

Návod na Sin

Sin je 3D akce s prvky adventure. Přestože se domnívám, že většina problémů není nijak náročná, vzhledem k atraktivitě hry přijde návod určitě vhod. Důkazem budiž zoufalec Lukáš Erben, jenž mi jen v první hrací den telefonoval třikrát. Ještě než se do toho pustím - jedno upozornění – *Sin* jsme před uzávěrkou neměli dlouho, a tak je možné, že zde prezentovaná cesta nemusí být tou nejlepší možnou, spíše naopak. A úplně na závěr úvodu (ehmm) tu mám pár tipů - zadáte-li na konzoli příkaz "set flushmap 1", po smrti se mapa nebude nahrávat znovu a ušetříte dlouhé minuty, spustíte-li *Sin* příkazem "*Sin* .exe +menu_main", přeskočíte intro a objevíte se rovnou v menu. A konečně - nesmrtelnost je opět "god" a procházení zdí "no clip". Hodně štěstí...

Část první – Mancini

Bank - Úvod hry je totožný s demoverzí. Na počátku zdemolujete střechu (tři ostřelovací děla), v bance pak vyjedete po schodech nahoru, dáte se do dveří po vaší pravé ruce a za chvíli už máte klíč k uzavřené oblasti banky. Ta se nachází za obsluhovacími pulty. Po chvíli narazíte na uzavřený vstup do kanceláře ochranky, kam tedy vniknete rozbitým oknem. Zde se nabouřejte do počítače, odemkněte dveře, vypněte ochranu sejfy a zapište si kód. S jeho použitím pak otevřete sejf a ještě před skokem do podzemí vezměte tajnou složku ze schránky v pravém dolním rohu.

Abandoned Buildings - Z nastražené pasti unikněte odsunutím kamene (tlačítko "use"), ve squatu se pokuste nalézt co nejvíce pytlů peněz (nezapomeňte na kontejner, do kterého se dostanete ze střechy) a pak rozstřílejte druhou podpěru pod svinstvem, které zahradilo únikovou cestu. Po výbuchu plynu je vstup dále volný. Zde pak není žádný problém – opatrně stoupejte po římsách do dalšího levelu.

Construction Zone – Vylezte po žebřících na střechu a přeskočte na protější. Na staveništi jděte do maringotky, získejte plány, použitím buldozeru si uvolněte cestu do plotem uzavřeného prostoru. Zde vypněte generátor světla (bůhví k čemu to je dobré) a jděte dále k potrubí, jež musíte nutně spustit, aby vás voda pustila dále. Uzávěr je bohužel zrezivělý, takže si musíte pomoci sestřelením traverz na jeřábu nad vámi. U východu z kanálu si dejte pozor, dva filutové se vás budou snažit trefit kusem betonu. Dobrodruzi se mohou dát trochu složitější cestou plotem doleva, my ostatní rozmaširujeme buldozerem dveře v rohu a po chvíli vstoupíme do dalšího levelu.

Abandoned Subway – Po překvapivém intru s proměnou Manciniho pokračujte bez problémů dále, Mancini vám uvolní cestu dále, prvního vagónu metra si nevsímejte, svezte váš až o kus dále druhý. Dostanete se do civilizované části podzemky, kde definitivně porazíte Manciniho, který se však nebrání (zřejmě bug).

Část druhá – vzorek U4

SinTek Chemical Plant – V tomto levelu je třeba získat oprávnění k použití výtahu od některého z mužů se žlutou kombinézou, což můžete udělat i s vyvoláním poplachu, následující návod je ovšem "čistý" – po vstupu počkejte za rohem, po chvíli uslyšíte sekretářku, jak se k vám blíží (chce upravit nástěnku, chuděra). V pravé chvíli ji zneškodněte (tím vyřadíte z činnosti kamery, které nemá kdo kontrolovat). Dejte se chodbou rovně (pod okny se musíte proplazit), na konci pak zneškodníte ochranku a získáte tlumič na pistoli. Vraťte se k první pracovně, dejte se však doprava, výtah si jen zapamatujte a proplazte se podél druhé pracovny. Dejte se doleva a do prvních dveří vlevo. Zde zneškodněte jednoho vědce a ze skříně si vezměte žlutý stejnokroj. Nyní opatrně likvidujte jednoho po druhém, až získáte security kartu (někdy ji má už ten první, jindy musíte vymlátit kompletní patro), a hurá do výtahu. Pokud chcete, můžete také získat jednu část do super zbraně, jejíž části jsou poskládané v různých levelech (ostatní části hlásit nebudu – kdo hledá, najde).

SinTek Chemical Plant, Part 2 – Hned na počátku se převléknete do žlutého stejnokroje, takže pouhý pohyb nevyvolá poplach. Ničeho se ovšem nebojte a s klidem všechny zničte. V další místnosti totiž můžete v počítači poplach vypnout, k průchodu ochranným koridorem nemáte oprávnění, takže to ani nezkoušejte, nejde to – raději hned v místnosti u výtahu na computeru zapněte test větráků, který na čas zastaví větráky ve třetí odbočce doleva ve ventilační šachtě, kam se dostanete *jen malý kousek od počítače (pospěšte si, je to o fous). Nyní jste už na dosah vytouženému vzorku drogy U4. Vše vymlaťte, na poplach nehleďte, **až spatříte jednoho důležitého vědce, který pro vás má security kartu (samozřejmě výměnou za smrt). S tou projděte velmi opatrně dalším ochranným koridorem. Vyčistěte další prostory, až se dostanete k počítači, který po vás chce heslo jistého pana Skandera. To

si zjistěte v počítači v místnosti pro ochranku, a jste téměř u cíle – v původním počítači pak zadejte kód a otevřete přístup k U4 a aktivujte výtah. V dolním patře pak umístěte vzorek do bioscanneru a otestujte jej přes počítač. Nyní už stačí najít východ – nachází se v oné obrovské místnosti, kde není vidět ”dno” ***a rampami obou úrovní. Zde je na jedné straně kanál...

Část třetí – Cesta do nitra SinTeku

SinTek Warehouse, Part 1 – Z kanálu vylezte po žebříku a odsuňte kryt. Na korbě nákladního auta projedte první ochrankou a vejděte do dveří. Využijte počítač k vypnutí případného alarmu a otevřete první a druhou bránu. Dostanete se dál, v dalším počítači otevřete bránu třetí a šup do další části.

SinTek Warehouse, Part 2 – V tomto levelu nezapomeňte ničit bedny s logem, není to sice primární úkol a pokud se vám nepovede zničit všechny, nic se neděje, ale nic nehřeje u srdce tak, jako dobře udělaná práce. Po startu se dejte doleva, sedněte na vysokozdvížený vozík a zahrajte si na *Carmageddon*. Vedle pár členů ochranky SinTeku rozbijte i bedny a jděte stále po levé ruce, až se dostanete k výtahu, který vyžaduje kartu (zapamatujte si místo). Postupujte tedy dále, až se dostanete ke žlutým strojům, jež nakládají do beden proviant. U druhého stroje nastavte počítač tak, aby namísto zbraní nakládal neškodné čistící stroje (to bude překvapeníčko;-) a větrací šachtou se dostanete nad kancelář, kde vyslechnete důležitý rozhovor. Zneškodněte ”šéfa”, a získáte kartu. Jděte do místnosti se sejfem, na netlink připojte vysílač a pomocí počítače otevřete trezor a seberte obálku. Nyní se už můžete vrátit k oněm dveřím, které jste si zapamatovali – díky kartě od ”šéfa” máte vstup volný. Postupujte dále, v počítači můžete vypnout ostřelovací děla a výtahem sjeďte hluboko do továrny.

Biomech Factory, Part 1 – Po likvidaci několika členů ochranky, vnikněte rozbitím skla do kontrolní místnosti před uzamčenými vraty a ukořistěte zde modrou security kartu, která vám otevře cestu dále. To vám moc nepomůže, stejně jste tu uvězněni, nicméně je tu úniková cesta větrací šachtou. Žlutou kartu pro otevření dveří po pravé ruce zatím nemáte, takže běžte po schodech nahoru do místnosti s velkou ochranou. Rychle rozstřílejte dvě desky u země pod sklem na pravé straně, a můžete jít dál. Zde je sice opět vyžadována žlutá karta, větrací šachta však poslouží i bez ní. Dále narazíte na počítač, kde otevřete uzamčené dveře a vypnete automatickou ochranu. Postupujte dále (výtah nepoužívejte, vrátil by vás na začátek levelu), až se dostanete pancéřovými dveřmi do dalšího levelu.

Biomech Factory, Part 2 – Jděte do dveří nalevo a promluvte si s vědcem. Prohlédněte si nástěnku, kterou ****zpřístupní. Tato akce vám zpřístupní následující level, pokud vědce zabijete nebo si jej nebudete všimnout, level *Missile Silo* přeskochíte. Jděte do dveří přímo před vámi a do počítače s pomocí J.C. nahrajte virus. To vám umožní (stále ve stejném počítači) otevřít uzamčené dveře. Nyní se dejte do dveří, které byly po vstupu do levelu po vaší pravé ruce, a po chvíli narazíte na místnost s velkým červeným tlačítkem, které pochopitelně stiskněte. To je ovšem jen začátek, dále stiskněte další dvě tlačítka - a vzhůru do útrob za pancéřovými dveřmi. Zde se poprvé setkáte s Elexis, která na vás pošle svou smečku zmutovaných bojovníků (pojmu hodně munice, ale jinak nic těžkého). *****Ta-ta, výtahem vyjeďte nahoru, ze stolu seberte zelenou kartu, na křižovatce se dejte doprava a rovně a výtahem vzhůru k vrtulníku, kde vám právě uniká Elexis. Od jednoho člena ochranky získáte kód a na počítači otevřete dveře.

Missile Silo - Zlikvidujte všechny strážné, seberte raketomet a ve věži ostřelovačku - nezapomeňte na žlutou security kartu, která vám otevře přístup dovnitř. Sjeďte výtahem dolů a běžte chodbou. Dostanete se do strojovny, kde je nutné rozstřílet (z odstupu) dva stroje dole v rozích. Tím se otevřou dveře, které byly předtím zavřeny (jděte zpět, budou po vaší levé ruce). Dejte se doleva a zachraňte rukojmí, od kterých dostanete velmi důležité heslo. Vraťte se, nyní doprava a do dveří po levé ruce. Vodou proplavte do další chodby, kde jsou čtyři různé dveře. Vydejte se do těch označených jedničkou, vlezte do ovládací místnosti a na počítači zrušte start a otevřete všechna síla. Nyní jděte do „dvojky“, kde opět zrušte start. Nyní je třeba zrušit hlavní hlavici, na což je ovšem potřeba heslo - to máte od zachráněných rukojmích (pokud ne, můžete tam dojít nyní čtvrtou chodbou neoznačenou číslem - mimochodem, heslo je „lithium707“). Hotovo? Jedeme dále...

Část čtvrtá – Voda, voda, samá voda

Freeport Sewers, Part 1 – Výstřelem rozbijte klíč na poklopu a otevřete jej. Po chvíli naleznete uzamčené dveře a jedinou cestou dál jsou tedy trubky, které však musíte nejdříve vypustit. To uděláte otočením kruhového uzávěru

”1” a ”2” (v tomto pořadí, při opačném se utopíte). Dalším poklopem vlezte a skočte do vody. Vyskočte na ochoz. Postupujte dveřmi až na konec, kde skočte do víru. Zde rozstřílejte žebřík, vylezte nahoru a skočte do červené trubky.

Freeport Aqueduct – Po chvíli vám někdo otevře cestu ven z trubky (v bedně nahoře po schodech je brnění), jděte dveřmi dále, kde nějaký zoufalec zničí kliku u dveří, takže musíte vystřelit do onoho žlutého stroje. Nechejte se unášet vodou, vylezte na první žebřík, po chvíli rozstřílejte okno, a než stoupne voda, musíte najít správnou kombinaci na čtyřech vypínačích (já měl dole, nahoře, dole, dole, ale nevyklučuji, že se kód generuje). Skočte opět do vody, po dopadu do nové úrovně se vyhněte bednám a vylezte na žebřík. Postupujte dále, až se dostanete do místnosti s počítačem ovládajícím akvadukt. Protože se potřebujete dostat zpět do ”Sewers”, nastavte vodu odtékající z City do Sewers, rozbijte okno a skočte do vody. Najděte si křídlo s nápisem Sewers a co nejrychleji se potopte do vody (pokud jste vodu *správně namířili, můžete to udělat ručně nyní) a zamiřte do něj. Po žebříku vylezte nahoru a vstupte do dalšího levelu.

Freeport Sewers, Part 2 – Dostaňte se na světlo a postupujte dále – v následujících místnostech si dávejte pozor na ostřelovače, resp. ostřelovačky, je jich tu hned několik, stejné pravidlo platí i v několika dalších levelech.

Freeport City Dam – Dostáváme se k přehradě – za chvíli vás navštíví vrtulník, který zničíte. Neschovávejte se za dveřmi (naváděné střely nepřírozně zatáčejí), ale jděte přímo proti němu s kulometem a jednotlivé rakety vždy zničíte, než vás dostihnou. Po zničení sejděte do kruhové stavby pod vrtulníkem, vejděte dovnitř, seberte modrou kartu a poté **jej použijte na dveře u schodů při výstupu zpět. Zde u prvních dveří rozstřílejte zámek, osvobodte rukojmí a seberte zelenou kartu pasující do dveří o kousek dále. Za chvíli se dostanete do security místnosti, kde na počítači aktivujete Tram-systém a otevřete dveře. Jděte ven a postupujte dále dveřmi vedle velkých vrat (pokud jste někde našli klíček, můžete jít i do samotné přehrady, dveřmi napravo a výtahem dolů, mě se to nepodařilo), kde po destrukci vlezte do ”tramvaje” a vstupte do další úrovně.

Freeport Water Works, Part 1 – V čističce se dejte na parkovišti hned doprava, kde za pár dveřmi po usmrcení tyrana v bílém plášti získáte důležitý klíč. Nyní se vraťte do areálu čističky, kde je nutné vypnout modrý, červený a žlutý mechanismus, a to nejprve v počítači a pak otočením kola na samotném přístroji (tím vypustíte z nádrží vodu). Navíc je třeba vypnout filtry. Nyní pokračujte dále do pumpovací stanice (k tomu potřebujete klíč, který jsme vzali na počátku levelu) a ještě než otočíte kruhy, které si o to přímo říkají, tak ***učiňte na pravé straně každé ze tří trubek. Pokud jste vše splnili, postupujete dále ...

Freeport Water Works, Part 2 – Na řadě je první boss, naštěstí díky jisté slabíně nijak těžký. Hned na startu se po rozbítí beden ozbrojte a jděte dále až do rozlehlé místnosti. Ještě než se pustíme do onoho monstra, je třeba vypnout tři kontaminace, které postupně způsobují alarm (je třeba vypnout vždy dva uzávěry). Poté se pusťte do příšery. Pokud je příliš tuhá, je tu malý zlepšováček – schovejte se za jeden z uzávěrů na suchu a vždy vykoukněte jen kvůli výstřelu. Potvora po pár zásazích začne vypouštět slizké flusance, s ochranou se však není čeho bát.

Část pátá – Těžební věž, aneb ještě více vody

SinTek Oilrig – Poté co se dozvíte, že celé vodní dobrodružství bylo k ničemu, se přesunujete na těžební věž. Ve člunu nejprve objíždíte kolem a ostřelovačkou sestřelujete ochranku na ochozu. Pak automaticky přistanete a vzhůru do boje. Vylezte po žebříku, otevřete dveře a postupujte dále. První problém by mohl nastat až v místě, kde jsou dva hořící kotle. Musíte proběhnout pod bucharem, rychle vyskákat nahoru a skočit do plotem ohrazeného prostoru, kam předtím nebyl přístup. Nyní už jistě bez problémů dokončíte úroveň – vzhůru výtahem až na nejhořejší plošinu, dveřmi ven a hned vedle dveřmi dovnitř.

Underwater Pass, Part 1 – Cílem je najít dýchací přístroj a poté vypnout podvodní ochranu. Projděte na druhý konec haly, vlezte do levých dveří a v počítači *disablujte obě komory (v této místnosti je také další část super-zbraně). Vraťte se, v počítači z úvodní haly pak otevřete kryt a spusťte ”cargo system“. Vlezte do vody, plavte do modře osvětlených dveří a ihned doprava. Nyní proplavte (dýchat můžete díky bublinám) až k zavřeným dveřím. Za nimi jsou další a za nimi místnost s dýchacím přístrojem. Nezapomeňte sebrat také dvě brnění a hlavně modrou kartu, díky níž se dostanete dveřmi zpět. Opět skočte do vody a počkejte, až se podvodní transport přiblíží k uzamčeným vratům. Ty se otevřou a vy můžete plavat dále. Totéž ještě jednou opakujte, třetí dveře už jsou chráněné, takže proplavte normálním otvorem a dvěma dveřmi na povrch. Zde si opět vezměte dvojí brnění a

dveřmi postupujte dále (pokud chcete misi pokazit, vystřelte do žluté trubky;-), kde po chvíli na počítači konečně vypněte podvodní ochranu. Tím si, jak je vidět skrz okno, uvolníte ony dříve chráněné dveře, takže se k nim vraťte, opět vyčkejte přiblížení karga a dále již nic nebrání vstupu do dalšího levelu.

Underwater Pass, Part 2 – Celá tato úroveň se odehrává hluboko na dně oceánu, není zde žádný logický problém, jen je třeba postupovat vždy od jedné bubliny k další. Dejte si pozor na potápěče a agresivní ryby, ale i na padající kameny. Musíte se dostat opět do trasy karga, které vám pak uvolní cestu dveřmi do exitu - v okamžiku kdy plujete s kargem, dejte pozor na proud vody mířící špatným směrem.

Hidden Docks, Part 1 - Tento level je sice poměrně malý, ale komplikovaný, takže se koncentrujte. Okamžitě, jak se dostanete na hladinu, po vás začnou štěkat ostřelovací věže, takže se přesuňte na levou stranu, kde vylezte na ochoz a po zabití kolemjdoucích chodců rychle proběhněte pod dělem na druhou stranu. Vylezte po žebříku nahoru, seberte security kartu a vypněte alespoň na chvíli ono ostřelovací zařízení na startu (nezapomeňte se také podívat do skříněk, je tam energie). Vraťte se na místo, kde jste vylezli z vody a díky kartě můžete projít dveřmi. Zde opět vypněte ostřelovací dělo a projděte dalšími dveřmi (pokud si vzpomínám, můžete také vodou někam proplavat), kde se nalézá modrá karta, která poslouží pro otevření dveří kousek od žebříku, napravo od startu (brali jsme tam žlutou security kartu). A jdeme dále...

Hidden Docks, Part 2 -Dejte se doleva, seberte raketomet, vypněte guncam a dveřmi dále. Rozbijte sklo na podlaze, proskočte dolů a dejte se malými dveřmi. Projděte dále, vypněte guncam (připomínám, že jakékoli vypnutí je časově omezené, takže sebou hoďte) a vyjed'te výtahem nahoru. Projděte dveřmi a dveře na kartu si zapamatujte. Vyjděte po schodech nahoru a v další místnosti sejděte po schodech dolů (dáte-li se v těchto místech jinudy, můžete jako již několikrát pokračovat úplně jiným způsobem, který vede do jiného místa dalšího levelu, konkrétní postup si bohužel nepamatuji, tuším že to mělo něco dělat se security kartou na dveře, které jste si předtím měli zapamatovat), kde je někde ve skříní dýchací přístroj. Skočte do vody a proplavte podél trubek do dalšího levelu.

Část šestá – Hluboká džungle

Jungle Pass, Part 1 - Vylezte po schodech nahoru, skočte do vody (máte-li málo energie, pod vodou lze na jednom místě rozbít kameny, za nimiž je padesátka) a vylezte po žebříku na ochoz. Dejte se po schodech nahoru do dalších pater a po stisknutí tlačítka "OK" s dostanete do džungle(ještě předtím ve skříní zabavte brnění). Zde vás hned na začátku přivítají dva **Manciniodi, dejte se rovně, stiskněte tlačítko a vylezte po vysunutých se schodech. Skočte zpět dolů, pokračujte dále a po úzké cestě opatrně projděte dále (spadnete-li do vody, nevádi - vraťte se). Zde už opět pozor na ostřelovače. Dveřmi skrze prostor, kde to vypadá jako po zemětřesení, pokračujte dále do další úrovně.

Mountain Gorge - Hned na začátku sedněte na buginu a vyrazte po cestě vstříc dalším dobrodružstvím. Případné překážky rozstřílejte nebo rozjed'te. Až na samotném konci je budova s kontrolním osvětlením. Uvnitř, ať jsem dělal co jsem dělal, nejde nic jiného, než záměrně padnout do zajetí a nechat se Elexis proměnit do **Mancinioda. Pokud se vám podařilo najít jinou cestu, blahopřeji, ale další část návodu asi nebude pro vás to, co chcete slyšet... Ale zpět k zajetí - dovnitř je jediná cesta, vylezte po schodech vzhůru a pak doleva. Po chvíli jste zajati.

Část sedmá - Vzhůru na Elexis...

Containment Area 57 - Nyní nastává zajímavá situace, Elexis vás totiž nechá proměnit ve stejnou potvoru jako předtím Mancinioda. Okamžitě po vzpouře si vezměte dávku U4 uloženou v polici. Pronikejte postupně ochrannými zónami a dejte si pozor, abyste nezranili bachaře - ti jediní vás totiž pustí do tří lokací, jež mají sloužit na testování oněch zmutovaných monster (vždy ***"useněte" na počítač u oné velké hnědé trubky, bachař již vše zajistí). Po úspěšném absolvování třetího testu se pak nechejte změnit zpět na Blada. Nyní už můžete bez výčitek svědomí zabít bachaře hlídajícího dveře, kde změna proběhla, a díky klíči, který dostanete, můžete postoupit do další úrovně (dveře opět v místnosti s transformací).

*Xenomorph *Laboratory, Part 1* - Vylezte po žebříku, vejděte do dveří za vašimi zády a postupujte stále dále. Výtahem se dostanete do laboratoře, kde ze stolu seberte adrenalin a dveřmi vstupte do druhé části...

Xenomorphie Studies Laboratory, Part 2 - Zde běžte na první křižovatce rovně, seberte security kartu a použijte výtah. Nyní stále rovnou za nosem a po pár mrtvolách jste v dalším levelu.

Estate Sinclair, Part 1 - Poslední levely docela nuda, co?? Teď se sice dostáváme přímo do sídla Elexis, které je prvotřídně zabezpečeno, přesto to však až na ostřelovače za každým rohem moc velká bžunda není. Na červené detektory pohybu neberte velký ohled - rozhodně vás nezabijí, většinou jen aktivují nějakou neškodnou past. Hned ze začátku je třeba vypnout ochranu - po vstupu do pevnosti jděte po schodech nahoru a dveřmi doprava, poklopem dolů a dveřmi k počítači, kde vypněte všechny tři typy ochrany. Nyní se vraťte ke vchodu do vily a vydejte se podél chodů dále (v místnosti se dvěma policemi knih jedna ukrývá tajný prostor) až do další části.

Estate Sinclair, Part 2 - Vejděte, opatrně přes nastraženou past (koberec) a nezapomeňte se zasmát báječnému akváriu po pravé straně. Nahoře se pokochejte ložnicí a koupelnou, ještě předtím však vyskočte z okna obývacího a nalevo najdete místnost pro ochranku, kde můžete opět vypnout dvě položky. V ložnici stiskněte tlačítko na zábradlí (tak na tohle jsem přišel až po hodině zoufalého hledání), čímž se vám otevře komunikační centrum a vstup do další úrovně.

Munt Phoenix - Cílem tohoto levelu je stručné - "najít Elexis Sinclair", takže to vypadá že jde do tuhého. Jděte na místo, kde se vystřeluje raketa, zabijte robopavouka a jednoho člena ochranky, který vám dá security kartu. Tou otevřete hned první dveře po levé straně, zde se pořádně obrňte a vzhůru po schodech do posledního patra do boje. Tedy, do boje, ehm. Zde vyrušíte Elexis v přednášce a opět vám uteče, následujte ji zpět do nejnižšího patra, kde vám opět unikne, resp. vás podruhé uvězní...

Thrall's pit - Tedy, uvězní. Ehm, čeká vás finální potvora, na jednoduchou obtížnost doslova a do písmene jednoduchá, na střední a těžkou už to je o něco horší, ale přesto pro profiky žádný problém. Nejdříve se nabalte municí rozházenou po aréně a pak vyrušte finálního bossa ze spánku. K souboji doporučuji využít sloupu.

Po zabití Thralla vás čeká nádherná animace se zajímavým rozuzlením a jedny z nejlepších credits, které jsem kdy viděl - přesvědčíte se, jaká to musela být úžasná zábava programovat *Sin*. Možná právě proto je *Sin* tak skvělý, autoři jej dělali s chutí. Těším se u *Sina 2*...

Jan Modrák