

# TETRIS

|                |    |
|----------------|----|
| English .....  | 3  |
| Français ..... | 7  |
| Deutsch .....  | 12 |
| Italiano ..... | 14 |





# ENGLISH

## ❑ I - LOADING THE GAME

### **SPECTRUM**

#### **Disk version:**

- < Switch on the computer.
- < Insert the disk in the drive.
- < Spectrum +2, +2A, +3: select the loader.
- < The game will load automatically and the presentation screen displays.
- < When the presentation screen appears, press the space bar to access the game.

#### **Cassette version:**

- < Switch on the computer.
- < Insert the cassette in the recorder.
- < Spectrum 48K, 128K: type LOAD" " and press the ENTER key.
- < The game will load automatically and the presentation screen displays.
- < When the presentation screen appears, press the space bar to access the game.

### **AMSTRAD CPC**

#### **Disk version:**

- < Switch on the computer.
- < Insert the disk in the drive.
- < Type run"Tetris" and press the ENTER key.
- < When the presentation screen appears, press the space bar to access the game.

#### **Cassette version:**

- < Switch on the computer.
- < Insert the cassette in the recorder.
- < Amstrad 464: press the CTRL and ENTER keys.
- < Amstrad 664, 6128: type/TAPE, then press the CTRL and ENTER keys.
- < The game will load and when the presentation screen appears, press the space bar to access the game.

## COMMODORE 64

### Disk version:

- < On a C128, type GO 64 and confirm by pressing Y.
- < Insert the game disk into the drive.
- < Type LOAD"TETRIS",8 and press the RETURN key.
- < When the message READY displays, type RUN and press RETURN.
- < The game will load.

### Cassette version:

- < On a C128, type GO 64 and confirm by pressing Y.
- < Insert the cassette in the recorder.
- < Press the keys SHIFT and RUN/STOP simultaneously.
- < Press the PLAY button on the recorder; the program will load.

## □ II - PRINCIPLE OF THE GAME

Tetris, the most famous video game of the world is based on a very simple, but absolutely ingenious principle.

As the four-square pieces tumble from the top of the screen into an empty pit, it's up to you to move and rotate them into a position which leaves no gaps in the layers at the bottom. Once aligned, you can drop them into place and increase your score.

## □ III - AIM OF THE GAME

The aim of the game is to complete a maximum of horizontal lines. If there are gaps left, the pit will quickly fill up, and when the pile reaches the top of the screen, the game is over.

As soon as you close the gaps in a layer across the bottom of the pit, the line disappears, and all the pieces fall in the area freed.

## IV - HOW TO PLAY

### 1 - CHOOSING THE GAME LEVEL

Select a level of difficulty between 0 and 9.

### 2 - THE GAME SCREEN

In the middle: .....the pit into which the pieces fall, where they rotate and move before stacking up.

On the sides: .....the current game score, the number of lines completed, and the "Next" shape (if selected).

### 3 - THE MOVEMENTS

Use the numeric keypad for the game commands or the function keypad on Amstrad. On C64 a joystick is required.

|            | AMSTRAD       | SPECTRUM  | C64   |
|------------|---------------|-----------|-------|
| Left       | 7 or F7       | I         | Left  |
| Right      | 9 or F9       | P         | Right |
| Rotation   | 8 or F8       | O         | Fire  |
| Next Shape | 1 or F1       | S         |       |
| Accelerate | 6 or F6       | Y         |       |
| Drop       | Space Bar / 4 | Space bar | Down  |

"Next Shape" toggles the display that shows which piece will fall next.

**4 - THE OPTION KEYS (AMSTRAD AND SPECTRUM)**

You select the options using the keyboard.

|          | AMSTRAD | SPECTRUM |
|----------|---------|----------|
| Quit     |         | Q        |
| Sound    | S       |          |
| Scores   |         | H        |
| Joystick | J       | J        |

**5 - END OF THE GAME**

At the end of a game you access the HIGH SCORE screen. If you are among the "Top Ten Comrades" you can type in your name.

## FRANÇAIS

## ❑ I - CHARGEMENT DU JEU

**SPECTRUM****Version disquette**

- ⟨ Allumez l'ordinateur, puis insérez la disquette de jeu dans le lecteur
- ⟨ Spectrum +2, +2A, +3: sélectionnez le loader
- ⟨ Le jeu se charge automatiquement et la page de présentation apparaît.
- ⟨ La page de présentation apparaît, pour entrer dans le jeu, appuyez sur la barre d'espace.

**Version cassette**

- ⟨ Allumez l'ordinateur, puis insérez la cassette de jeu dans le lecteur
- ⟨ Spectrum 48K, 128K: tapez load"" puis appuyez sur la touche ENTER.
- ⟨ Le jeu se charge automatiquement et la page de présentation apparaît.
- ⟨ La page de présentation apparaît, pour entrer dans le jeu, appuyez sur la barre d'espace.

**AMSTRAD CPC****Version disquette**

- ⟨ Allumez l'ordinateur
- ⟨ Insérez la disquette dans le lecteur
- ⟨ Tapez run "Tetris" et appuyez sur la touche RETURN.
- ⟨ La page de présentation apparaît, pour entrer dans le jeu, appuyez sur la barre d'espace.

**Version Cassette**

- ⟨ Allumez l'ordinateur
- ⟨ Insérez la cassette de jeu dans le lecteur
- ⟨ Modele 464 : appuyez sur les touches CONTROL et ENTER.
- ⟨ Modele 6128: tapez |TAPE, appuyez sur la touche ENTER puis appuyez sur les touches CONTROL et ENTER.
- ⟨ Le jeu se charge et quand la page de présentation apparait, appuyez sur la barre d'espace pour entrer dans le jeu.

**COMMODORE 64****Version disquette**

- ⋖ Sur C128, tapez GO 64 et appuyez sur Y pour confirmer.
- ⋖ Insérez la disquette de jeu dans le lecteur
- ⋖ Tapez LOAD "TETRIS",8 et appuyez sur la touche RETURN.
- ⋖ Quand apparait le message READY, tapez RUN, appuyez sur la touche RETURN, et le jeu se charge.

**Version cassette**

- ⋖ Sur C128, tapez GO 64 et appuyez sur Y pour confirmer.
- ⋖ Insérez la cassette de jeu dans le lecteur
- ⋖ Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP simultanément.
- ⋖ Appuyez sur PLAY et le jeu se charge.

**□ II- PRINCIPE DU JEU**

Tetris, le jeu le plus célèbre du monde connaît un principe de jeu très simple mais absolument génial.

Une série de pièces de formes et de couleurs différentes tombent du haut de l'écran. Ces pièces constituées de quatre carrés peuvent s'emboîter les unes avec les autres. Vous pouvez les déplacer vers la droite ou la gauche ou les faire tourner sur elles-mêmes avant qu'elles n'atteignent le bas de l'écran.

**□ III- BUT DU JEU**

Le but du jeu est de créer un maximum de lignes horizontales complètes. Si des espaces vides sont laissés, l'aire de jeu se remplira rapidement et lorsque la pile de pièces atteint le haut de l'écran, le jeu prend fin.

Dès qu'une ligne est complète, elle disparaît, et de ce fait toutes les pièces qui se trouvaient au-dessus tombent dans la zone libérée.

## IV- LE JEU

### 1- LE CHOIX DU NIVEAU DE JEU

Sélectionnez un niveau de jeu de 0 à 9.

### 2- L'ÉCRAN DU JEU

Au milieu: ..... l'espace de jeu où les pièces tombent, se retournent, se déplacent avant de s'empiler sur le sol.

Sur les côtés: ..... le score de la partie en cours, le nombre de lignes créées et la forme de la pièce suivante si vous l'avez demandé.

### 3- LES DÉPLACEMENTS

Utilisez le pavé numérique pour les commandes de jeu ou le pavé de fonction sur les AMLSTRAD.

|              | AMSTRAD              | SPECTRUM           | C 64<br>Joystick obligatoire |
|--------------|----------------------|--------------------|------------------------------|
| Gauche       | 7 ou F7              | I                  | Gauche                       |
| Droite       | 9 ou F9              | P                  | Droite                       |
| Rotation     | 8 ou F8              | O                  | Fire                         |
| Affichage    | 1 ou F1              | S                  |                              |
| Accélération | 6 ou F6              | Y                  |                              |
| Chute        | Barre d'espacement/4 | Barre d'espacement | Bas                          |

L'affichage permet de visualiser la forme de la pièce qui se présente au prochain tour. Cette option permet d'affiner la stratégie de positionnement des pièces.

#### 4 - LES TOUCHES D'OPTIONS

Les options sont accessibles par des touches clavier.

|          | AMSTRAD | SPECTRUM |
|----------|---------|----------|
| Quit     |         | Q        |
| Son      | S       |          |
| Scores   |         | H        |
| Joystick | J       | J        |

#### 5- FIN DE JEU

A la fin d'une partie, appuyez sur une touche pour quitter l'écran de jeu, vous avez alors accès au tableau des HIGH SCORES. Si vous êtes sélectionné parmi les dix meilleurs, vous pourrez inscrire votre nom et répertorier ainsi votre exploit.

TETRIS



**PROFITEZ DES AVANTAGES OFFERTS  
AUX MEMBRES DU CLUB INFOGRAMES,**

**OUI, Je désire recevoir une documentation gratuite sur le CLUB INFOGRAMES.**

NOM: ..... Prénom: .....

Adresse: .....

.....

Votre Ordinateur: .....

**POUR TOUTE INFORMATION  
CONCERNANT NOS PRODUITS,**



Bulletin à renvoyer à: **CLUB INFOGRAMES** - 84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX

# DEUTSCH

## □ I - LADEN UND STARTEN DES SPIELS

### COMMODORE 64

#### Diskettenversion:

- ⟨ Auf C128 tippen Sie GO64 und bestätigen mit Y.
- ⟨ Legen Sie die Spieldiskette ein.
- ⟨ Tippen Sie LOAD"TETRIS",8
- ⟨ Drücken Sie die RETURN-Taste.
- ⟨ Wenn die Meldung "READY" erscheint, tippen Sie RUN ein, und drücken Sie auf RETURN.

#### Kassettenversion:

- ⟨ Auf C128 tippen Sie GO64 und bestätigen mit Y.
- ⟨ Legen Sie die Kassette ein.
- ⟨ Drücken Sie die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig.
- ⟨ Drücken Sie die Taste PLAY auf dem Recorder.
- ⟨ Das Programm wird geladen.

## □ III - ZIEL DES SPIELS

Zweck des Spiels ist es, möglichst viele waagrechte Linien zu bilden. Bleiben Kästchen leer, so wächst der Stapel, und sobald dieser bis an den oberen Bildschirmrand reicht, ist das Spiel zu Ende.

Wird eine Linie vervollständigt, verschwindet sie. Die darüber liegenden Steine fallen in den frei werdenden Raum.

## IV - DAS SPIEL

### 1 - WAHL DES SCHWIERIGKEITSGRADES

Wählen Sie den Schwierigkeitsgrad zwischen 0 und 9.

### 2 - DAS SPIELDISPLAY

Mitte: ..... Der Spielraum, in dem die Bausteine fallen, sich drehen und sich seitwärts bewegen, bevor sie auf dem Boden oder Stapel landen.

Seitlich: ..... Der Score der laufenden Partie, die Anzahl der vervollständigten Linien und gegebenenfalls die Form des nächsten Bausteins.

### 3 - DIE BEWEGUNGEN

Auf C64 ist die Verwendung eines Joysticks erforderlich.

Links ..... Links

Rechts ..... Rechts

Drehung..... Feuerknopf

Fallen lassen ..... Ab

### 4- ENDE DES SPIELS

Nach Ende des Spiels gelangen Sie zur Aufstellung der HIGH-SCORES. Sofern Sie zu den zehn Besten gehören, können Sie Ihren Namen eingeben und hiermit Ihre Leistung verewigen.

# ITALIANO

## ❑ I - CARICAMENTO DEL PROGRAMMA

### COMMODORE 64

#### Versione dischetto:

- < Sul C128 digitate GO 64 e convalidate premendo Y.
- < Inserite il dischetto nell'unità a dischetti.
- < Digitate LOAD "TETRIS", 8 e premete il tasto RETURN.
- < Quando il messaggio "READY" appare, digitate RUN e premete RETURN.
- < Il gioco viene caricato.

#### Versione cassetta:

- < Sul C128 digitate GO 64 e convalidate premendo Y.
- < Inserite la cassetta nel lettore.
- < Premete i tasti SHIFT e RUN/STOP simultaneamente.
- < Premete il tasto PLAY sul lettore.
- < Il programma viene caricato.

## ❑ III - SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco consiste nel creare un massimo di linee orizzontali complete. Se si lasciano spazi vuoti, l'area di gioco si riempie rapidamente e quando la pila dei pezzi giunge la parte superiore dello schermo, il gioco finisce.

Appena una linea è completa, sparisce e per questo, tutti i pezzi che si trovavano di sopra, cadono nella zona liberata.

## IV - IL GIOCO

### 1 - SCELTA DEL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Selezionate il livello di difficoltà del gioco da 0 a 9.

### 2 - LO SCHERMO DI GIOCO

Nel mezzo: ..... lo spazio di gioco dove i pezzi cadono, si girano, si spostano prima di impilarsi sul suolo.

Sulle late: ..... il punteggio della partita in corso, il numero di linee create e la forma del pezzo successivo se l'avete chiesto.

### 3 - GLI SPOSTAMENTI

Sul C64 l'uso del joystick è obbligatorio.

Sinistra ..... Sinistra

Destra ..... Destra

Rotazione ..... Fire

Caduta ..... Giù

### 4 - FINE DI GIOCO

Alla fine di una partita, avete accesso al quadro degli HIGH SCORES. Se verrete selezionati tra i dieci migliori, potrete iscrivere il vostro nome e registrare il vostro exploit.



© 1987 V/O Electronorgtechnica (Elorg).

All Rights Reserved. TETRIS is a trademark of Elorg. TETRIS copyright and trademark licensed to Sphere, Inc. and sublicensed to INFOGRAMES of France.

Original concept by Alexey Pajitnov. Original design and program by Vadim Gerasimov.