



FILLETS



Vážený hráči!

Děkujeme ti za zakoupení naší hry © FILLETS a přejeme ti, aby sis s ní užil mnoho hodin příjemné zábavy

Tvůj ALTAR

1 Základy

☉ FILLETS (čti "fiš filets") je hra o dvou rybičkách, které pracují pro organizaci tak tajnou, že ani ony samy neznají její jméno. Jednoho dne narazí zbloudilé UFO do jejich podvodního domečku a Organizace pověří rybky pátráním po jeho zbytcích a řešením dalších záhad -- to všechno a další podrobnosti se dozvíš v intru a prvních místnostech ve hře.

Hra samotná se skládá z řešení logických problémů v jednotlivých levelech, kam pátrání rybky zavede. V každé místnosti je tvým cílem dostat obě rybičky ven. Abys toho dosáhl, musíš s jejich pomocí různě přerovnat a přeskupit předměty v místnosti. Některými může pohnout jen velká ryba, zatímco malá rybka se dostane i na místa, která jsou velké rybě nepřístupná. Musíš být velmi opatrný, protože obě ryby jsou stvořeny velmi křehká a snadno je můžeš omylem zahubit. Podrobný popis ovládní ryb je na straně 3 v kapitole "Ovládní", pravidla pro pohyb předměty jsou na straně 4 v kapitole "Pravidla pro pohyb".

Cílem hry je vyřešit všechny místnosti. ☉ FILLETS jich obsahují více než sedmdesát, ale nemůžeš vstupovat do všech najednou. Musíš napřed vyřešit ty jednodušší, a pak teprve se dostaneš k těm složitějším. Více se o tom dočteš na straně 3 v kapitole "Operační mapa".

Pokud ☉ FILLETS vyřešíš jako první, získáš zvláštní cenu pro vítěze. Podrobnosti o této soutěži a o soutěži o nejkratší řešení jsou na straně 7. Výsledky všech soutěží budou vycházet v časopise Score v rubrice krátkých zpráv u Novinek.

2 Instalace

Vlož CD se hrou do CD mechaniky. Pokud se po chvílce nerozeběhne instalační program, znamená to, že máš zakázaný Autorun. Musíš otevřít ikonu Můj počítač (My computer) a v něm kliknout na ikonu CD mechaniky. V dalším okně klikni na program Install.

Instalační program ti nabídne dvě možnosti: Instalovat a Storno. Můžeš si také vybrat, zda chceš s programem komunikovat česky nebo anglicky (v dalším textu se omezíme na popis české instalace; anglická je zcela analogická). Po kliknutí na instalovat si můžeš zvolit, kolik místa chceš instalaci filetů věnovat. Čím více souborů se přesune z CD-ROMu na disk, tím rychleji pak hra poběží.

Když zvolíš typ instalace, klikni na "Další". Zadej registrační číslo uvedené na registrační kartě v tomto manuálu a adresář, kam se mají ☉ FILLETS instalovat. Klikni na "Další" a po chvíli můžeš začít hrát.

2.1 Instalace videa

Součástí příběhu ☉ FILLETS je intro, které by sis neměl nechat ujít. Intro se normálně přehrává z CD mechaniky, ale na starších počítačích může být trochu trhané. V takovém případě je lepší si ho zkopírovat na pevný disk. Vyber "Typ instalace - Vlastní", zaškrtni položku "Filmy" a klikni na "Další".


Na obrazovce "Typ instalace - Vlastní - Detaily" můžete ještě zvolit, jaký typ videa chcete přehrávat. Na CD-ROMu jsou dvě verze intra: kratší pro přehrávání z CD mechaniky a delší pro přehrávání z disku. Na rychlých počítačích s rychlou CD mechanikou můžeš zvolit "Přehrávání - kvalitní", zatímco na velmi pomalých počítačích můžeš zvolit "Přehrávání - úsporný" a následně si intro nainstalovat na disk způsobem popsáným v minulém odstavci.

Pokud si intro prohlédneš a posléze ho budeš chtít z disku odinstalovat, můžeš použít postup popsáný v odstavci Odinstalace.

2.2 Instalace pod Windows NT


Vzhledem k jinému přístupu k přehrávní zvuku ve Windows 95 a Windows NT není možné pod Windows NT přehrávat zvuk. Proto při instalaci zvol "Typ instalace - Vlastní - Detaily - Zvuk Ne".

2.3 Odmstalace

Už nainstalované komponenty  FILLETS můžeš kdykoliv odinstalovat tím, že klikneš na položku "Přeinštalovat" v úvodním menu. Pak klikni na "Vlastní a na další obrazovce odškrtni položky, které už nechceš mít na disku. Klikni na "Další a program je smaže.

3 Ovládání

3.1 Spouštění hry

 FILLETS je možné spustit, jen když je CD-ROM se hrou v CD mechanice. Po jeho zasunutí se po chvílce objeví úvodní menu, kde klikneš na tlačítko "Spustit" a hra se rozeběhne. Jestliže se úvodní menu nespustí, znamená to, že máš zakázaný Autorun. Musíš otevřít ikonu Můj počítač (My computer) a v něm kliknout na ikonu CD mechaniky. V dalším okně klikni na program Setup.

3.2 Operační mapa

Po spuštění hry se objeví mapa operační oblasti tvých agentů, do které je zakreslena jedna nebo více cest. Na nich jsou vyznačeny místnosti, které jsi už vyřešil (zlaté kuličky), místnosti, které na řešení čekají (pulsující modré kuličky) a místnosti, do nichž jsi ještě nevstoupil (prázdné dílky). Když se přiblížíš myší ke kuličce, můžeš si dole přečíst jméno místnosti a prostředí.

Místnosti je možné řešit jenom postupně, to znamená, že na dané cestě není možné řešit žádnou místnost za blikající kuličkou. Teprve když ji vyřešíš, rozbliká se ta za ní a tak dále. Blikající místnost můžeš spustit kliknutím levým tlačítkem. Pokud klikneš na místnost, kterou jsi už vyřešil, objeví se statistika tvého řešení — počet tahů — a nabídnou se ti dvě možnosti: řešit znovu (ikona mozku) a prohlížet řešení (ikona oka).

Kromě vlastní mapy jsou v tomto okně i následující čtyři volby:

3.2.1 Intro

Spustí animované intro ke hře. Pokud nemáš rychlou CD mechaniku, doporučujeme ti zkopírovat si intro na harddisk tvého počítače (viz Instalace videa, strana 2). Vyžaduje sice 67 MB místa, ale přehrávání je mnohem plynulejší.

3.2.2 Options

Zde si můžeš zvolit jazyk titulků kliknutím na příslušnou vlaječku. Kromě toho tu můžeš nastavit hlasitost hudby (music), řeči (speech) a zvukových efektů (Effects).

3.2.3 Credits

Pokud bys chtěl vědět, kdo pro tebe tuto nádhernou hru připravil...

3.2.4 Exit

Konec programu

3.3 Místnost

Když si vybereš místnost, kterou chceš řešit, objeví se ti dvě okna: v jednom je zvolená místnost a v druhém je ovládací panel.

3.3.1 Ovládací panel

Ovládací panel ukazuje, která ryba je právě aktivní a jak ji ovládat. Kromě toho ho můžeš používat pro ukládání a nahrávání pozice a k restartování nebo ukončení místnosti.

Na druhé straně ovládacího panelu jsou různé volby. Zde můžeš ovládat hlasitost hudby (music), řeči (speech) a speciálních efektů (Effects). Také zde můžeš zapnout anglické nebo české titulky anebo je úplně vypnout.

3.3.2 Ukládání a nahrávání

Program má jen jednu pozici pro ukládání a nahrávání hry. Pokud stiskneš klávesu pro nahrávání podruhé, minulá pozice se bez varování přemaže.

3.4 Pohyb

Svoje rybičky můžeš ovládat čtyřmi různými způsoby:

3.4.1 Kurzorovými klávesami

Klávesami nahoru, dolů, doprava a doleva ovládáš aktivní rybku. Mezerníkem se můžeš mezi rybkami přepínat. Na ovládacím panelu vidíš, která ryba je právě aktivní.

Pokud se ti zdá, že ryba na tvoje pokyny nereaguje, pravděpodobně se snažíš odsunout něco, co není volně upevněný předmět, nebo se snažíš malou rybičkou posunout ocelový předmět.

Budeš-li držet kurzorovou klávesu stisknutou, pohyb rybičky se asi po třech polích zrychlí.

3.4.2 Myší

Ukaž kurzorem myši na místo, kam chceš s rybkou dojet, stiskni a drž stisknuté levé tlačítko myši. Pokud tam rybka může dojet, aniž by něčím pohnula, vydá se na cestu. Asi po třech polích se její pohyb zrychlí.

Pokud chceš nějakým předmětem pohnout, stiskni a drž stisknuté pravé tlačítko myši. Aktivní rybka se pohne nejkratší možnou cestou k místu, kam jsi ukázal.

Mezi rybami se můžeš přepínat prostě tak, že na rybu, kterou chceš aktivovat, klikneš levým tlačítkem.

3.4.3 Přímo

Klávesami A, S, D a W můžeš ovládat malou rybičku a klávesami J, K, L a I velkou rybku — to je napsáno i na ovládacím panelu. Toto ovládání má jedinou výhodu — nemusíš se přepínat mezi rybkami.

3.4.4 Pomocí ovládacího panelu

Místo kurzorovými klávesami můžeš rybičky ovládat i klikáním na příslušné ikony na ovládacím panelu. Těžko si tedy dovedeme představit, že by to někomu k něčemu bylo, ale možnost to je.

4 Pravidla pro pohyb

Zvláště ze začátku se ti bude zdát, že tvoje rybičky hynou ze zcela nepochopitelných důvodů. Zde popíšeme pravidla, kterými se život rybiček řídí.

Definice dovoleného pohybu zní takto:

Velká rybka zahyne, pokud se nějaký předmět pohne jiným směrem než vzhůru a tento předmět ve své nové pozici spočívá přímo a pouze na rybce.

Velká rybka také zahyne, pokud se nějaký předmět pohne dolů a ve své nové pozici spočívá pouze na předmětu nebo skupině předmětů, které spočívají přímo a pouze na rybce.

Malá rybička zahyne ve všech případech, kdy by zahynula velká rybka. Navíc také zahyne v případě, že se dostane do situace, kdy pouze na ní spočívá ocelový předmět nebo skupina předmětů, která obsahuje ocelový předmět.

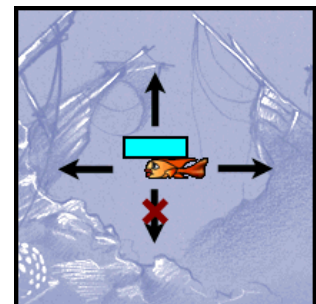
Co to vlastně znamená, je vysvětleno na následujících stranách:

4.1 Posun předmětů

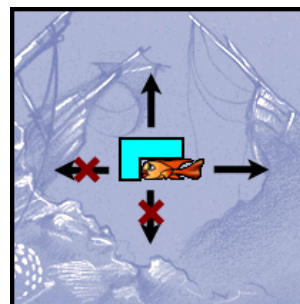
Rybičkám hrozí nebezpečí jen tehdy, když nějakým předmětem hýbou. Nejjednodušší situace nastává, když jedna rybička předmět zdvihá — v takovém případě jí žádné nebezpečí nehrozí. Pokud v situaci na obrázku 1 plave rybička nahoru, zdvihá předmět. Plave-li doprava nebo doleva, nic se jí nestane, ale předmět zůstává na místě. Plave-li doleva nebo doprava dost dlouho, nakonec zpod něj vyjede a předmět spadne na zem a nijak jí neublíží. Jediný směr, který pro ni znamená smrt, je pohyb dolů. V takovém případě na ni vlastně předmět, který dosud podpírala, spadne.

Jestliže rybička před sebou nějaký předmět tlačí, musí ho mít položený na nějaké podložce. Kdyby držela ve vzduchu (vlastně ve vodě) předmět vhodného tvaru k tlačení jako na obrázku 2, stejně ho nemůže posunout, tj. v tomto případě se nesmí pohnout vlevo. Jinak pro ni platí to samé jak v minulé situaci.

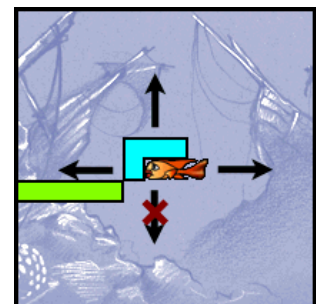
Rybička může předmět, který se o nic neopírá, posunout jen tehdy, když se o něco opře v nové pozici, jako třeba na obrázku 3.



Obrázek 1



Obrázek 2



Obrázek 3

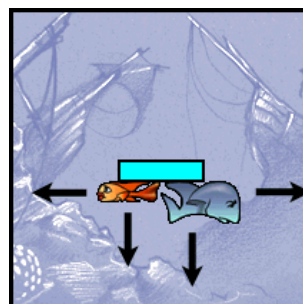
4.1.1 Těžké předměty

Ve hře občas narazíš na tzv. těžké neboli ocelové předměty; trosky hledaného UFA. Jsou to různé válce, které mohou být všelijak zprohýbané, s typickým kovovým leskem. Těžké předměty může zdvihat a posunovat jen velká ryba. Malá rybička s nimi nepohne a pokud se někdy dostane pod ně, zahyne i v situaci, kterou by normálně (kdyby se nejednalo o těžký předmět) přežila.

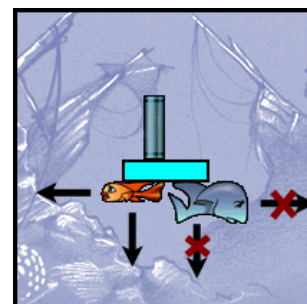
4.2 Předávání předmětů

Rybičky si mohou předměty předávat. Když jedna rybička předmět podpírá a druhá rybička najede do pozice, kdy předmět spočívá i na ní, může první rybička zase odjet. Na obrázku 4 může odjet kterákoliv z rybek a předmět zůstane ležet na zbývající.

Pozor na předávání těžkých předmětů. V situaci na obrázku 5 může odjet jen malá rybička.



Obrázek 4



Obrázek 5

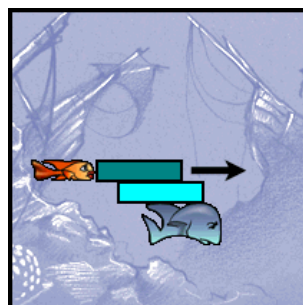
4.3 Posunování po jiných předmětech

Oblíbeným trikem tvůrců místností jsou situace, kdy se přesunuje předmět po předmětu, který leží na rybičce. To je možné a je to vidět na obrázku 6.

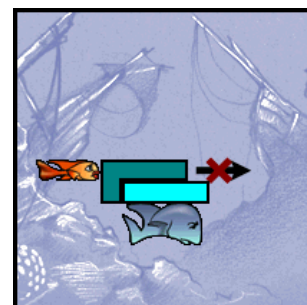
Není ovšem možné posunovat předmět po jiné rybičce, stejně jako rybička sama nemůže tlačit předmět, který se o nic neopírá. Na obrázku 7 nemůže malá rybička zatlačit, protože by posunula i spodní předmět a tím by velkou rybkou zabila. Mohla by ovšem zatlačit na předmět ve tvaru L z druhé strany.

Stejně tak není možné na rybičku přesunout předmět, který se dosud opíral o konstrukci, jak to vidíme na obrázku 8.

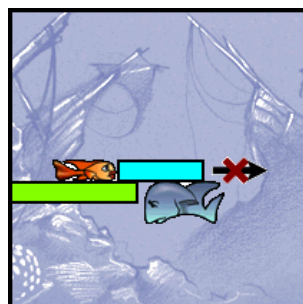
Jediné případy, kdy je možné předmět po rybičce posunout, jsou situace, kdy předmět buď hned spadne nebo se opře o podklad. To je vidět na obrázcích 9 a 10.



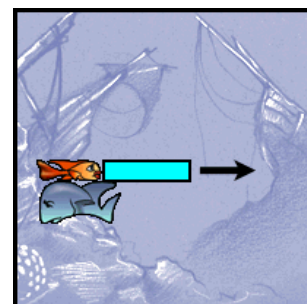
Obrázek 6



Obrázek 7



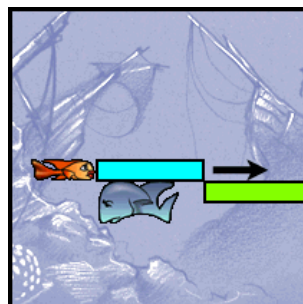
Obrázek 8



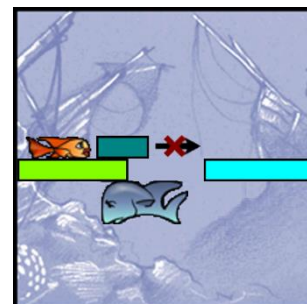
Obrázek 9

4.4 Shazování předmětů

Shazování předmětů je vždycky smrtelné. Nezáleží na tom, co shodíte nebo z jaké výšky; pokud předmět dopadne na rybičku nebo na něco, co se o rybičku opírá, znamená to pro ni smrt. Například na obrázku 11 neexistuje cesta, jak předmět dostat na druhou stranu.

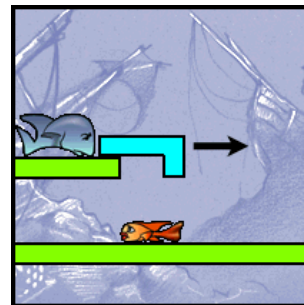


Obrázek 10



Obrázek 11

Dávej si pozor na situace, kdy předmět sice spadne "na rybičku", ale ve skutečnosti dopadne na nějaký pevný podklad. V takovém případě je rybička v bezpečí, i když to tak na první pohled nevypadá. Příklad takové situace je na obrázku 12.



Obrázek 12

4.5 Animované předměty

Některé předměty ve hře jsou animované: chobotnice hraje na balalajku, sasanky tančí, Vikingové si povídají a tak dále. To všechno je tu jen proto, aby ses při řešení místností nenudil. Nic z toho nemá význam pro řešení logických problémů. Ve skutečnosti jsou ve hře jen dva druhy objektů: obyčejné a těžké. Nezávisle na tom, jak vypadá, zaujímá určité množství elementárních čtverečků, a to je jediná důležitá informace o každém předmětu.

Nepokoušej se dotlačit pokličku na hrnec, rozbít sklenice, spojit magnety — nic v místnosti se nezmění. Můžeš se dočkat nějaké pěkné animace (takže si to radši přece jen zkus), ale tvar ani rozložení předmětů to neovlivní (takže se tím nezdržuj, pokud hraješ závodně).

5 Soutěže

Hru  FILLETS provází dvě soutěže pro úspěšné řešitele všech úrovní:

1. Nejrychlejší řešení
2. Nejkratší řešení

V soutěži o nejrychlejší řešení zvítězí ten, kdo jako první vyřeší všechny úrovně 4 num. Program ti oznámí, že jsi vyřešil všechny místnosti, a sdělí ti kontrolní číslo. To nám okamžitě zavolej na číslo (02) 736 536, pošli e-mailem na adresu fillets@altar.cz nebo oznam přes naši webovou stránku <http://altar.www.cz/fillets.html> a my si poznaménáme čas, kdy jsme tvoji zprávu dostali. Program ti také řekne jméno souboru, který tvé řešení obsahuje. Ten nám musíš do tří dnů poslat (poštou na adresu ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3 nebo e-mailem na výše uvedenou adresu). My pak zkontrolujeme, zda tvoje řešení odpovídá zaslanému kontrolnímu číslu a zda se skutečně jedná o řešení. Pokud to bude pravda a pokud budeš první, vyhraješ výkonný moderní počítač s 3Dfx kartou.

Soutěž o nejkratší řešení nemá žádného trvalého vítěze. Po vyřešení poslední místnosti ti program také řekne, kolik tahů má tvoje řešení (tah je každý pohyb rybičky; kdybys je ovládal z klávesnice, je to každé stisknutí klávesy). Pohledem na naši webovou stránku nebo dotazem můžeš zjistit, zda jsi rekord překonal nebo ne. Když budeš hrát nějakou místnost znovu a svoje řešení zlepšíš, program ti to také oznámí. Vítěz v této soutěži dostane zdarma všechny produkty ALTARu, které vyjdou v době, kdy je jeho řešení nejefektivnější.

Ale nemusíš si zoufat, pokud nebudeš ani nejrychlejší ani nejefektivnější. Jestliže nám svoje řešení pošleš nejpozději do 7. října 1998, budeš zařazen do losování, jehož vítěz dostane zdarma jednu počítačovou hru podle vlastního výběru. Toto losování probíhá jednou měsíčně — čím dřív nám svoje řešení pošleš, tím více losování se zúčastníš a tím větší máš šanci na výhru.

Do všech soutěží se mohou přihlásit jen registrovaní uživatelé.

Výsledky všech soutěží budou vycházet v časopise Score v rubrice krátkých zpráv u Novinek.

Poznámka: Tato soutěž není veřejná nabídka. Ze soutěže jsou vyloučeni zaměstnanci nakladatelství ALTAR a jejich rodinní příslušníci.

6 Problémy

"MÍSTNOST TA A TA JE NEŘEŠITELNÁ A MOHU TO DOKÁZAT..."

Při vši úctě o tom pochybujeme. Známe řešení všech místností a po skončení soutěže je můžeme předvést.

"NEVÍM, CO MÁM DĚLAT V MÍSTNOSTI "BOHOVÉ MUSÍ BÝT ŠÍLENÍ". RYBKY ODMÍTÁJÍ ODPLOUT A NEŘÍKAJÍ PROČ"

V této místnosti došlo bohužel k chybě při zadávání CD-ROMu do výroby. Cílem je vystřkat z místnosti jednoho z bohů záleží jen na tobě, kterého. Opravený soubor si můžeš stáhnout z Internetu <http://www.altar.cz/fillets.html> a nebo ho najdeš na Score CD v čísle 53.

"INTRO SE PŘEHRÁVÁ TRHANĚ."

Máš příliš pomalou CD mechaniku. Přečti si odstavec "Instalace videa" na straně 2.

Všechny další dotazy rádi zodpovíme na adrese: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14,130 00 Praha 3,
tel: (02) 736 536, e-mail: fillets@altar.cz.

7 Hardwarové a softwarové nároky

Minimální konfigurace:

Pentium 100, 8 MB RAM, 8 MB volného místa na pevném disku, dvojrychlostní CD-mechanika, Windows 95 s rozlišením nejméně 800x600 bodů.

Doporučené konfigurace:



Pentium 166,16 MB RAM, 20 MB volného místa na pevném disku, osmirychlostní CD-mechanika, zvuková karta.

Obsah

1	Základy	2	3.4	Pohyb	4
2	Instalace	2	3.4.1	Kurzorovými klávesami	4
2.1	Instalace videa	2	3.4.2	Myši	4
2.2	Instalace pod Windows NT	3	3.4.3	Přímo	5
2.3	Odinstalace	3	3.4.4	Pomocí ovládacího panelu	5
3	Ovládání	3	4	Pravidla pro pohyb	5
3.1	Spouštění hry	3	4.1	Posun předmětů	5
3.2	Operační mapa	3	4.1.1	Těžké předměty	6
3.2.1	Intro	3	4.2	Předávání předmětů	6
3.2.2	Options	3	4.3	Posunování po jiných předmětech	6
3.2.3	Credits	4	4.4	Shazování předmětů	6
3.2.4	Exit	4	4.5	Animované předměty	7
3.3	Místnost	4	5	Soutěž	7
3.3.1	Ovládací panel	4	6	Problémy	8
3.3.2	Ukládání a nahrávání	4	7	Hardwarové a softwarové nároky	8

TUTO HRU MŮŽEŠ MÍT ZDARMA!

OBJEDNÁVKA

Ano, objednávám tiskárnu Lexmark CJP 1000 za speciální cenu a zavazuji se ji odprodat majiteli hry  FILLETS s níže uvedeným registračním číslem a při nákupu mu refundovat cenu zaplacenou za  FILLETS.

Jméno firmy:

Jméno:

Ulice:

Město a PSČ:



Registrační číslo (opište, prosím, ze zadní strany):


Datum: Podpis:

Podrobnější informace o této nabídce můžete získat na telefonním čísle (02) 74 70 28

Vyplněnou objednávku odfaxujte na číslo (02) 73 65 36 nebo zašlete na adresu ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3.

NABÍDKA FIRMY LEXMARK

Pokud si do tří týdnů po odeslání registrační karty zakoupíte barevnou inkoustovou tiskárnu LEXMARK CJP 1000 za 5 580,- Kč, můžete získat zpátky částku zaplacenou za  FILLETS. Obratě se na prodejce, kde jste  FILLETS zakoupili a řekněte mu, že chcete využít této nabídky. Vyplňte spolu objednávku na této straně a zašlete ji na uvedenou adresu.

Pokud prodejce nebude chtít této nabídky využít, můžeš si tiskárnu Lexmark CJP 1000 objednat přímo od nakladatelství ALTAR. Vyplň objednávku na této straně, místo jména firmy uveď svoje jméno a příjmení a zašli ji na uvedenou adresu. Tiskárnu ti obratem pošleme na dobírku za 4 990,- Kč, což je cena tiskárny (5 580,- Kč) snižená o cenu  FILLETS (590,- Kč).

Tato nabídka je nepřenositelná a časově omezená. Na jednu hru je možné získat jen jednu tiskárnu.

LICENČNÍ SMLOUVA

Tento softwarový produkt je majetkem svých autorů a je chráněn zákony České republiky o autorském právu, ustanoveními mezinárodních dohod a všemi odpovídajícími národními zákony. Pokud nepodepíšete přiloženou registrační kartu, již se výslovně zavazujete respektovat níže uvedené podmínky, porušujete autorská práva autorů programu.

Na základě této licenční smlouvy můžete používat tento software na kterémkoliv počítači za předpokladu, že je vyloučeno jeho současné užití na dvou místech zároveň. Máte právo převést tuto licenční smlouvu na třetí osobu za předpokladu, že ze svého počítače odstraníte všechny části programu, a za předpokladu, že osoba, na kterou smlouvu převádíte, souhlasí se všemi podmínkami této licenční smlouvy.

ZÁRUKA

Výhody záruky můžete využívat jen za předpokladu, že jste podepsal licenční smlouvu.

Autoři zaručují, že přiložený CD-ROM a dokumentace budou po dobu 60 dnů od prodeje prosty všech fyzických, materiálních a dodavatelských závad. Obdrží-li autoři v průběhu této doby upozornění na vady materiálu nebo zpracování, vadný nosič nebo dokumentaci vymění. Celá a výlučná zodpovědnost se při porušení této záruky vztahuje pouze na výměnu vadných nosičů nebo dokumentace a nezahrnuje žádné další škody, a to ani ztrátu ušlého zisku ani žádné další náhodně vzniklé přímé nebo nepřímé nároky.

Autoři programu výslovně odmítají jakékoliv další záruky, s výjimkou případných závad nosičů nebo dokumentace, které jsou zde uvedeny. V žádném případě se nebudou autoři programu zodpovídat za ztrátu ušlého zisku či jakékoli jiné ztráty, včetně náhodných, přímých nebo nepřímých škod.

Autoři rovněž výslovně odmítají odpovědnost za nekompatibilitu produktu s hardwarem a softwarem, který není uveden v popisu produktu jako kompatibilní.

©1998 ALTAR. "ALTAR" a "We make the rules" jsou zapsané ochranné známky společnosti ALTAR. "Windows 95" a "Windows NT" jsou ochranné známky spol. Microsoft. Některá jiná jména mohou být ochrannými známkami svých majitelů. Všechna práva vyhrazena.

sem
nalep
známku

ALTAR
náměstí Jiřího z Lobkovic 14
130 00 Praha 3

ZDE ODSTRÁHNOUT

Vyplň, prosím tě, tuto registrační kartu, nalep na ni známku a hod' ji do schránky. Dokud ji nedostaneme, nemůžeš využívat naši technickou podporu ani se účastnit soutěží spojených s touto hrou.

Děkujeme ti za čas, který věnuješ vyplnění registrační karty. Všechny údaje, které nám poskytneš, považujeme za přísně důvěrné a nesdělíme je žádné třetí straně.

REGISTRAČNÍ KARTA FILLETS

Jméno a příjmení:

Ulice, město a PSČ:
Věk:

Souhlasím s podmínkami licenčního ujednání Registrační číslo:

Podpis: Datum:

Jak ses o  FILLETS dozvěděl:

ve Score v Levelu v Dechu draka od kamaráda jinak (napíš jak):

Jaké hry máš nejraději:

logické strategie akční adventury simulátory jiné (napíš jaké):

Jak často si kupuješ novou hru:

jednou týdně jednou měsíčně jednou za čtvrt roku jinak (napíš jak):

Co je pro tebe při koupi hry nejdůležitější:

cena recenze v herním časopise doporučení od přátel jiné (napíš co):

Všechny údaje jsou přísně důvěrné a slouží jen pro vnitřní potřebu nakladatelství ALTAR.

Tvoje registrační číslo je:

ZDE ODSTRHNĚTE