Nintendo®

GAME BOY™

DMG—TR—FAH—1

TETRIS*

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système Game Boy.

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Game Boy systeem waarborgt.

©1990 NINTENDO CO., LTD.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

Merci d'avoir choisi la cassette de jeu TETRIS* pour le GAME BOY™ de Nintendo®.

Veuillez lire attentivement ce manuel d'instruction afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu. Puis rangez-le soigneusement pour vous y reporter par la suite.

SOMMAIRE

Qu'est-ce que TETRIS? 3
1. Description et utilisation des commandes 4
2. Avant de commencer la partie 5
3. Jeu à 1 joueur (1-PLAYER) 6
4. Jeu à 2 joueurs (2-PLAYER) 10
5. Techniques 13
6. Autres manipulations 15
7. Les points 16

* TM AND © 1987 V/O ELECTRONORGTECHNICA ("ELORG"),
TETRIS LICENSED TO BULLET-PROOF SOFTWARE
AND SUB-LICENSED TO Nintendo
© 1990 BULLET-PROOF SOFTWARE. © 1990 Nintendo
ALL RIGHTS RESERVED.
ORIGINAL CONCEPT, DESIGN AND PROGRAM BY ALEXEY PAZHITNOV."

QU'EST-CE QUE TETRIS?

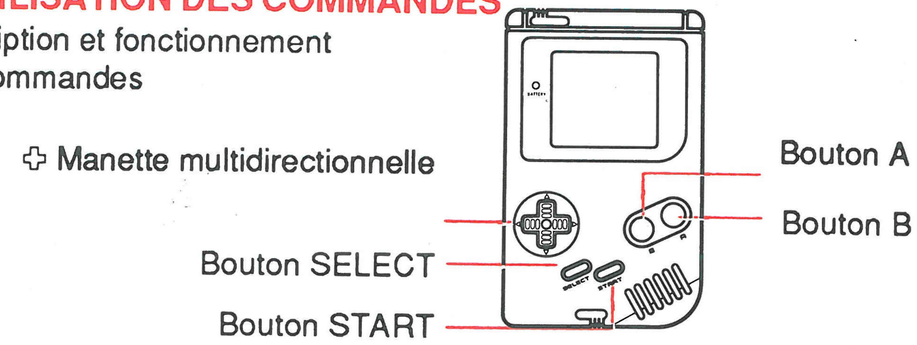
TETRIS est un nouveau type de puzzle conçu en Union Soviétique. La règle en est très simple. Sept blocs de formes différentes tombent sur le champ de jeu, l'un après l'autre. L'objectif du jeu est d'empêcher les blocs de s'empiler pêle-mêle sur le champ de jeu. Pour ce faire, vous pouvez déplacer les blocs vers la gauche et la droite et les tourner à mesure qu'ils tombent. A chaque fois que vous complétez une ligne horizontale, cette ligne disparaît et vous obtenez des points. Si les blocs s'empilent et atteignent le haut du champ de jeu, la partie se termine. TETRIS est simple, facile à comprendre mais difficile de s'en détacher!

TETRIS vient du mot «tetra» qui veut dire 4. En réarrangeant quatre carrés, vous pouvez reproduire les sept différentes formes qui sont utilisées dans ce jeu.

Avec le GAME BOY, vous pouvez jouer 3 types de jeu : jeu A : endurance ; jeu B : accumulation du maximum de points jusqu'à la 25ième ligne et un jeu 2-joueurs : vous pouvez vous connecter à un autre GAME BOY.

1. UTILISATION DES COMMANDES

Description et fonctionnement des commandes



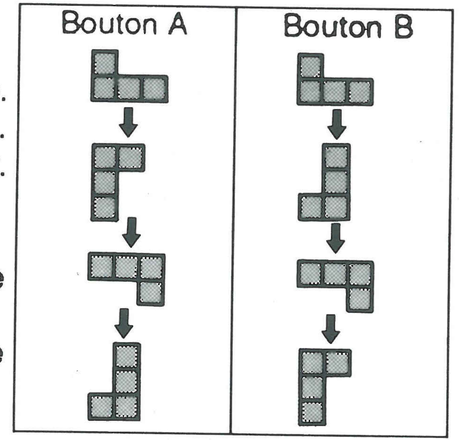
Utilisation de la manette

← Déplace les blocs vers la gauche.
→ Déplace les blocs vers la droite.
↓ Fait tomber les blocs rapidement.

Sélectionnez un sens de rotation pendant la descente :

Bouton A Fait tourner les blocs à 90° vers la droite chaque fois qu'on appuie dessus.

Bouton B Fait tourner les blocs à 90° vers la gauche chaque fois qu'on appuie dessus.



2. AVANT DE COMMENCER UNE PARTIE

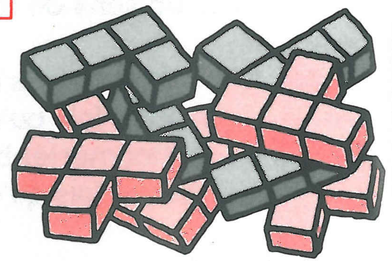
[1] Avant de commencer le jeu

Mettre correctement la cassette de jeu pour GAME BOY dans le GAME BOY et mettre l'interrupteur sur ON. Nintendo® apparaît suivi de l'écran Licence Tetris et enfin l'écran titre.

[2] L'écran titre

Lorsque l'écran titre apparaît, à l'aide de la manette multidirectionnelle choisissez entre 1-PLAYER ou 2-PLAYER et appuyez sur le bouton START.

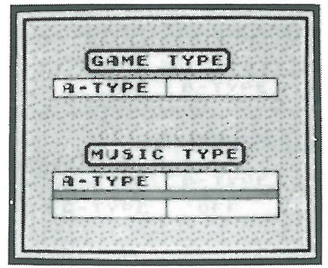
Vous pouvez sélectionner le mode 2-PLAYER uniquement lorsque le câble Game Link est connecté à un autre GAME BOY avec Tetris.



3. JEU A 1 JOUEUR (1-PLAYER)

TETRIS peut se jouer de 3 façons différentes : jeux A ou B ou jeu à 2 joueurs. Placez le curseur sur 1-PLAYER et appuyez sur START. Voir le chapitre suivant pour le mode 2-PLAYER.

Écran de sélection du jeu et de la musique.



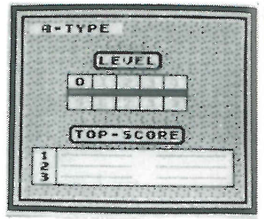
Les chiffres et les lettres qui clignotent signalent le menu proposé. Ils cessent de clignoter lorsque le choix a été effectué.

- Choix du type de jeu (GAME TYPE)
- Utilisez la manette pour choisir le type A ou le type B. (Appuyez sur le bouton Start pour sauter le menu MUSIC -TYPE.)
- Appuyez sur A pour le menu MUSIC-TYPE.
- Choisissez le type de musique.
- Utilisez la manette pour choisir le type A, le type B, le Type C ou pas de musique.
- Appuyez sur START.

Écran de Sélection de niveau

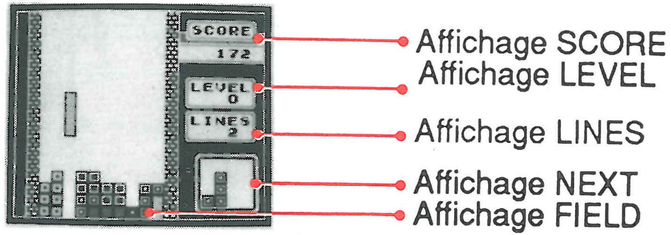
- Sélectionnez LEVEL (Niveau)
- Utilisez la manette pour choisir le niveau de difficulté puis appuyez sur A.
- Sélectionnez la Hauteur d'empilement des blocs. (Jeu B seulement).
- Utilisez la manette pour choisir la hauteur à partir de laquelle les blocs commencent à s'empiler.

□ Jeu de type A



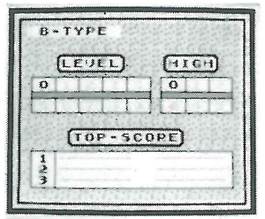
Testez votre endurance en complétant le plus de lignes possibles afin d'obtenir le score le plus élevé.
Choisissez le LEVEL (vitesse de chute des blocs) sur l'écran de sélection LEVEL. Plus le Niveau est élevé, plus les blocs tombent vite.)
Au cours de la partie, le LEVEL augmente graduellement et la partie devient de plus en plus difficile. La partie se termine lorsque les blocs atteignent le haut du champ de jeu.

Écran de jeu



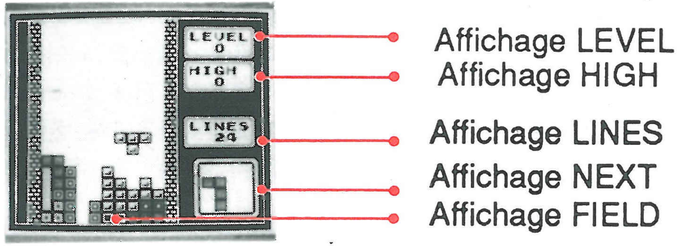
SCORE	Affiche les points obtenus en complétant des rangées.
LEVEL	Affiche la vitesse de chute des blocs.
LINES	Affiche le nombre de rangées complétées depuis le début du jeu.
NEXT	Affiche le bloc suivant.
FIELD	Champ de jeu.

□ Jeu de type B



L'objectif de ce jeu est de compléter 25 lignes.
Le score sera calculé une fois les 25 lignes complétées.
Choisissez le niveau (LEVEL) de vitesse de chute des blocs et le niveau d'handicap (HIGH), à l'écran de Sélection. Plus le niveau d'handicap est haut plus il y aura de blocs placés pêle-mêle dans le champ du jeu, au début du jeu.
Lorsque les blocs ont atteint le haut du champ de jeu ou quand vous avez complété 25 lignes, la partie est finie.
* Les parties de TYPE B diffèrent de celles de TYPE A bien que le LEVEL ne change pas.

Écran de jeu



LEVEL	Affiche la vitesse de chute des blocs.
HIGH	Affiche le niveau d'handicap de départ.
LINES	Affiche le nombre de rangées restantes avant de gagner le jeu. (Compte à rebours à partir de 25).

NEXT Affiche le bloc suivant.
FIELD Champ de jeu.

Lorsque dans le jeu B le niveau 9 est complété, une mélodie se joue et un nouvel écran apparaît. Ceci change selon le niveau d'handicap choisi. Et quand vous complétez le niveau 9 handicap 5.....Ooooh! Vous ne vous y attendez sûrement pas!

□ TOP SCORE

Les noms (maximum 6 lettres) et les scores des trois meilleurs joueurs peuvent être enregistrés pour les parties de type A et B. Cependant, ils s'effaceront de la mémoire lorsque vous éteindrez votre Game Boy.

Pour écrire votre nom, choisissez les lettres de l'alphabet avec les flèches ← et → de la manette et appuyez sur le bouton A. (Si le bouton B est enfoncé, le curseur retournera à la lettre précédente.) Vous pouvez aller au menu LEVEL en appuyant sur le bouton A ou sur le bouton START, après avoir entré les six lettres.

4. COMMENT JOUER AU MODE 2-JOUEURS

Le mode à 2 joueurs de TETRIS est une nouvelle façon de jouer, développé exclusivement pour le GAME BOY, que vous ne trouverez nulle part ailleurs.

Le TETRIS ordinaire est un jeu qui consiste à tenir le plus longtemps possible face aux blocs envoyés par l'ordinateur. Dans le mode 2 joueurs, une particularité a été rajoutée. Maintenant, les autres joueurs peuvent vous envoyer leurs blocs! A l'écran titre, sélectionnez le mode 2-PLAYER et appuyez sur le bouton START. Le GAME BOY qui appuie sur START sera Mario, l'autre Luigi.

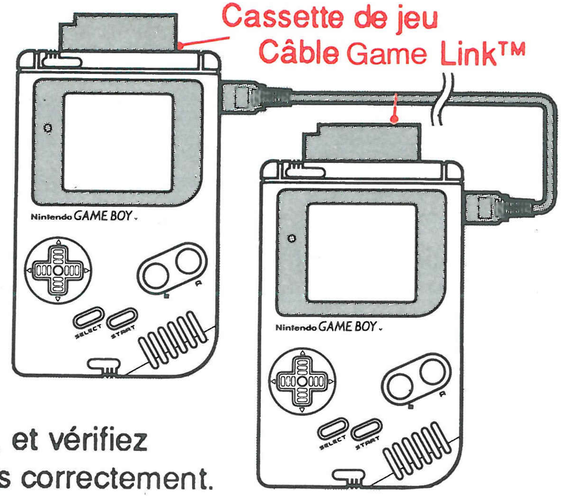
L'objectif est de compléter des lignes, dès le début du jeu. Cependant, si vous complétez deux lignes (un double), vous pouvez ajouter une ligne à votre adversaire. Si vous complétez trois lignes en même temps (un triple), vous pouvez ajouter deux lignes à votre adversaire. Si vous complétez quatre lignes en même temps (un «TETRIS»), vous pouvez ajouter quatre lignes à votre adversaire. La partie est gagnée par celui qui le premier complète 30 rangées ou rempli jusqu'en haut le champ de l'adversaire. Le premier qui remporte quatre parties gagne.

Dans le mode 2 joueurs, rendez la partie plus attrayante en donnant un handicap à l'adversaire. Vous pouvez réduire l'écart entre un bon et un mauvais joueur en utilisant le niveau d'handicap, ce qui ajoute des blocs pêle-mêle dans le champ du meilleur joueur avant le début du jeu.

[1] Avant de commencer le jeu

Vous avez besoin des éléments suivants avant de démarrer.

2 GAME BOY
2 Cassettes de jeu TETRIS
1 câble Game Link™



GAME BOY

(1) Connectez le câble Game Link™, et vérifiez que les cassettes ont été insérées correctement. Puis mettez l'interrupteur sur ON.

(2) Vérifiez que les écrans titre s'allument sur les deux GAME BOY. Puis sélectionnez le mode 2-PLAYER sur l'un des deux Game Boy.

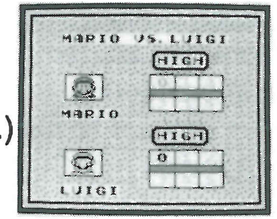
N.B. : Le jeu s'arrêtera si l'étape (1) n'a pas été faite correctement, ou si le câble est débranché et rebranché pendant le jeu. Si cela se produit, éteignez les Game Boy et recommencez au début.

[2] Menu de sélection de musique (MUSIC TYPE)

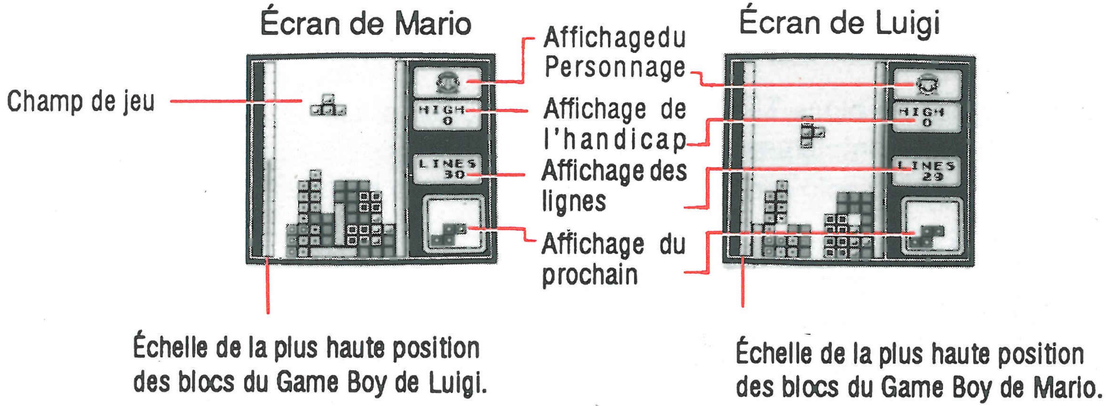
La musique du jeu ne peut être sélectionnée que du Game Boy Mario.

[3] Menu de Sélection d'handicap (HIGH)

Déterminez vos handicaps sur cet écran. Le jeu ne peut être commencé qu'à partir du bouton START du Game Boy Mario.
(Bouton A et B ne fonctionnent pas pendant cet écran.)



[4] Écran de jeu du mode 2-PLAYER



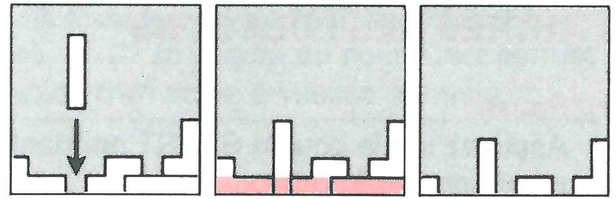
[5] Pendant le jeu et autres écrans

- Quand les blocs empilés atteignent une certaine hauteur, la musique s'accélère pour vous prévenir du danger.
- Lorsque l'un de vous a gagné, l'écran se transforme comme celui ci-contre. Le premier qui remporte quatre parties est le vainqueur.
- Si les joueurs finissent en même temps, il y a match nul. Cette partie ne sera pas comptée.

5. TECHNIQUE

Il existe sept types de blocs TETRIS.
Mémorisez ces différents types de blocs.

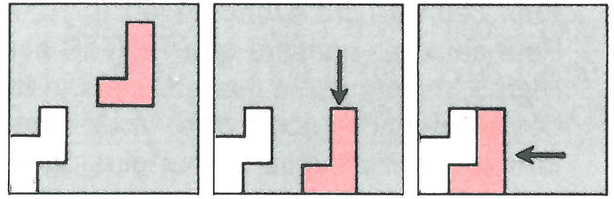
Stratégie de base



- Alignez les blocs en ligne horizontale. Assurez-vous qu'il n'y ait pas de trous.
- Si une ligne complète est formée sans trou, celle-ci disparaîtra de l'écran.
- Tous les blocs restant à l'écran tomberont d'une ligne.
- En devenant meilleur au jeu, vous pourrez compléter deux lignes (double), trois lignes (triple) ou quatre lignes (TETRIS) à la fois. Doubles, triples et Tetris rapportent plus de points.

Que faire dans ces cas-là?

La situation montrée sur la gauche peut se produire pendant le jeu. Ne paniquez pas ! Le prochain bloc vous permettra peut-être de boucher le trou. Dans ce cas-là, attendez le bruit sourd de l'atterrissage du prochain bloc et glissez rapidement le bloc sur le côté, comme montré sur la droite.
Assemblez les blocs ensemble et transformez ainsi une situation difficile en une chance d'obtenir plus de points.



6. AUTRES MANIPULATIONS

[1] Pause

Appuyez sur le bouton START pendant le jeu. Appuyez de nouveau pour recommencer la partie.

[2] Redémarrage

Appuyez simultanément sur les boutons A, B, SELECT et START pour redémarrer le jeu et revenir à l'écran de Licence TETRIS. Le top score ne sera pas effacé.

* Dans le mode 2-PLAYER, le jeu ne redémarrera pas si un seul GAME BOY a été éteint.

[3] Comment faire des parties plus difficiles:

- Pour effacer l'affichage NEXT (prochain)
  Ce mode est utilisé pour effacer l'affichage NEXT qui montre la forme du prochain bloc. Pour se faire, appuyez sur le bouton SELECT pendant le jeu. Appuyez de nouveau sur ce bouton pour remettre l'affichage NEXT.
- Pour ceux qui ont surmonté le LEVEL 9 - HIGH 5:
  Pour ceux qui pensent que TETRIS est toujours trop facile après le Level 9 / High 5, maintenez la manette vers le bas et appuyez sur START pendant le déroulement de l'écran titre. Vous apprécierez un jeu plus rapide et plus performant. Voir chapitre 2 pour plus de détails sur les autres opérations.

- Au démarrage du jeu, un ♡ apparaîtra sur le côté de l'affichage LEVEL.
- Quand vous enregistrez le top score, un ♡ se joindra au nom. Ceci permet de distinguer un score à vitesse rapide d'un score à vitesse normale.

7. LES POINTS

- Plus les blocs tombent de haut, plus vous obtenez de points. Si vous appuyez sur la flèche descendante de la manette pour faire tomber les blocs, les points obtenus changeront dépendemment de la hauteur de chute. (DROP point)
- Mais vous n'obtiendrez pas de points si vous arrêtez en cours. Obtenez un score élevé en complétant 2, 3 ou 4 lignes en même temps. Plus vous complétez de lignes simultanément, plus vous obtenez de points. Les points varient aussi selon le niveau de difficulté choisi.

NIVEAU	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Simple	40	80	120	160	200	240	280	320	360	400
Double	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
Triple	300	600	900	1200	1500	1800	2100	2400	2700	3000
TETRIS	1200	2400	3600	4800	6000	7200	8400	9600	10800	12000

* Ce tableau est valable pour les jeux A et B.

Écran de calcul des points du jeu B

Nombre de simples et points obtenus

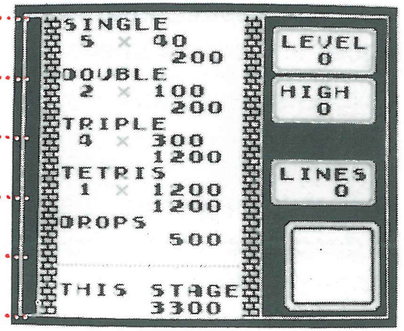
Nombre de Doubles et points obtenus

Nombre de Triples et points obtenus

Nombre de TETRIS et points obtenus

Points DROP

Total des points



Écran de calcul des points.

Précautions d'emploi :

1) En cas de partie prolongée, laissez reposer votre appareil pendant 10 à 15 minutes toutes les 2 heures environ.
2) Ceci est un matériel de haute précision. Ne l'exposez pas à des températures extrèmes. Ne le laissez pas tomber, ne l'ouvrez pas.
3) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne pas les mouiller ou les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
4) Ne pas le nettoyer avec du benzène, de l'alcool, du diluant ou d'autres solvants de ce genre.
5) Rangez cette cartouche après utilisation dans son boitier de protection.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Game Boy GAME PAK (cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que le NINTENDO Game pak («CARTOUCHE») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, BANDAI soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagné d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention: Nintendo Service Technique
Trade Mart. B.P.271
1020 BRUXELLES
Belgique
TEL: 02-478.90.48

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.
Pour connaitre le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services NINTENDO au 02/478.90.48.
Cette garantie ne jouerait pas si la cartouche était endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle était modifiée après acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Cartouches (Game Paks) pour le GAME BOY de Nintendo

BANDAI FRANCE garantit cette cartouche pour le GAME BOY de Nintendo contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparait pendant cette période de garantie, BANDAI FRANCE remplacera ou réparera gratuitement la cartouche Game Boy défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche Game Boy avec votre facture d'achat à votre revendeur local Nintendo ou expédiez la en recommandé et en port payé à:

BANDAI FRANCE - SAV
4 Rue de l'Industrie - Z.I. Epluches
95310 Saint-Ouen-l'Aumône
France

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.
Les cartouches Game Boy retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.
Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche Game Boy a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.
Pour toute information sur cette cartouche ou sur les autres jeux GAME BOY, appelez le 16 (1) 34 64 77 55.

Bedankt dat je de Nintendo® Game Boy spelcassette Tetris* hebt gekocht.

Lees deze gebruiksaanwijzing goed door en bewaar hem zodat je later nog eens iets op kunt zoeken.

INHOUD

WAT IS TETRIS? 21
1. HOE GEBRUIK JE DE CONTROLLER 22
2. VOOR JE BEGINT MET SPELEN 23
3. HOE SPEEL JE MET 1 SPELER 24
4. HOE SPEEL JE MET 2 SPELERS 28
5. TECHNIEKEN 31
6. ANDERE BEDIENINGEN 33
7. WAT IS DE SCORE 34

* TM AND © 1987 V/O ELECTRONORGTECHNICA ("ELORG"),
TETRIS LICENSED TO BULLET-PROOF SOFTWARE
AND SUB-LICENSED TO Nintendo
© 1990 BULLET-PROOF SOFTWARE. © 1990 Nintendo
ALL RIGHTS RESERVED.
ORIGINAL CONCEPT, DESIGN AND PROGRAM BY ALEXEY PAZHITNOV."

Nintendo®

BAN DAI

Distributed by BANDAI
Distribué par BANDAI

PRINTED IN JAPAN
FABRIQUE AU JAPON