

GAME BOY ADVANCE™

AGB-ATWY-EUU

TETRIS®



WORLDS™

INSTRUCTION BOOKLET
LIBRETTO DI ISTRUZIONI
MANUAL DE INSTRUCCIONES



LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPRUEVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET DOOR HOGHE CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGHE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEL VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERAR ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DET ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SEGL ALTIJD EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

CONTENTS

TETRIS® WORLDS™

Tetris Glossary	2	Fusion Tetris	16
Getting Started	5	HotLine	17
Controls	6	Square Tetris	18
Main Menu	7	Cascade Tetris	20
Options	8	VS. Tetris	22
Playing a Game	9	Credits	23
Game Style	9	Quickstart Finnish	26
Select Game Menu	9	Quickstart Swedish	28
The Game Screen	10	Limited Warranty	30
Pausing the Game	12	Register your Game!	32
Game Modes	13	Technical Support	33
Tetris	13	Notes	34
Sticky Tetris	15		

The classic game of Tetris has inherited several terms throughout the years. To help you become better acquainted to the world of Tetris, some of the terms are listed below.

Matrix _____ The game board or grid where all the pieces move around.

Tetrion _____ The device that contains the Matrix.

Tetriminos _____ The seven shapes formed by the joining of four blocks.

Block _____ A quarter of a Tetrimino, it takes four Blocks to create a Tetrimino.

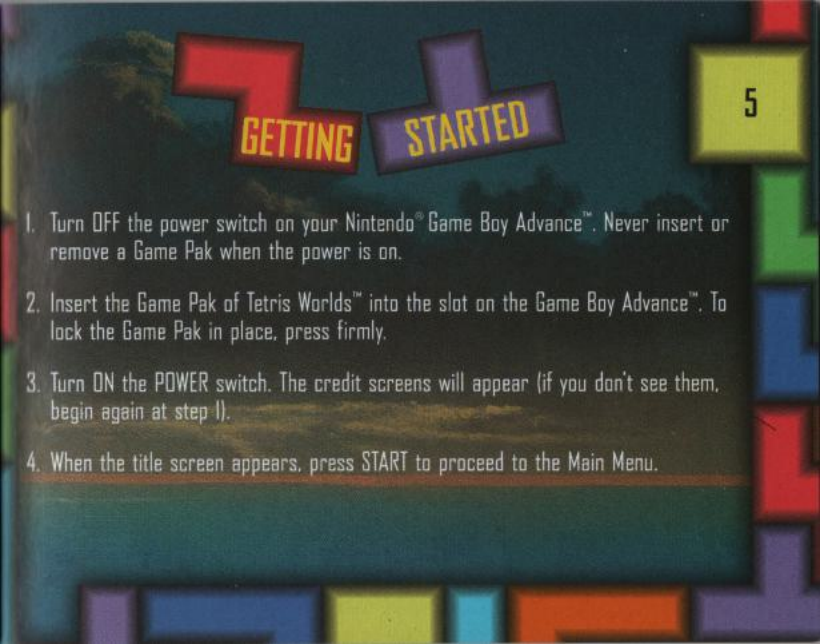
Minos _____ Your mascot character throughout the game.

Hard Drop _____ The Tetrimino drops immediately to the bottom.

Soft Drop _____ The Tetrimino drops faster than normal, but slower than a Hard Drop.

- Tetris** _____ The action of clearing four lines at once.
- Garbage** _____ Any Blocks in the Matrix at the beginning of a game. Garbage can be added to the bottom of the Matrix of a multi-player game.
- Multiminios** _____ Tetriminos that contain blocks of more than one color.
- Sticky Blocks** _____ Blocks that glue together when next to the same color.
- Polyminos** _____ Shapes formed by the joining together of Sticky Blocks.
- Critical Mass** _____ An event when a Polymino contains 25 or more Sticky Blocks.
- Lock Down** _____ The moment at which the Tetrimino can no longer be moved.
- Gravity** _____ The condition where blocks can fall after Lock Down.
- Cascades** _____ Multiple Line Clears caused by Gravity.

- Line Clear _____ The event when 10 Blocks are aligned together in a row.
- T-Spin _____ The action of rotating the "T" Tetrimino into a tight space.
- HotLine _____ A specially marked row of cells in the Matrix.
- Fusion _____ When one or more Atom Blocks connect to and become Fusion Blocks.
- Pure Square _____ A 4 x 4 square formed by joining four identical Tetriminos.
- Combo Square _____ A 4 x 4 square formed by joining two or more different Tetriminos.
- Avalanche _____ The event when Tetriminos turn into Blocks and collapse.
- Hold Piece _____ A Tetrimino that can be used once every turn.



GETTING

STARTED

5

1. Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy Advance™. Never insert or remove a Game Pak when the power is on.
2. Insert the Game Pak of Tetris Worlds™ into the slot on the Game Boy Advance™. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the POWER switch. The credit screens will appear (if you don't see them, begin again at step 1).
4. When the title screen appears, press START to proceed to the Main Menu.

CONTROLS

Button	Command	Action
A Button	_____	Rotate clockwise
B Button	_____	Counter-clockwise
Control Pad UP	_____	Hard drop
Control Pad DOWN	_____	Soft drop
Control Pad LEFT	_____	Move piece left
Control Pad RIGHT	_____	Move piece right
R Button	_____	Hold piece
START	_____	Pause game



MAIN MENU

7

Use the Control Pad to highlight an option, then press the A Button to confirm.

Marathon _____ Play a game of Tetris until the Tetriminos reach the top and the game is over.

Ultra _____ Complete specific objectives within a limited amount of time.

Skill Level _____ Use the Control Pad LEFT/RIGHT to select a difficulty from Easy (1) to Hard (15).

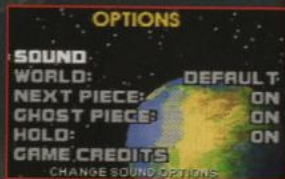
Options _____ Customize Tetris Worlds™. See the next section for more information.

VS. Tetris _____ Four players can compete against each other by using the Game Boy Advance™ Game Link™ cable! See page 22.



OPTIONS

- Sound** _ Adjust the sound options in the game. Select a song, increase/decrease volume for music or sound effects, and turn music or sound effects ON or OFF.
- World** _ Select a world to begin gameplay or select Default to allow the game to choose for you.
- Next Piece** _ Choose ON to view the next three available Tetriminos. Select OFF to not see any of the upcoming pieces, making the game more difficult.
- Ghost Piece** _ Select ON or OFF. When ON, an outline of the current Tetrimino will appear on the bottom of the screen, helping you see where to drop it.
- Hold** _ When ON, you can press the R Button to move the current Tetrimino to the side. When you want to use the piece, press the R Button to bring it back to the game screen. Select OFF to disable this option. Select Default to allow the game to choose for you.



PLAYING A GAME

9

Game Style

Choose either MARATHON or ULTRA from the Main Menu to begin a new game.

- **Marathon** — Play until you lose. You lose when the Tetriminos reach the top!
- **Ultra** — Try and beat your best time while limited to 2 minutes per round.



Select Game Menu

Now select a game mode to begin play. See GAME MODES on pages 13 — 21 for descriptions of each game available in Tetris Worlds™.

The Game Screen



Aside from showing the Tetrion (the game board where the Tetriminos move around in) the game screen also displays important information about the current game.

- Tetrimino** ____ A Tetrimino is the current game piece you are able to control before it rests on the bottom of the Matrix.
- Goal** ____ The number of lines that need to be cleared in order to Level Up.
- Level** ____ The current Level that the player is playing at.
- Level Time** ____ (Ultra) The remaining time left in order to achieve the Goal.
- Total Time** ____ (Marathon) The total time that the player has been playing that level.
- Next Piece** ____ Turn ON the NEXT PIECE option in the Options Menu to view the next three pieces before they enter play, shown beneath the score. This will help you plan your strategy.
- Hold Piece** ____ With the HOLD option turned ON, you can remove a Tetrimino from the game screen and save it until you need it. Press the R Button to send the desired piece to the hold position, left of the game screen. When you want to use the Tetrimino, press the R Button again. The current Tetrimino will become the hold piece, and the saved Tetrimino will return to the game screen.
- Minos** ____ Occasionally, your mino will appear to show you how it feels about your game decisions.

Pausing the Game

Press **START** at any time to pause the game and view the following options:

Resume Game _____ Press the **A** Button to return to the current game.

Options _____ Change the game options. See **OPTIONS MENU** on page 8 for more information.

Quit Game _____ Quit the game and return to the Main Menu.

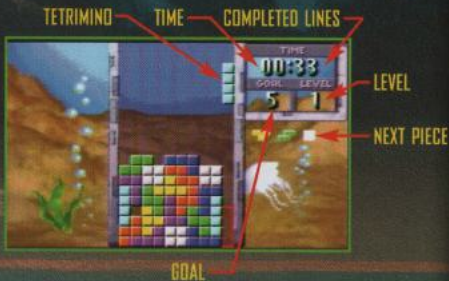


GAME MODES

13

Tetris

The player manipulates falling Tetriminos to form horizontal rows of Blocks, which are then cleared from the Matrix. For every line cleared, the player's Goal will go down by one. Clearing multiple lines earns bonuses toward the Goal. When no more Tetriminos can fit into the Matrix the player Tops Out and the game ends.



The line clear bonuses are:

Double	_____	+1		
Triple	_____	+2		
Tetris	_____	+4		
Back-to-Back Tetris	_____	+8		
T-Spin	+1; Clearing 1 line	+3; Clearing 2 lines	_____	+7

There are fifteen levels in Tetris. The player's Goal is to clear 5 x's the Level in lines.

Example:

Level 1	_____	Clear 5 lines
Level 2	_____	Clear 10 lines
Level 3	_____	Clear 15 lines



Level 15	_____	Clear 75 lines
----------	-------	----------------

Sticky Tetris

In Sticky Tetris the player must dig through Garbage using Multiminis to clear the bottom row of Blocks. Blocks of different colors will fall when a piece is Locked Down or a line is cleared. However, if some part of the Multiminio comes to rest next to a Block of the same color, they will Stick together forming a Polymino. If there are 25 blocks in the Polymino, it will become Critical Mass and will clear from the Matrix.

When no more Multiminios can fit into the Matrix the player Tops Out and the game ends.

There are 15 Levels in Sticky Tetris. For each Level, there will be that many rows of Garbage in the Matrix.



Fusion Tetris

In Fusion Tetris the player needs to connect the falling blocks, called Atom Blocks, to the Fusion Block that is buried beneath the Garbage. Clearing a line containing an Atom Block enables Gravity for the Blocks above the Line Clear. Atom Blocks involved in a Line Clear will not clear. When no more Tetriminos can fit into the Matrix the player Tops Out and the game ends.

There are 15 Levels in Fusion Tetris. For each level, there will be that many rows of Garbage in the Matrix. The player's Goal is to connect 2 x's the Level of Atom Blocks to the Fusion Block.

Example:

Level 1	_____	Connect 2 Atom Blocks to the Fusion Block
Level 2	_____	Connect 4 Atom Blocks to the Fusion Block
Level 3	_____	Connect 6 Atom Blocks to the Fusion Block



Level 15	_____	Connect 30 Atom Blocks to the Fusion Block
----------	-------	--



HotLine

17

In HotLine the player will use Tetriminos and Multiminios to clear lines on any of the six apparent lines in the Matrix. These lines are called HotLines. The higher the line, the more of a bonus that will be awarded to the player. If you clear a line that is not on a HotLine, you will not receive anything towards the Goal. When no more Tetriminos can fit into the Matrix the player Tops Out.

There are 15 Levels in HotLine. The player's Goal is to clear 5 x's the Level in HotLines.

Example:

Level 1	_____	Clear 5 HotLines
Level 2	_____	Clear 10 HotLines
Level 3	_____	Clear 15 HotLines
	↓	
Level 15	_____	Clear 75 HotLines



Square Tetris

The rules for Square Tetris are the same as Tetris, clear lines to reach your Goal. In addition, the player can create Pure and Combo Squares out of the falling Tetriminos. Lines cleared that contain a piece of the 4x4 square earn big bonuses. Also, a T-spin coupled with a line clear will cause certain blocks in the Matrix to Avalanche. When no more Tetriminos can fit into the Matrix the player Tops Out and the game ends.



The line clear bonuses are:

Double	_____	+1
Triple	_____	+2
Tetris	_____	+4

T-Spin	+1; Clearing 1 line	+3; Clearing 2 lines	_____	+7
Pure Square	_____			+40
Combo Square	_____			+20

There are 15 Levels in Square Tetris. The player's Goal is to clear 10 x's the Level in lines.

Example:

Level 1	_____	Clear 10 lines
Level 2	_____	Clear 20 lines
Level 3	_____	Clear 30 lines



Level 15	_____	Clear 150 lines
----------	-------	-----------------

Cascade Tetris

The objective of Cascade Tetris is the same as Tetris, clear lines to reach your Goal. However, since there is Gravity in Cascade Tetris, clearing a line causes the individual Blocks of left over Tetriminos to fall into the cells below. When these falling Blocks cause another line to clear, a Cascade is achieved. The more Cascades a player can cause with one Tetrimino, the bigger the bonus will be. When no more Tetriminos can fit into the Matrix the player Tops Out and the game ends.



The Line Clear bonuses are:

Double	_____	+1
Triple	_____	+2
Tetris	_____	+3
Decitris	_____	+9

The Cascade bonus is x's 2.

There are 15 Levels in Cascade Tetris. The Player's Goal is to clear 5 x's the Level in lines.

Example:

Level 1	_____	Clear 5 lines
Level 2	_____	Clear 10 lines
Level 3	_____	Clear 15 lines



Level 15	_____	Clear 75 lines
----------	-------	----------------

VS.

TETRIS

Up to four players can compete head to head using the Game Boy Advance™ Game Link™ cable. In order to play Tetris against another player, only one copy of Tetris Worlds is needed, but a copy for each player is recommended. Each player will need a Game Boy Advance™ system.

One GBA™ Game Link™ cable is required for a two player game, two GBA™ Game Link™ cables are required for three players to compete, or three GBA™ Game Link™ cables are needed for four players.



THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ CABLE (MODEL NO.: AGB-005).

VS. Tetris Setup

The player that selects LINK GAME from the Main Menu will be in control and will be the only player able to start the game.

Note: See GAME MODES on page 13 for a description of Tetris.

CREDITS

23

id6 Games, Inc.

Lead Programmer	Tim Mensch
Programmer	Tom Mensch
Scripting	Nick Robertson Martin Theyer
Technical Director & In-line Skater	Dan Filner
Art Director	Eric Desantis
Artist	Heidi Denick
Producer	William S. Schmitt

Special Thanks to:

Chris Novak, Troy Sheets, Chris White
Brett Bibby, Rod Stafford

BLUE PLANET SOFTWARE

Master Designer	Henk Rogers
Lead Designer	David Pellas
Designers	Edward Rogers John Ray David Nolte
Trimline Block Design	John Ray
Quality Assurance Manager	John Fitz Randolph

THQ

Product Development	
Executive Producer	Scott Krager
Producer	Nathan Rose
Associate Producer	Curtis Cherrington
Assistant Producer	Ryan Kull
Lead Tester	Travis Tholen
Senior Tester	Morgan Clark
Testers	Jay Cardello Dennis Pishchik Ko-Sheng Chen
Group Marketing Manager	Alison Quirion
Product Manager	Monica Guerra
Director, Media Relations	Liz Pieri
Media Relations Manager	Beilly Brennan
Creative Services	
Director, Creative Services	Howard Liebeskind
Associate Creative Services Manager	Melissa Roth
Manual Text	Kirk Somdal
Package and Manual Design	Michael Jacobs Beeline Group

Special Thanks:

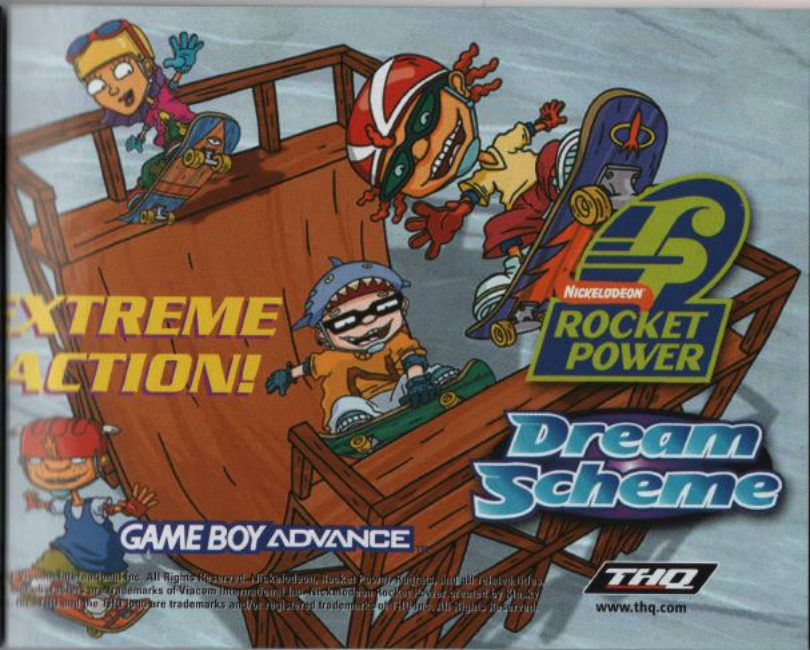
Alexey Pajitnov, Brian Farrell, Jeff Lapin
Alison Locke, Michael Rubinelli, Peter Dille
Blue Planet Software: Mark Netter, Jim Siefert



HOPPIN' CLAMS!



© 2001 Viacom International Inc. All rights reserved. Nickelodeon, SpongeBob SquarePants and related titles, logos, and characters are trademarks of Viacom International Inc. Created by Stephen Hillenburg. Exclusively published by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.



**EXTREME
ACTION!**



**Dream
Scheme**

GAME BOY ADVANCE

© 2001 THQ Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, Rocket Power, King of the Hill, and all related titles, characters, and trademarks are trademarks of Viacom International Inc. Nickelodeon Rocket Power created by Minky Dink. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.



www.thq.com



ALOITUS

1. Sammuta Nintendo® Game Boy Advance™ virtakytkimestä. Älä koskaan aseta tai poista Game Pak –pelimoduulia, kun virta on päällä.
2. Työnnä Game Pak Tetris Worlds™ –pelin moduuli Game Boy Advance' aukkoon. Paina jäämäkästi lukitaksesi pelin paikoilleen.
3. Kytke virta päälle. Näytölle tulee ruutu tekijätiedoista (jos ruutu ei tule näkyviin, aloita uudelleen kohdasta 1).
4. Kun otsikkoruutu tulee näkyviin, jatka Main Menu –valikkoon painamalla START.



TÄSSÄ GAME PAK - MODUULISSA ON YHTEISPELITUKI. YHTEISPELI EDELYTTÄÄ GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ TIEDONSIIRTOKAAPELIN (MODEL NO.: AGB-005).

Näppäinkäskey

Toiminta

A-Näppäin _____ Pyöritä myötäpäivään

B-Näppäin _____ Pyöritä vastapäivään

Control Pad YLÖS _____ Kova pudotus

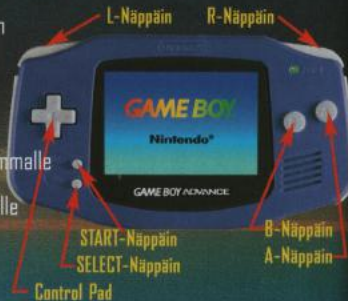
Control Pad ALAS _____ Pehmeä pudotus

Control Pad VASEMMALLE _____ Siirrä kappale vasemmalle

Control Pad OIKEALLE _____ Siirrä kappale oikealle

R-Näppäin _____ Pidätä kappaletta

START-Näppäin _____ Pelin keskeytys





KOMMA

IGÅNG

1. Stäng AV strömmen på ditt Nintendo® Game Boy Advance™. Sätt aldrig i eller ta ur ett Game Pak när strömmen är på.
2. Sätt i spelet Tetris Worlds™ i ditt Game Boy Advance™. Tryck in spelet ordentligt för att låsa fast Game Pak.
3. Slå PÅ strömmen. Skärmen med erkännanden visas (om den inte visas börjar du om från steg 1).
4. När titelfönstret visas trycker du på START för att gå vidare till huvudmenyn.

GBA LINK
CABLE

DENNA SPELKASSETT INNEHÅLLER ETT
SPELALTERNATIV FÖR FLERA SPELARE SOM KRÄVER
EN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ CABLE
(MODEL NO.: AGB-005).

KONTROLLER

29

Knappkommando Funktionshandling

Knapp A _____ Roterar medsols

Knapp B _____ Roterar motsols

Control Pad UPP _____ Hårt nedslag

Control Pad NED _____ Mjukt nedslag

Control Pad VÄNSTER _____ Flytta block åt vänster

Control Pad HÖGER _____ Flytta block åt höger

Knapp R _____ Håll kvar block

START _____ Gör uppehåll i spelet



LIMITED

WARRANTY

THQ (UK) LIMITED warrants to the original purchaser of this THQ (UK) LIMITED product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This THQ (UK) LIMITED software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind resulting from use of this program. THQ (UK) LIMITED agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any THQ (UK) LIMITED product, postage paid, with proof of purchase, at its Customer Service centre. Replacement of this Game Pak, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability. Please mail to THQ (UK) LIMITED, Ground Floor, Block A, Dukes Court, Duke Street, Woking, Surrey, GU21 5BH. Please allow 28 days from dispatch for return of your Game Pak.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the THQ (UK) LIMITED product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATE THQ (UK) LIMITED. ANY IMPLIED WARRANTIES OF APPLICABILITY TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL THQ (UK) LIMITED BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS THQ (UK) LIMITED PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of THQ (UK) LIMITED.

THQ (UK) LIMITED

Ground Floor, Block A
Dukes Court, Duke Street
Woking, Surrey, GU21 5BH

REGISTER

YOUR GAME!

Register this game at www.thq.co.uk for:

The official cheats, hints and secrets...

The chance to win THQ games in our monthly prize draw...

The latest demos, news, screenshots and videos...

Access to exclusive members only competitions and special offers...

The opportunity to take part in Beta testing and shape the THQ games of the future...

www.thq.co.uk

TECHNICAL

SUPPORT

33

If you are experiencing technical problems with this game, please contact UK technical support:

ONLINE

Register your game at www.thq.co.uk for FAQs and full online support

Telephone

+44 (0) 870 608 0047

(national/international call rates apply)

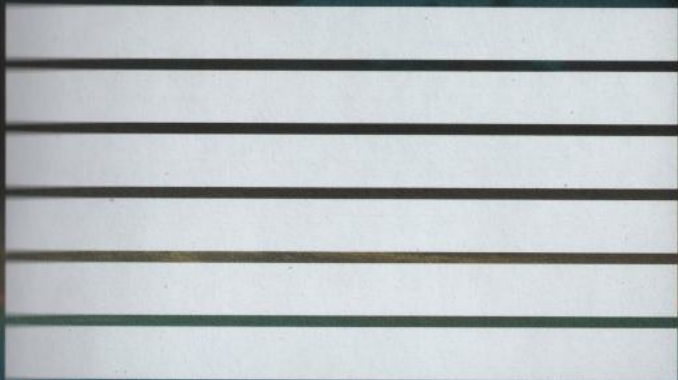
Mon - Fri 08:00 to 19:00 GMT

Sat - 09:00 to 17:00 GMT

A notebook page with a dark blue background featuring a faint image of a tree. The page has a yellow tab on the left with the number 34, a blue tab at the top with the word NOTES, and six horizontal white lines for writing.

NOTES

35



A large white rectangular area with horizontal lines, intended for writing notes. The area is divided into seven horizontal sections by thin black lines. The background of the page is dark blue with a faint, stylized illustration of a tree on the left and a colorful geometric pattern on the right.



TETRIS™ WORLDS™

Glossario di Tetris	38	Modalità di gioco	49
Per iniziare	41	Tetris	49
Comandi	42	Tetris Unione	51
Menu principale	43	Tetris Fusione	52
Opzioni	44	HotLine	53
Giocare una partita	45	Tetris Quadrato	54
Stile di gioco	45	Tetris Cascata	56
Menu selezione gioco	45	Sfida	58
Schermata di gioco	46	Riconoscimenti	59
Pausa	48	Servizio di assistenza tecnica Halifax	60

Il classico gioco di Tetris ha introdotto numerosi termini nel corso degli anni. Per aiutarti a familiarizzare con il mondo di Tetris ecco la spiegazione di alcuni di questi termini.

Matrice _____ Il piano o la griglia di gioco dove si muovono i pezzi.

Tetrion _____ Il dispositivo che contiene la matrice.

Tetrimino _____ Le sette forme che si possono ottenere unendo quattro blocchi.

Blocco _____ Un quarto di un Tetrimino. Servono quattro blocchi per formare un Tetrimino.

Minos _____ La tua mascotte nel corso del gioco.

Caduta istantanea _____ La caduta immediata di un Tetrimino verso il fondo..

Caduta accelerata _____ La discesa di un Tetrimino a velocità superiore al normale, ma comunque inferiore a una caduta istantanea.

- Tetris** _____ L'eliminazione di quattro righe contemporaneamente.
- Avanzi** _____ I blocchi presenti nella matrice all'inizio di una partita. Gli avanzi possono essere aggiunti al fondo della matrice di un avversario in modalità multigiocatore.
- Multimino** _____ Un Tetrimino che contiene blocchi di colori diversi.
- Blocchi unione** _____ Blocchi dello stesso colore che si uniscono.
- Polimino** _____ Le forme create dall'unione di più blocchi Unione.
- Massa critica** _____ Polimino composto da 25 o più blocchi Unione.
- Arresto** _____ Il momento nel quale un Tetrimino non può più essere mosso.
- Gravità** _____ Condizione in cui i blocchi possono cadere dopo un Arresto.
- Cascata** _____ L'eliminazione di linee multiple causata dalla gravità.

- Eliminazione linea** Evento che si verifica quando 10 blocchi risultano allineati in una linea.
- Rotazione-T** ____ L'atto di ruotare un Tetrimino a T in uno spazio ristretto.
- Hotline** ____ Una linea della matrice contrassegnata.
- Fusione** ____ Quando uno o più blocchi Atomo si uniscono formando un blocco Fusione.
- Quadrato puro** ____ Un quadrato 4 x 4 creato unendo 4 Tetrimini identici.
- Quadrato combo** ____ Un quadrato 4 x 4 creato unendo 2 o più Tetrimini differenti.
- Valanga** ____ Il momento nel quale i Tetrimini si trasformano in Blocchi e precipitano.
- Pezzo bloccato** ____ Un Tetrimino che può essere usato in qualsiasi momento.

PER INIZIARE

41

Spegni il tuo Nintendo® Game Boy Advance™. Non inserire o rimuovere mai una cartuccia quando la console è accesa.

Inserisci la cartuccia di Tetris Worlds™ nel Game Boy Advance™. Premi con decisione per assicurarti che sia inserita correttamente.

Accendi la console. Comparirà la schermata dei ringraziamenti (se non la vedi riprendi la procedura dal punto 1).

Quando appare la schermata dei titoli, premi START per accedere al Menu principale.

PULSANTE

AZIONE

Pulsante A	Ruota in senso orario
Pulsante B	Ruota in senso anti-orario
Control pad SU	Caduta istantanea
Control pad GIÙ	Caduta accelerata
Control pad SINISTRA	Muovi il pezzo a sinistra
Control pad DESTRA	Muovi il pezzo a destra
Pulsante R	Blocca il pezzo
START	Pausa



MENU PRINCIPALE

43

Usa il Control pad per evidenziare un'opzione, quindi premi il pulsante A per confermare la tua scelta.

Maratona _____ Gioca a Tetris finché un Tetrimino raggiunge la cima dello schermo, terminando così il gioco.

Ultra _____ Completa degli obiettivi specifici entro il tempo limite.

Livello di abilità _____ Premi SINISTRA/DESTRA sul Control pad per selezionare un livello di difficoltà da Facile (I) a Difficile (I5).

Opzioni _____ Modifica le impostazioni di Tetris Worlds™. Consulta la prossima sezione per ulteriori informazioni.

sfida _____ Quattro giocatori si sfidano usando il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™! Consulta la pagina 58.



- Sonoro** Modifica il sonoro del gioco. Seleziona un brano, aumenta/diminuisci il volume della musica o degli effetti sonori, attiva/disattiva la musica o gli effetti sonori.
- Mondo** Seleziona un mondo dal quale iniziare a giocare o seleziona Default (Predefinito) per lasciare alla CPU la scelta automatica.
- Pezzo successivo** Scegli ON per visualizzare i tre Tetrimini successivi durante il gioco. Scegli OFF per non vedere nessuno dei pezzi successivi, rendendo il gioco più difficile.
- Pezzo fantasma** Scegli ON per visualizzare la posizione di atterraggio del pezzo durante la caduta.
- Blocca** Se l'opzione è attivata, puoi mettere da parte il Tetrimino corrente premendo il pulsante R. Quando vuoi usare il pezzo, ripremi R per riportarlo in gioco. Scegli OFF per disattivare questa opzione. Seleziona Predefinito per permettere al gioco di scegliere per te.

OPCIONES

SONIDO

MUNDO: ESTÁNDAR

PIEZA SIGUIENTE: S

PIEZA FANTASMA: S

GUARDAR: S

CRÉDITOS DEL JUEGO

CAMBIA LAS OPCIONES DE SONIDO

GIOCARRE UNA

PARTITA

45

Stile di gioco

Per iniziare una nuova partita scegli MARATONA o ULTRA nel Menu principale.

- **Maratona** – Gioca fino a quando un Tetrimino non raggiunge la parte alta dello schermo.
- **Ultra** – Cerca di migliorare i tuoi tempi record in round da 2 minuti.



Menu selezione gioco

Seleziona una modalità di gioco per iniziare a giocare. Fai riferimento alla sezione MODALITÀ DI GIOCO alle pagine 49 – 57 per la descrizione di ogni gioco disponibile in Tetris Worlds™.

Schermata di gioco



Oltre a visualizzare il Tetrion (il piano di gioco dove si muovono i Tetrimini), la schermata di gioco mostra importanti informazioni riguardanti la partita in corso.

Tetrimino _____ Un Tetrimino è il pezzo che puoi controllare mentre cade verso il fondo della matrice.

Obiettivo _____ Il numero di linee da completare per passare al il livello successivo.

Livello _____ Il livello di gioco corrente.

Tempo del livello (Ultra) Il tempo rimanente per raggiungere l'obiettivo.

Tempo totale _____ (Maratona) Il tempo totale di gioco in quel livello.

Pezzo successivo Attiva l'opzione PEZZO SUCCESSIVO nelle Opzioni per visualizzare sotto il punteggio i tre pezzi successivi. Questo ti aiuterà a pianificare la strategia.

Pezzo bloccato _____ Con l'opzione Blocca pezzo attivata puoi bloccare un Tetrimino e tenerlo da parte per utilizzarlo quando ti serve. Premi il pulsante R per bloccare il pezzo, quindi ripremilo per utilizzarlo. Il Tetrimino in caduta diventerà il pezzo bloccato e il Tetrimino bloccato rientrerà in gioco.

Minos _____ In alcune occasioni Minos farà la sua comparsa sullo schermo per dirti ciò che pensa della tua condotta di gioco.

Pausa

Premi **START** in qualsiasi momento durante il gioco per mettere in pausa e visualizzare le seguenti opzioni:

Riprendi gioco ____ Premi il pulsante **A** per tornare alla partita in corso.

Opzioni ____ Modifica le impostazioni di gioco. Fai riferimento alla sezione **OPZIONI** a pagina 44 per ulteriori informazioni.

Esci ____ Esci dalla partita in corso e torna al Menu principale.



MODALITÀ DI GIOCO

49

Tetris

Il giocatore muove il Tetrimino in caduta con l'obiettivo di formare delle linee orizzontali di blocchi, che verranno successivamente eliminate dalla matrice. Per ogni linea eliminata, l'obiettivo diminuisce di uno. Eliminare linee multiple permette di ottenere bonus che incidono sull'obiettivo. Quando la matrice non può più contenere i Tetrimini, il gioco termina.



I bonus per l'eliminazione delle linee sono:

Doppia	_____	+1
Tripla	_____	+2
Tetris	_____	+4
Doppio Tetris	_____	+8
Rotazione-T	+1; Eliminando 1 linea +3; Eliminando 2 linee	____+7

In Tetris ci sono 15 livelli. L'obiettivo del giocatore è eliminare in ogni livello un numero di linee pari a 5 volte il numero del livello.

Esempio:

Livello 1	_____	Elimina 5 linee
Livello 2	_____	Elimina 10 linee
Livello 3	_____	Elimina 15 linee



Livello 15	_____	Elimina 75 linee
------------	-------	------------------

Tetris Unione

In modalità Tetris Unione il giocatore deve raggiungere ed eliminare l'ultima linea di blocchi usando i Multimini. Quando un pezzo è bloccato o una linea viene completata, cadono blocchi di colori differenti. Se una parte di un Multimino si posa accanto a un blocco dello stesso colore, questi si uniscono e formano un Polimino. Un Polimino formato da 25 blocchi diventa una massa critica e scompare dalla matrice.

Quando nella matrice non entrano altri Tetrimini il gioco termina.

In modalità Tetris Unione ci sono 15 livelli. Il numero di linee di Avanzi nella matrice aumenta a ogni livello.



Tetris Fusione

In modalità Tetris Fusione il giocatore deve unire i blocchi cadenti, chiamati blocchi Atomo, al blocco Fusione seppellito sotto gli Avanzi. Eliminare una linea che contiene un blocco Atomo attiva la Gravità, che agisce sui blocchi sovrastanti la linea completata. I blocchi Atomo appartenenti a una linea eliminata non scompaiono. Il gioco termina quando la Matrice non può contenere altri Tetrimini.

In modalità Tetris Fusione ci sono 15 livelli. Il numero di linee di Avanzi nella matrice aumenta a ogni livello. L'obiettivo del giocatore è di collegare al blocco Fusione un numero di blocchi Atomo uguale a 2 volte il numero del livello.

Esempio:

Livello 1	_____	Collega 2 blocchi Atomo al blocco Fusione
Livello 2	_____	Collega 4 blocchi Atomo al blocco Fusione
Livello 3	_____	Collega 6 blocchi Atomo al blocco Fusione



Livello 15	_____	Collega 30 blocchi Atomo al blocco Fusione
------------	-------	--



Hotline

53

In modalità Hotline il giocatore deve usare i Tetrimini e i Multimini per eliminare le linee su una delle sei file speciali della matrice. Queste file sono chiamate hotline. Più alta è la linea, maggiore è il bonus guadagnato dal giocatore. Se elimini una linea che non è una hotline, non ricevi alcun bonus. Il gioco termina quando la Matrice non può contenere altri Tetrimini.

In modalità Hotline ci sono 15 livelli. L'obiettivo del giocatore è eliminare un numero di linee pari a 5 volte il numero del livello.

Esempio:

Livello 1 _____ Elimina 5 hotline

Livello 2 _____ Elimina 10 hotline

Livello 3 _____ Elimina 15 hotline



Livello 15 _____ Elimina 75 hotline



Tetris Quadrato

Le regole del Tetris Quadrato sono le stesse del Tetris: eliminare linee per raggiungere l'obiettivo. Il giocatore può inoltre creare quadrati puri o combo con i Tetrimini cadenti. Le linee eliminate che contengono una parte di un quadrato 4x4 garantiscono bonus extra. Una rotazione-T associata all'eliminazione di una linea provoca la caduta a valanga di alcuni blocchi nella matrice. Il gioco termina quando la Matrice non può contenere altri Tetrimini.



I bonus per l'eliminazione di linee sono:

Doppia	_____	+1
Tripla	_____	+2
Tetris	_____	+4

Rotazione-T +1; Eliminando 1 linea +3; Eliminando 2 linee	_____	+7
Quadrato puro	_____	+40
Quadrato combo	_____	+20

In modalità Tetris Quadrato ci sono 15 livelli. L'obiettivo del giocatore è eliminare un numero di linee pari a 10 volte il numero del livello.

Esempio:

Livello 1	_____	Elimina 10 linee
Livello 2	_____	Elimina 20 linee
Livello 3	_____	Elimina 30 linee



Livello 15	_____	Elimina 150 linee
------------	-------	-------------------

Tetris Cascata

L'obiettivo del Tetris Cascata è lo stesso del Tetris: eliminare linee per raggiungere l'obiettivo. Tuttavia, dato che nel Tetris Cascata è prevista la Gravità, l'eliminazione di una linea causa la caduta dei singoli blocchi rimanenti del Tetrimino negli spazi liberi sottostanti. Quando i blocchi caduti provocano l'eliminazione di un'altra linea, si ottiene una cascata. Maggiore è il numero di cascate che un giocatore provoca con un Tetrimino, maggiore è il bonus ottenuto. Il gioco termina quando la Matrice non può contenere altri Tetrimini.



I bonus per l'eliminazione di linee sono:

Doppia	_____	+1
Tripla	_____	+2
Tetris	_____	+3
Decitris	_____	+9

Il bonus cascata è raddoppiato.

In modalità Tetris Cascata ci sono 15 livelli. L'obiettivo del giocatore è eliminare un numero di linee pari a 5 volte il numero del livello.

Esempio:

Livello 1	_____	Elimina 5 linee
Livello 2	_____	Elimina 10 linee
Livello 3	_____	Elimina 15 linee



Livello 15	_____	Elimina 75 linee
------------	-------	------------------

Il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ consente a quattro giocatori di sfidarsi testa a testa. Per giocare a Tetris Worlds è sufficiente una copia di Tetris Worlds, ma si raccomanda di utilizzare una copia per giocatore. Ogni giocatore utilizzerà una console Game Boy Advance™. Se alla sfida partecipano solo 2 giocatori è necessario un solo cavo Game Link™ per GBA™, se ne partecipano 3 sono necessari 2 cavi, se ne partecipano 4 sono necessari 3 cavi Game Link™ per GBA™.



QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE™ (MODEL NO.: AGB-005).

Preparazione Sfida

Il giocatore che seleziona **GIOCO IN LINK** dal Menu principale avrà il controllo e sarà l'unico a poter far partire il gioco.

Nota: Consulta la sezione **MODALITÀ DI GIOCO** a pagina 49 per una descrizione di Tetris.

RICONOSCIMENTI

59

3d6 Games, Inc.

Lead Programmer	Tim Mensch
Programmer	Tom Mensch
Scripting	Nick Robertson Martin Theyer
Technical Director & In-line Skater	Dan Filner
Art Director	Eric Desantis
Artist	Heidi Derick
Producer	William S. Schmitt

Special Thanks to:

Chris Novak, Troy Sheets, Chris White
Brett Bibby, Rod Stafford

BLUE PLANET SOFTWARE

Master Designer	Henk Rogers
Lead Designer	David Pallas
Designers	Edward Rogers John Ray David Nolte
Tetrimino Block Design	John Ray
Quality Assurance Manager	John Fitz Randolph

THQ

Product Development	
Executive Producer	Scott Krager
Producer	Nathan Rose
Associate Producer	Curtis Cherrington
Assistant Producer	Ryan Kull
Lead Tester	Travis Tholen
Senior Tester	Morgan Clark
Testers	Jay Cardellio Dennis Pishchik Ko-Sheng Chen
Group Marketing Manager	Alison Quirlon
Product Manager	Monica Guerra
Director, Media Relations	Liz Pieri
Media Relations Manager	Reilly Brennan
Creative Services	
Director, Creative Services	Howard Liebeskind
Associate Creative Services Manager	Melissa Roth
Manual Text	Kirk Somdal
Package and Manual Design	Michael Jacobs Beeline Group

Special Thanks:

Alexey Pajitnov, Brian Farrell, Jeff Lapin
Alison Locke, Michael Rubinelli, Peter Dille
Blue Planet Software: Mark Netter, Jim Siefert

SERVIZIO ASSISTENZA TECNICA HALIFAX

Grazie per aver acquistato questo prodotto.

Qualora abbiate riscontrato dei problemi nell'utilizzo dello stesso, vi invitiamo a rivolgervi al **Servizio Assistenza Tecnica Halifax** che risponde al seguente numero telefonico: 02/4130345.

Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19.

È inoltre possibile accedere al nostro Servizio Assistenza Tecnica on-line compilando un semplice form: <http://www.halifax.it/assistenza.htm> oppure inviandoci una mail al seguente indirizzo: assistenza@halifax.it

Per una maggiore efficienza, vi preghiamo di riportare sempre i seguenti dati:

- negozio presso il quale è stato acquistato il software o la periferica
- tipologia dell'errore o del malfunzionamento riscontrato

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno quindi essere forniti trucchi e/o soluzioni, per i quali vi invitiamo a consultare il Forum Halifax al seguente indirizzo:

<http://forum.halifax.it>

62



TETRIS® WORLDS™

Glosario de Tetris	64	Modos de juego	75
Inicio del juego	67	Tetris	75
Controles	68	Tetris Pegajoso	77
Menú principal	69	Tetris Fusión	78
Opciones	70	Hot-Line	79
Cómo jugar	71	Tetris Cuadrado	80
Estilo de juego	71	Tetris Cascada	82
Menú Selecciona un juego	71	Duelo	84
La pantalla del juego	72	Créditos	85
Pausa del juego	74	Servicio de atención al cliente	86

GLOSARIO DE TETRIS

Con el paso del tiempo, el juego clásico del Tetris ha incorporado numerosos términos. A continuación mostramos algunos de ellos para que te familiarices mejor con el mundo del Tetris.

Matriz _____ Tabla o rejilla de juego donde se mueven todas las piezas.

Tetrión _____ Dispositivo que contiene a la matriz.

Tetriminos _____ Las siete figuras formadas al juntar cuatro bloques.

Bloque _____ Un cuarto de tetrimino. Hacen falta cuatro bloques para crear un tetrimino.

Minos _____ Tu personaje mascota durante el juego.

Caída brusca _____ El tetrimino cae inmediatamente al fondo.

Caída suave _____ El tetrimino cae más rápido de lo normal, pero más lento que en una caída brusca.

- Tetris** _____ Acción de limpiar cuatro líneas a la vez.
- Basura** _____ Bloques ya existentes en la matriz al comienzo del juego. La basura se puede añadir a la parte inferior de la matriz en partidas multijugador.
- Multiminos** _____ Son los tetrminos que contienen bloques de más de un color.
- Bloques pegajosos** Bloques que se quedan pegados cuando son del mismo color y se juntan.
- Poliminos** _____ Figuras formadas al juntar bloques pegajosos.
- Masa crítica** _____ Suceso en el que un polimino contiene 25 bloques pegajosos o más.
- Fijación** _____ Momento en el que no se puede mover más al tetrmino.
- Gravedad** _____ Condición en la que los bloques caen tras la fijación.
- Cascadas** _____ Limpiezas múltiples de líneas causadas por la gravedad.

- Limpieza de línea** Suceso en el que 10 bloques son alineados en una fila.
- Giro de T** _____ Acción de girar el tetrimino "T" en un espacio estrecho.
- Línea caliente** _____ Fila de celdas marcada especialmente en la matriz.
- Fusión** _____ Cuando uno o más bloques de átomo se conectan para convertirse en bloques de fusión.
- Cuadrado puro** _____ Cuadrado de 4 x 4 formado al juntar cuatro tetriminos idénticos.
- Cuadrado Combo** _____ Cuadrado de 4 x 4 formado al juntar dos o más tetriminos diferentes.
- Avalancha** _____ Suceso en el que los tetriminos se convierten en bloques y se derrumban.
- Guardar pieza** _____ Tetrimino que se puede usar una vez en cada turno.

1. Apaga la Nintendo® Game Boy Advance™. Nunca introduces ni extraigas un cartucho cuando la Game Boy Advance™ esté encendida.
2. Introduce el cartucho de Tetris Worlds™ en la ranura de la Game Boy Advance™. Empuja con fuerza para que el cartucho quede bien sujeto.
3. Coloca el interruptor de encendido en la posición ON. Aparecerán las pantallas de créditos (si no las ves, comienza de nuevo en el paso 1).
4. Cuando aparezca la pantalla del título, pulsa START para acceder al Menú principal.

CONTROLES



Comando de botón

Acción

Botón A _____	Girar en sentido de las agujas del reloj
Botón B _____	Girar en sentido contrario a las agujas del reloj
Panel de control ARRIBA _____	Caída brusca
Panel de control ABAJO _____	Caída suave
Panel de control IZQUIERDA _____	Mover pieza a la izquierda
Panel de control DERECHA _____	Mover pieza a la derecha
Botón R _____	Guardar pieza
START _____	Pausa del juego

MENÚ PRINCIPAL

69

Usa el panel de control para resaltar una opción y pulsa el botón A para confirmar la selección.

Maratón _____ Juega una partida de Tetris hasta que los tetriminos lleguen arriba y se acabe la partida.

Ultra _____ Completa objetivos específicos dentro de una cantidad limitada de tiempo.

Nivel de dificultad _____ Pulsa IZQUIERDA/DERECHA en el panel de control para seleccionar un nivel de dificultad situado entre Fácil (1) y Difícil (15).

Opciones _____ Personaliza Tetris Worlds™. Consulta la sección siguiente para obtener más información.

Duelo _____ Aquí pueden competir cuatro jugadores uno contra otro mediante el cable Game Link™ de Game Boy Advance™. Consulta la página 84.



OPCIONES

OPCIONES

SONIDO

MUNDO: ESTÁNDAR

PIEZA SIGUIENTE: SÍ

PIEZA FANTASMA: SÍ

GUARDAR: SÍ

CRÉDITOS DEL JUEGO

CAMBIA LAS Opciones DE SONIDO

- Sonido** _____ Ajusta las opciones de sonido del juego. Selecciona una canción, sube y baja el volumen de la música y los efectos de sonido y activa o desactiva la música y los efectos de sonido.
- Mundo** _____ Selecciona un mundo donde desees empezar a jugar o escoge Default (Estándar) para que el juego elija uno por ti.
- Pieza siguiente** Escoge SÍ para ver los tres tetriminos disponibles siguientes. Selecciona NO para no ver ninguna de las próximas piezas y hacer así que el juego sea más difícil.
- Pieza fantasma** Escoge entre SÍ o NO. Cuando eliges SÍ, aparecerá la silueta del tetrimino actual en la parte inferior de la pantalla, lo que te permite ver dónde soltarlo.
- Guardar** _____ Cuando escoges SÍ, puedes pulsar el botón R para poner a un lado el tetrimino actual. Cuando quieras usar la pieza, pulsa el botón R para traerla a la pantalla del juego. Selecciona NO para desactivar esta opción. Selecciona Estándar para que el juego escoja por ti.

CÓMO JUGAR

71

Estilo de juego

En el Menú principal, escoge entre MARATÓN o ULTRA para iniciar una nueva partida.

- **Maratón** — Juega hasta que pierdas. Habrás perdido cuando los tetriminos lleguen a la parte superior.
- **Ultra** — Intenta superar tu mejor tiempo con una limitación de dos minutos por ronda.



Menú Selecciona un juego

Ahora selecciona una modalidad de juego para empezar a jugar. Consulta la sección MODOS DE JUEGO, en las páginas 75 a 83, para ver las descripciones de los juegos disponibles en Tetris Worlds™.

La pantalla del juego



Además de mostrar el Tetrión (tablero de juego por donde se mueven los tetrminos), la pantalla de juego también muestra importante información sobre la partida actual.

Tetrimino _____ El tetrimino es la pieza del juego que controlas al jugar. antes de que descanse en la parte inferior de la matriz.

Objetivo _____ Número de líneas que deben ser limpiadas para subir de nivel.

Nivel _____ Nivel actual en el que está jugando el jugador.

Tiempo del nivel (Ultra) Es el tiempo restante para alcanzar el objetivo.

Tiempo del nivel (Maratón) Tiempo total que el jugador ha estado jugando en ese nivel.

Pieza siguiente _____ Activa la opción PIEZA SIGUIENTE en el menú de opciones para ver las tres piezas siguientes bajo la puntuación antes de que entren en juego. Esto te ayudará a planificar tu estrategia.

Guardar pieza _____ Si la opción GUARDAR está activada, puedes retirar un tetrimino de la pantalla de juego y guardártelo hasta que lo necesites. Pulsa el botón R para enviar la pieza deseada a la posición de espera, a la izquierda de la pantalla de juego. Cuando quieras usar el tetrimino, pulsa de nuevo el botón R. El tetrimino actual se convertirá en la pieza guardada y el tetrimino guardado volverá a la pantalla de juego.

Minos _____ A veces Minos aparecerá para indicarte qué piensa de tus decisiones en el juego.

Pausa del juego

Pulsa START en cualquier momento para detener la partida y ver las opciones siguientes:

Reanudar partida __ Pulsa el botón A para volver a la partida actual.

Opciones _____ Cambia las opciones del juego. Para obtener más información, consulta MENÚ DE OPCIONES, en la página 70.

Abandonar juego __ Sal del juego y vuelve al Menú principal.

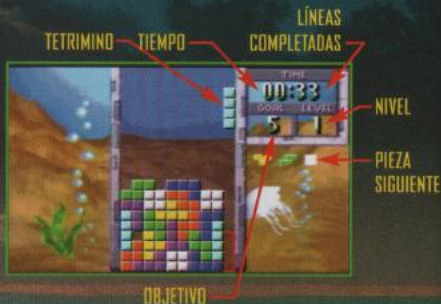


MODOS DEL JUEGO

75

Tetris

El jugador mueve y gira tetrminos que caen para formar filas horizontales de bloques, que a su vez son limpiados de la matriz. Por cada línea limpiada el objetivo del jugador se reducirá en uno. Al limpiar varias líneas, se consiguen bonificaciones para llegar al objetivo. Cuando no quedan más tetrminos en la matriz, el jugador llega al tope de arriba y la partida termina.



Las bonificaciones por línea limpiada son:

Doble	_____	+1
Triple	_____	+2
Tetris	_____	+4
Tetris seguido	_____	+8
Giro de T +1; limpieza de 1 línea +3; limpieza de 2 líneas	_____	+7

Hay quince niveles en Tetris. El objetivo del jugador es limpiar un número de líneas igual a 5 veces el nivel.

Ejemplo:

Nivel 1	_____	Limpia 5 líneas
Nivel 2	_____	Limpia 10 líneas
Nivel 3	_____	Limpia 15 líneas
↓		
Nivel 15	_____	Limpia 75 líneas

Tetris pegajoso

En Tetris pegajoso, el jugador tiene que excavar en la basura con multiminos para limpiar la fila inferior de bloques. Los bloques de distintos colores caerán cuando una pieza quede fijada o se limpie una línea. Sin embargo, si alguna parte del multimino se queda al lado de un bloque del mismo color, se pegarán formando un polimino. Si hay 25 bloques en el polimino, se convertirán en masa crítica y se limpiarán de la matriz.

Cuando no se puedan encajar más multiminos en la matriz, el jugador llegará al tope superior y la partida habrá terminado.

En Tetris pegajoso hay 15 niveles. La cifra del nivel coincide con el número de filas de basura que hay en la matriz.



Tetris Fusión

En Tetris Fusión el jugador tiene que conectar los bloques que caen, llamados bloques de átomo al bloque de fusión que está enterrado bajo la basura. Al limpiar una línea que contiene un bloque de átomo, se activa la gravedad para los bloques que hay sobre la línea limpiada. Los bloques de átomo involucrados en una limpieza de fila no se limpian. Cuando no se pueden encajar más multiminos en la matriz, el jugador llega al tope superior y la partida termina.

En el Tetris Fusión hay 15 niveles. La cifra del nivel coincide con el número de filas de basura que hay en la matriz. El objetivo del jugador es conectar un número de bloques de átomo igual a dos veces el nivel al bloque de fusión.

Ejemplo:

Nivel 1 _____ Conecta 2 bloques de átomo al bloque de fusión

Nivel 2 _____ Conecta 4 bloques de átomo al bloque de fusión

Nivel 3 _____ Conecta 6 bloques de átomo al bloque de fusión



Nivel 15 _____ Conecta 30 bloques de átomo al bloque de fusión



Hot-Line

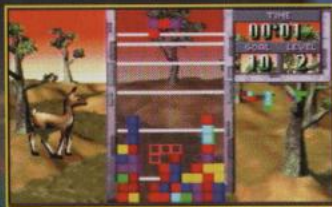
79

En Hot-Line el jugador usará Tetriminos y Multiminios para limpiar líneas en cualquiera de las seis líneas que aparecen en la matriz. A estas líneas se las llama líneas calientes o "HotLines". Cuanto más alta esté la línea, más bonificación se llevará el jugador. Si limpias una línea que no sea una línea caliente, no avanzarás nada hacia el objetivo.

Hay 15 niveles en Hot-Line. El objetivo del jugador es limpiar un número de líneas calientes igual a cinco veces el nivel.

Ejemplo:

Nivel 1	_____	Limpia 5 líneas calientes
Nivel 2	_____	Limpia 10 líneas calientes
Nivel 3	_____	Limpia 15 líneas calientes
	↓	
Nivel 15	_____	Limpia 75 líneas calientes



Tetris Cuadrado

Las reglas del Tetris Cuadrado son las mismas del Tetris, es decir, limpiar líneas para alcanzar el objetivo. Además, el jugador puede crear cuadrados puros y combo con los tetrminos que caen. Las líneas limpiadas que contengan una pieza del cuadrado de 4 x 4, conseguirán grandes bonificaciones. Además, un giro de T combinado con una limpieza de línea tendrá como resultado la avalancha de ciertos bloques de la matriz. Cuando no se puedan encajar más tetrminos en la matriz, el jugador llegará al tope superior y la partida habrá terminado.



Las bonificaciones por línea limpia son:

Doble	_____	+1
Triple	_____	+2
Tetris	_____	+4

Giro de T +1; limpieza de 1 línea +3; limpieza de 2 líneas	_____	+7
Cuadrado puro	_____	+40
Cuadrado Combo	_____	+20

Hay 15 niveles en el Tetris Cuadrado. El objetivo del jugador es limpiar un número de líneas igual a 10 veces el nivel.

Ejemplo:

Nivel 1	_____	Limpiar 10 líneas
Nivel 2	_____	Limpiar 20 líneas
Nivel 3	_____	Limpiar 30 líneas



Nivel 15	_____	Limpiar 150 líneas
----------	-------	--------------------

Tetris Cascada

El objetivo del Tetris Cascada es el mismo que el del Tetris, limpiar líneas para llegar al objetivo. Sin embargo, como en esta modalidad hay gravedad, la limpieza de una línea hace que los bloques individuales de los restos de tetrminos caigan en las celdas que hay debajo. Cuando la caída de estos bloques causa la limpieza de otra línea, se consigue una Cascada. Cuantas más cascadas cause un jugador con un tetrmino, mayor será la bonificación. Cuando no se puedan encajar más tetrminos en la matriz, el jugador llegará al tope superior y la partida habrá terminado.



Las bonificaciones por limpieza de línea son:

Doble	_____	+1
Triple	_____	+2
Tetris	_____	+3
Decitris	_____	+9

La bonificación por Cascada se multiplica por dos.

Hay 15 niveles en el Tetris Cascada. El objetivo del jugador es limpiar un número de líneas igual a 5 veces el nivel.

Ejemplo:

Nivel 1	_____	Limpia 5 líneas
Nivel 2	_____	Limpia 10 líneas
Nivel 3	_____	Limpia 15 líneas



Nivel 15	_____	Limpia 75 líneas
----------	-------	------------------

El cable Game Link™ de Game Boy Advance™ permite la conexión de hasta cuatro jugadores. Para jugar a Tetris Worlds contra otro jugador, sólo se necesita un ejemplar del juego, aunque se recomienda que cada jugador tenga su propia copia. Cada jugador tendrá que tener un sistema Game Boy Advance™. Se requiere un cable Game Link™ de GBA™ para las partidas entre dos jugadores, dos cables Game Link™ de GBA™ para las partidas entre tres y tres cables Game Link™ de GBA™ para las partidas entre cuatro jugadores.



ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE™ (MODEL NO.: AGB-005).

Configuración del Duelo

El jugador que seleccione CONEXIÓN desde el Menú principal, estará al mando y será el que inicie la partida.

Nota: Consulta la sección MODOS DE JUEGO en la página 75 para ver una descripción del Tetris.

CRÉDITOS

85

3d6 Games, Inc.

Lead Programmer	Tim Mensch
Programmer	Tom Mensch
Scripting	Nick Robertson Martin Theyer
Technical Director & In-line Skater	Dan Filner
Art Director	Eric Desantis
Artist	Heidi Derick
Producer	William S. Schmitt

Special Thanks to:

Chris Novak, Troy Sheets, Chris White
Brett Binby, Rod Stafford

BLUE PLANET SOFTWARE

Master Designer	Henk Rogers
Lead Designer	David Pellas
Designers	Edward Rogers John Ray David Nolte
Tetrimino Block Design	John Ray
Quality Assurance Manager	John Fitz Randolph

THQ

Product Development	Scott Krager
Executive Producer	Nathan Rosa
Producer	Curtis Cherrington
Associate Producer	Ryan Kull
Assistant Producer	Travis Tholen
Lead Tester	Morgan Clark
Senior Tester	Jay Cardello
Testers	Dennis Pishchik Ko-Sheng Chen
Group Marketing Manager	Alison Quirion
Product Manager	Monica Guerra
Director, Media Relations	Liz Pieri
Media Relations Manager	Reilly Brennan
Creative Services	Howard Liebeskind
Director, Creative Services	Melissa Roth
Associate Creative Services Manager	Kirk Soidal
Manual Text	Michael Jacobs
Package and Manual Design	Beeline Group

Special Thanks:

Alexey Pajitnov, Brian Farrell, Jeff Lapin
Alison Locke, Michael Rubinelli, Peter Dille
Blue Planet Software: Mark Netter, Jim Siefert

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Si experimentas algún problema técnico con este juego, no dudes en ponerte en contacto con nosotros en:

Proein, S.L.
c/ Hermanos García Noblejas 37
Edificio C - 2ª planta
28037 Madrid

Atención al cliente
Tf. 914 062 964
Fax 913 677 457

Nuestro horario es de Lunes a Viernes de 10:00 a 14:00 horas y de 16:00 a 18:00 horas.

También puedes contactar con nosotros a través de correo electrónico en: **soporte@proein.com**

Y no dejes de visitar nuestro sitio web: **<http://www.proein.com>**

ADESE

FAP
cine.video.tv

La **Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento** le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA:**

- La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su Ordenador.
- La **Federación Anti Piratería** (FAP), organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 46 45** o a través de correo electrónico en la siguiente dirección **abog0042@tsai.es**

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:

Les catégories
de tranche d'âge:



www.pegi.info



www.pegi.info



www.pegi.info



www.pegi.info



www.pegi.info

Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



BAD LANGUAGE
LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE



DISCRIMINATION
LA DISCRIMINATION



DRUGS
LES DROGUES



FEAR
LA PEUR



SEXUAL CONTENT
LE CONTENU SEXUEL



VIOLENCE
LA VIOLENCE

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttää seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

- TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
- EMC Directive (89/336/EEC)



Nintendo

D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
ΠΟΡ FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.



www.thq.co.uk

THQ (UK) Limited
Ground Floor, Block A, Dukes Court,
Duke Street, Woking, Surrey GU21 5BH

© 2001 THQ Inc. TM and © 2001 Saban. Power Rangers Time Force and all related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Saban Entertainment, Inc. and Saban International N.V. All Rights Reserved. TM & © 2001 Fox/Fox Kids, Inc. All rights reserved. Game and Software designed and developed for THQ Inc. by KnowWonder Inc., a Washington-based digital media company. All rights reserved. © 2001 Amaze Entertainment, Inc. All rights reserved. KnowWonder and the KnowWonder logo are trademarks or registered trademarks of Amaze Entertainment, Inc. in the US and/or other countries. User Smarter Technology. © 1994-2000 by RAD Game Tools, Inc. User Bank Voten. © 1997-2001 by RAD Game Tools, Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.