jsem se zdržel docela dlouho a nechal jsem si poreferovat o obou závodních prototypch, u letadla byl pouze papír s nápisem „NESAHAT NA VRTULI“ jinak nic, takže jsem se o něm nic nedozvěděl. V dalších pavilonech bylo mnoho strojů, které nám představovali reprezentanti vystavujících firem, každý se nás snažil přesvědčit, že právě stroj od jeho firmy je ten

ZKRAT - školní časopis SPŠSE a VOŠ

nejlepší. Kromě strojů zde byly k vidění i stánky různých vysokých škol. Některé měly na ukázkou již zmiňované automobily a některé zde měli jen prospekty. Po téměř pěti hodinách na výstavišti jsme dorazili k hlavní bráně těžší o spoustu nových poznatků, dojmů jsme byli plni a vzájemně jsme si sdělovali zážitky, díky tomu nám cesta do Liberce utekla daleko rychleji než ranní cesta do Brna. Při zpáteční cestě ještě někteří studenti testovali účinek helia na hlavivky. Přeci jen byl tento den velmi náročný, ale i přes to jsem velmi rád, že jsem návštěvu této výstavy absolvoval. Bylo pro mne zajímavé vidět věci, které znám jen z teorie převedené do praxe a to ve velmi propracované verzi.

A teď jen několik zajímavých údajů pro ty, kdo se do Brna nedostali: Mezinárodní strojírenský veletrh proběhl ve dnech 14. – 18. 9. 2009 na Brněnském výstavišti, potvrdil svou kvalitu a vedoucí postavení mezi průmyslovými veletrhy střední Evropy

i v obtížné hospodářské situaci, která se projevila snad jen poklesem návštěvníků o 10% oproti loňskému roku. Podíl zahraničních firem dosáhl dokonce 37%. Příslibem do budoucna byla účast 250 nových vystavovatelů. Dominantní obor obráběcí stroje se prezentoval v novém pavilonu P, který je největší a nejmodernější výstavní halou ve střední Evropě. K vidění zde bylo přes 1500 vystavovatelů ze 30 států.

Jan Holanec



(foto: Jiří Zach)

SPŠSE | Cvičný požární poplach

21. září 2009, těsně před velkou přestávkou, proběhl na naší škole cvičný požární poplach. Celý přesun studentů z budovy na školní dvůr proběhl hladce a poměrně rychle, ale i tak mě napadlo několik otázek, na které jsem se nezeptal nikoho jiného než „vyhlašovatele“ samotného – pana ředitele Šorma.

Pane řediteli, proč jste vyhlásil cvičný požární poplach?

Já jsem musel ;-). Na plánování, kontrolu a vše co souvisí s požární prevencí je ve škole (již dlouhá léta) pověřen náš kolega pan Král (vyučující v dílnách), který na to má patřičná školení a vzdělání. Mimo jiné (např. plánování cvičného poplachu) školí nové pracovníky, prochází školu a upozorňuje na požární nebezpečí, sleduje platnost školení vedoucích pracovníků, stará se o požární přístroje (tzv. hasičáky),... Máme za úkol každý rok vyhlásit jeden cvičný poplach. Bohužel v loňském školním roce se to pořád nehodilo, pak bylo ošklivo, tak nakonec k vyhlášení nedošlo (došlo k jistému nedodržení pravidel). Cvičný poplach se většinou vyhlašuje, když je sucho, aby studenti při návratu moc nezamokřili školu a nedošlo pak k podklouznutí spolužáků na mokré podlaze (prevence úrazu). Že by se při vyhlášení poplachu (i když cvičného) šli studenti přezout je asi blbost, co?

Co vás vedlo k vyhlášení právě nyní? Pokud si dobře pamatují, tak za ty 4 roky, co jsem na této škole, byl vyhlášen poprvé.



Dobře si nepamatujete nebo jste nebyl ve škole, či případně "cvičně uhořel". K vyhlášení mne vedlo to, že než jsem vůbec přišel do školy



(byl jsem 14 dní v zahraničí) tak už ho kolegové měli naplánovaný. No a já jsem se objevil a oni mi sdělili, je naplánován poplach, vyhlas ho. Což se stalo a hned všichni věděli, že jsem se vrátil a jsem ve škole :-).

Jste spokojen s průběhem cvičné "evakuace"? Proč Vy sám jste se na školním dvoře neobjevil?

Na školním dvoře jsem se neobjevil proto, že jsem s kolegy zástupci sledoval, zda všichni opravdu opustili školu (aby nikdo "neuhorel"). Pan Král měřil čas a hlásil mi, že vše proběhlo v normě. On eviduje časy evakuací a sleduje celý ten "frmol".

Myslíte si, že by byl podobný průběh opuštění školy i v případě opravdového poplachu?

V případě opravdového poplachu by některé třídy opouštěly budovu hlavním vchodem a přesouvaly by se do prostoru k restauraci Kasino. Instrukce dává na každém začátku školního roku na pedagogické poradě pan Král.

Zažil jste někdy nějaký požár na této škole?

Díky bohu ne. Jednou nám zde ve škole chytnul nějaký odpad v průduchu (kterých je ve škole spousta) a i to byl pěkný "hučák" naštěstí se to nikam nerozšířilo.

A co požár mimo školu?

Viděl jsem jich několik. Vždy mě to hodně zasáhlo. Jednak kvůli těm postiženým a kvůli celkové atmosféře kolem.

Děkuji za rozhovor

Dave

GAMES | Operation Flashpoint 2: Dragon Rising - první dojmy

Přestože se již Operace Flashpoint dočkala pokračování, nikdy se nejednalo o hru se stejným názvem, neboť práva na tento název zůstaly v majetku Codemasters. Čeští tvůrci nespolečně spolupracující právě s touto společností proto byli nuceni vymyslet nový a tak vytvořili v podstatě novou herní sérii s názvem ArmA, které už také stihli vydat i druhý díl v podobě

ArmA II. Nyní však konečně vyšlo i pokračování s původním názvem a byl jsem hodně zvědavý, jak snažení Codemasters dopadlo.

Po spuštění hry hráče přivítá nejen několik log tvůrců a sponzorů, ale především pěkně vypadající menu. Už z něj je vidět, že se na hře pilně pracovalo, byť pozornému hráči, který už má nějaké ty Codemasterky za sebou (např. poslední díl Colin McRae Rally) jistě neunikne fakt, že použité efekty jsme viděli už i jiných herních titulech. Nutno ovšem dodat, že to není na škodu. Když už projedeme nějaké to nastavení, nabízí se nám tři možnosti jak si zahrát - první

je kampaň, tou druhou jsou jednotlivé mise a nesmí chybět ani multiplayer. Výběr je tedy stejný jako v případě první OFP. Mise se ale postupně zpřístupňují podle toho, jak procházíte kampaní.

Multiplayer navíc umožňuje kooperativní hraní kampaně, což může být jistě zajímavé. A jelikož



mise jsem ještě neměl odemknuté a spoluhráče na multiplayer jsem také nesehnal, ale i protože mě baví prokousávat se herními příběhy a porovnávat je s příběhy jiných her, volím možnost první - kampaň.

Do děje nás vtáhne video nebo spíše prezentace, která projede historií od počátku 15. století,



přes různé bitvy, druhou světovou válku, samozřejmě neopomene ani studenou válku, následuje usmíření USA a Ruska, výrobní boom Číny a také aktuální téma finanční krize. Celé intro končí

již smyšlenou budoucností, podle které je na území ostrova Skira objevena ropa, kterou si však nárokuje Čína i Rusko. Čína začne zbrojit a na to Kreml samozřejmě odpovíná prosto stejně. A tak není daleko k tomu, aby v roce 2011 vznikl nový konflikt, ve kterém se Rusko spojí s USA a obě země vyšlou do této oblasti své nejlepší jednotky...

A právě v kůži jednoho amerického vojáka zahajujeme celou kampaň. V první misi jsme velitelem 4-členné skupinky a máme za úkol zničit několik nepřátelských radarů, v čemž nám pomohou i další dvě skupiny. Rozkazy jednotlivým členům vaší skupiny zadáváte přes přehledné kruhové menu po stisknutí tlačítka Q (defaultně). Pokud na některého z členů zamíříte, dáváte rozkaz pouze jemu, v opačném případě celé skupině. V začátcích však nejde tolik o krvavé souboje desítek vojáků stojících tváří tvář smrti, ale spíše o osahání si herního systému. K tomu pomáhá nápověda, která se zobrazí vždy po splnění nějakého úkolu a samozřejmě nechybí ani užitečné tipy.

Jak již tvůrci dříve avizovali, hra by měla být hodně zaměřená na realističnost. A to je opravdu vidět. V základní výbavě hráče

GAMES | Operation Flashpoint 2: Dragon Rising - první dojmy

najdeme nejen MK16 a pistolku, ale například i nůž, granáty nebo C4ky s dálkovým detonátorem. Pokud se rozhodnete použít jinou zbraň, než kterou máte aktuálně v ruce, přehazování trvá nějaký ten čas, jelikož voják musí první nejdříve schovat a pak teprve vytáhne druhou. Proto si chce velice dobře vybrat chvílku, ve které případnou výměnu učiníte, aby se nestalo, že si 5 metrů od nepřítelů začnete měnit zbraň, který vám míří na hlavu. Hádejte, kdo bude střílet dřív. Ani přebíjení není otázkou sekundy, přeci jen vyhodit starý zásobník a použít nový se neděje jako mávnutím kouzelného proutku. Pokud se rozhodnete přebít poloprázdný zásobník, přijdete samozřejmě i o zbývající munici, která s přibývajícím cíli mizí celkem rychle.

Pokud vás nepřítel trefí, tak kromě krve, která se objeví na monitoru se také zobrazí v levém dolním rohu dva ukazatele. První, kruhový, zobrazuje aktuální stav HP, ten druhý ve tvaru postavy ukazuje, jaká část vašeho těla je zraněna a do jaké míry (bílá, oranžová, červená). Co znamená, když je celá postava červená je asi všem jasné. Nechybí ani krvácení a pokud se včas nenecháte ošetřit tak prostě

vykrvácíte.

Umělá inteligence je také na velmi dobré úrovni. Zkrátka se nestane,



že když vystřelíte po nepříteli, tak že se zastaví a začne vás hledat nebo že prostě poběží dál, jakoby nic. Pokud má tu možnost, tak se schová na nejbližším místě (za plotem, za rohem domu apod.). V případě, že není možnost úkrytu nebo se nachází ve větší vzdálenosti a přesunem k němu by se vystavil nebezpečí vašeho bystřého zraku a rychlého prstu na



spouští, tak pak alespoň zalehne a snaží se splynout s okolím, což při dobrém maskování není zase tak velký problém, zvláště když na něj

míříte z větší vzdálenosti. I tak při přesnější ruce nemá moc šancí na přežití. K lokalizaci protivníka vám pomáhají nejen hlášky jak vaše, tak vašich společníků (které slyšíte z vysílačky pouze pokud jste od sebe více vzdáleni, jinak je prostě řvou do prostoru), ale i obdélníkový radar v horní části obrazovky. Další variantou je samozřejmě i zobrazení mapy.

To co také nesmí chybět jsou různé bojové stroje. Najdeme zde obyčejné džípy, Hummery, tanky, protiletadlová vozidla, lodě i vrtulníky. Překvapí zejména poměrně vydařeným jízdním modelem, což zřejmě převzali od svých kolegů ze závodní série CMR. Toto přesvědčení ovšem trvá jen do doby, než parkrát narazíte nebo se prostě jen projedete. Pak zjistíte, že ten model je vlastně nic moc. Jako zajímavé zpestření může být vnímáno například i otevírání a zavírání dveří při nastupování a vystupování. Toto však autoři nějak nedotáhli do konce nebo do vozidel namontovali automatické zavírání, zkrátka po několika sekundách se otevřené dveře sami zavřou aniž byste do nich například strčili. Kdo hrál původní OFP a bavilo ho projíždět se po loukách Everonu nebo Maldenu tak si určitě všiml

GAMES | Operation Flashpoint 2: Dragon Rising - první dojmy

toho, že pokud zatočil kola do strany a pak vystoupil, tak zůstala zatočená. Komu se líbilo třeba takto efektivně parkovat, tady má smůlu. Kola jsou prostě pokaždé rovně. Ale to určitě není nějakým výrazným mínusem.

Na závěr bych ještě měl celkové zhodnocení. Po grafické stránce je na tom hra velmi dobře, což dodává hráči lepší pocit z realistické akce. V nabídce je také pestrý arzenál a i široký vozový park.

Tvůrci nezapoměli neopomenout detaily, nad kterými by sice spousta hráčů asi neuvažovala, ale když jsou jasně viditelné tak o to více jsou cennější. Nechybí ani editor misí, kterému se dostalo značného vývoje, ale o tom zase až někdy jindy. Ani optimalizace nebyla zanedbána a tak i na notebooku s AMD AthlonX2 na frekvenci 2100MHz, ATi Mobility Radeon HD4570 s 512MB VRAM a 3GB RAM hru rozjedete bez AA vyhlazování a virtuální synchroni-

zace naprosto plynule. Co možná českého fanouška OFP zamrzí je absence českého dabingu, ale s tím se bohužel nedá nic dělat. Celkově tedy hru hodnotím velice kladně a doporučuji ji všem, co je baví hry s vojenskou tematikou, ale WW2 už je omrzela. Zde hráč totiž najde opět něco nového, co myslím v celku důstojně navazuje na českou Operaci Flashpoint i když to není TA Operace Flashpoint.

Dave





Únos vlaku 1 2 3

Ve snímku Únos vlaku 1 2 3 si Denzel Washington zahrál dispečera newyorského metra Waltera Garbera, jehož rutinní pracovní den je neočekávaně narušen odvážným zločinem – únosem jednoho z vlaků. Ten má na svědomí John Travolta coby Ryder, zločinec, který hrozí popravováním cestujících vlaku, pokud nedojde do hodiny k zaplacení vysokého výkupného. Garber se za pomoci svých dokonalých znalostí systémů podzemní dopravy pokusí o nemožné – vyzrát nad Ryderem a zachránit rukojmí. Hlavou mu ale stále vrtá jedna nevyřešitelná otázka: jak se zločinci hodlají s výkupným z metra dostat?

V kinech ČR: 3.9.2009



Bejvalek se nezbovíš

Connor Mead (Matthew McConaughey) je úspěšný fotograf neblaze proslulý svým záletnictvím. Bývalky na každém rohu. Jednou se stane, že se rozejde se třemi slečnami pomocí konferenčního hovoru. Pokusí se překazit svatbu svého mladšího bratra, protože jako svobodný mládenec si myslí, že jeho bratr dělá obrovskou chybu. Podle něj by neměl být muž pouze s jednou ženou po zbytek života. V předvečer svatby se na scéně objevují tři duchové, kteří vezmou Connora do minulosti a snaží se mu vyjevit dobu, kdy se z něho stal žen chtivý trouba. Je šance, že je uvnitř hodnou, něžnou a milující osobou, nebo už mu jeho dosavadní život změnil šanci na dospění?

V kinech ČR: 24.9.2009



Protektor

Co všechno jste ochotni zradit pro lásku? Příběh osudového vztahu dvou lidí, kteří na pozadí válečného dramatu prožívají vlastní drama soukromé. Příběh o skutečných citech, o lásce, která v extrémních dobách může vést až na samou hranici sebedestrukce, a přesto má v sobě sílu a naději. Riskantní hra o kariéru, cit, lidskou důstojnost a nakonec o život v temných časech Protektorátu.

V kinech ČR: 24.9.2009

Andrea Formánková

“Pane strážníku! Rychle!” tahají kluci policistu za rukáv. “Tam.za rohem... náš učitel fyziky...” “Měl nehodu?” “Ne, špatně zaparkoval!”

“Pepíčku, vyjmenuj mi druhymasa,” žádá paní učitelka. “Prosím, kuřecí, vepřové, hovězí, telecí...” “Na jedno jsi zapomněl. Napovím ti...sko...sko..” “Z kočky?”

Manželka se ptá manžela: “Hele, už jsi viděl zmuchlanou pětistovku?” “Neviděl”, říká manžel. Manželka vytáhne pětistovku a před manželem ji zmuchlá. “A už jsi někdy viděl zmuchlanou pětistovku?”, ptá se manželka dále. “Neviděl”, odpovídá opět manžel. Manželka vytáhne pětistovku a před manželem ji zmuchlá. “A viděl jsi někdy zmuchlaných 500.000?” “Neviděl”, odpovídá opět manžel. “Tak to se jdi podívat do garáže.”

Řidič jede Mercedesem, předjíždí jej Trabant a řidič Trabanta se nakloní otevřeným okénkem a ptá se “Znáte Trabanta?” Pak Trabant zmizí před Mercedesem, jen se za ním práší. Řidiči Mercedesu to nedá, přidá plyn, Trabanta dožene a předjede. Za chvíli jej ale zase Tra-

bant předjíždí a opět je jeho řidič vykloněný z okénka a volá: “Znáte Trabanta?” Řidič Mercedesu žasne údivem. Když se vzpomene, vydá se zase Trabant stíhat. Konečně ho dožene a znova předjede, ale chvíli na to se vše opakuje znova. Trabant jej předjede a opět na něj volá jeho řidič okénkem: “Znáte Trabanta?” Mercedes jede hodně rychle, ale Trabant nemůže delší dobu dojet. Až najednou jej uvidí v příkopu. Zastaví a jde k havarovanému Trabantu. Pomlácený řidič Trabantu na něj vyčítavě: “Človče, to jste mi nemohl včas poradit, kde to má brzdu?”

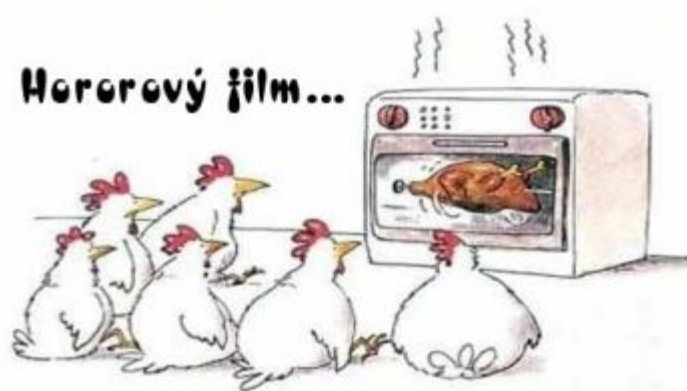
Ptá se jeden druhého: “Ty, jak se vlastně rozmnožují počítačové viry?” No a druhý říká: “To je přece jasné, pučením.” “Jak to?”, ptá se nechápavě ten první. “No to je přece jasné. Půjčíš si disketu a je to.”

Lékař říká pacientovi: “Ajajajaj, je to s vámi velmi zlé. Podívejte se, v žaludku máte kamení, v moči písek a na plicích vápno.” “Pane doktore”, říká pacient, “ještě mě řekněte, kde mám cihly a začnu stavět chatu.”

Jede žena v trabantu a ten jí vypoví poslušnost. Začne tedy stopovat kolemjdoucí auta a zastaví jí chlapík v bavoráku. “Opravit to neumím, ale vezmu vás do vleku, jestli chcete,” nabídne jí. Žena souhlasí. “Kdybych jel moc rychle, nebo jste měla nějaký problém, tak zatrubte nebo zablikejte,” instruuje ji ještě před rozjezdem. Jedou a předjede je mercedes. Řidiče v bavoráku to naprdne a začne honit a ani jeden z nich si nevšimne policajtů s radarem. Policajt u měřicího přístroje vytřeští oči. “Viděl jsi to?” ptá se druhého. “Co prosím tě,” na to druhý. “No, mercedes, jede dvě stě.” “No a?” “Za ním bavorák, taky dvě stě.” “No a co?” “A za nimi trabant - bliká a troubí, že je chce předjíždět!”

Pošta musela stáhnout z oběhu známky s tvářemi politiků. Ptá se: “Z jakého důvodu?” “Protože lidé nevěděli na kterou stranu mají plivnout!”

Josef Kovačič





ZKRAT

(ne)obyčejný školní časopis

■ Redakce:

Šéfredaktor & editor: David Svoboda, L4

Redaktoři: Veronika Lamačová, L3
Andrea Formánková, L3
Daniel Balatka, S2A

Další autoři: Jan Holanec, L3
Josef Kovačič, P3

**HLEDÁME NOVÉ REDAKTORY!
PŘIDEJ SE K NÁM A INFORMUJ
OSTATNÍ O VĚCECH, CO TĚ BAVÍ!**

KONTAKT: redakce@pslib.cz