

**BAN
DAI**

Nintendo®

Distributed by BANDAI
Distribué par BANDAI

PRINTED IN JAPAN
FABRIQUE AU JAPON

Nintendo

GAME BOY™

DMG-TR-FAH

*

TETRIS™

**INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI**

Dit zegel is nu 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 een compleet en passend Game Boy systeem waarborgt.



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.



©1990 NINTENDO CO., LTD.

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

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?	3
1. HOE GEBRUIK JE DE CONTROLLER	4
2. VOOR JE BEGINT MET SPELEN	5
3. HOE SPEEL JE MET 1 SPELER	6
4. HOE SPEEL JE MET 2 SPELERS	10
5. TECHNIKEN	13
6. ANDERE BEDIENINGEN	15
7. WAT IS DE SCORE	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.

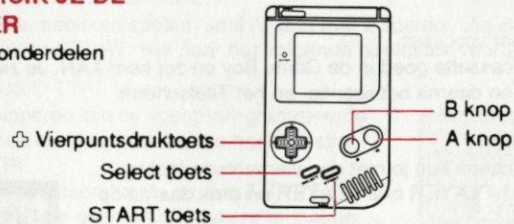
ORIGINAL CONCEPT, DESIGN AND PROGRAM BY ALEXEY PAZHITNOV."

WAT IS TETRIS?

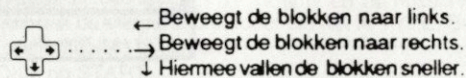
TETRIS is een nieuw puzzelspel uit de Sovjet Unie. Het is erg makkelijk te spelen. Zeven verschillende vormen blokken vallen een voor een naar beneden. Je moet proberen om te voorkomen dat ze tot de bovenkant opstapelen. Daarvoor kun je de blokken van links naar rechts bewegen en draaien in de lucht. Als je een horizontale lijn hebt gemaakt, verdwijnt deze lijn en krijg je punten. Als de blokken de bovenkant bereiken is het spel afgelopen. Tetris is simpel, makkelijk te begrijpen en moeilijk om mee te stoppen! Het woord Tetris komt oorspronkelijk van het woord Tetra, wat 4 betekent. Door vier blokken in verschillende vormen neer te leggen, kun je 7 vormen krijgen. Met de Game Boy kun je drie verschillende spelletjes spelen: Uithoudingsvermogen game A, Spel B om met 25 lijnen zoveel mogelijk punten te scoren en een 2-spelers spel als je nog een andere Game Boy hebt.

1. HOE GEBRUIK JE DE CONTROLLER

Namen van de onderdelen



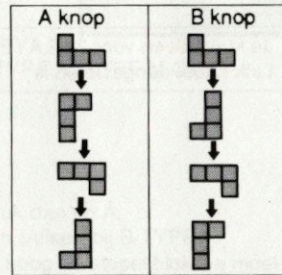
Hoe gebruik je de knoppen



In de lucht kun je de blokken laten draaien:

A knop Blok draait 90. met de klok mee
als je op de knop drukt.

B knop Blok draait 90. tegen de klok in
als je op de knop drukt.



2. VOOR JE BEGINT MET SPELEN

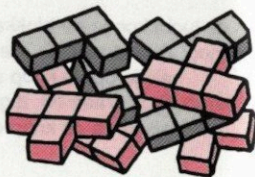
[1] Voor je het spel start

Doe de spelcassette goed in de Game Boy en zet hem AAN. Je ziet nu eerst «Nintendo» en daarna het licentie- en het Titelscherm.

[2] Titelscherm

Op het titelscherm kun je met de vierpuntsdruktoets kiezen voor 1-PLAYER of 2-PLAYER en druk daarna op START.

Je kunt alleen voor 2-PLAYER kiezen als de Video Link kabel aangesloten is.



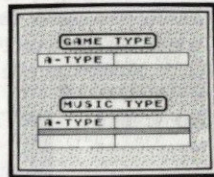
3. HOE SPEEL JE MET 1 SPELER

Tetris kun je op drie manieren spelen: spel A, B of met 2 spelers. Zet de cursor bij 1-PLAYER en druk op START. Kijk naar het volgende hoofdstuk voor 2 spelers.

GAME TYPE/ MUSIC TYPE keuze scherm

De dingen die knipperen zijn de voorgeprogrammeerde keuzes. Ze stoppen met knipperen als je het bevestigt.

- Kies GAME TYPE
- Gebruik de $\oplus$ vierpuntsdruktoets om het A-TYPE of het B-TYPE te kiezen (om geen MUSIC keuze te maken, moet je op START drukken.)
- Druk op A om de MUSIC te kiezen.
- Kies je MUSIC type
- Gebruik de vierpuntsdruktoets om het A-TYPE, B-TYPE, C-TYPE of OFF (geen muziek) te kiezen
- Druk op START



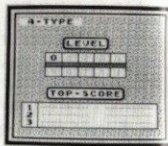
Moeilijkheidskeuze scherm

- Kies LEVEL
- Kies het LEVEL met de $\oplus$ vierpuntsdruktoets en druk dan op A.
- Kies hoe hoog (HIGH) de blokken moeten beginnen (Alleen bij B-TYPE.)
- Gebruik de $\oplus$ vierpuntsdruktoets om te kiezen hoe hoog de stapel blokken moet beginnen.

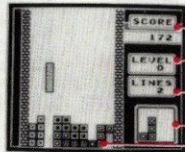
□ A-TYPE spel

Dit is een spel om je uithoudingsvermogen te testen en je moet proberen om een zo hoog mogelijke score te halen en zoveel mogelijk lijnen compleet te maken. Kies het LEVEL (valsnelheid van de blokken) bij het LEVEL keuze scherm. (Hoe hoger het LEVEL, hoe sneller de blokken vallen.)

Tijdens het spel wordt het LEVEL ook steeds hoger en wordt het spel moeilijker. Als de blokken aan de bovenkant komen, is het spel afgelopen.



Spel scherm



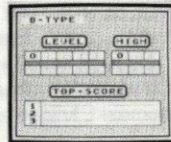
- SCORE display
- LEVEL display
- LIJNEN display
- VOLGENDE display
- VELD display

- SCORE Hier staat je score die je tot nu toe hebt.
- LEVEL Hier staat de valsnelheid van de blokken
- LIJNEN Hier zie je hoeveel lijnen je gemaakt hebt vanaf het begin van het spel.
- VOLGENDE Hier staat het volgende blok
- Veld Hier gebeurt alles.

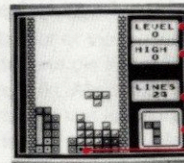
□ B-TYPE spel

Nu moet je 25 lijnen maken. Als je 25 lijnen hebt gemaakt, wordt je score geteld.. Kies eerst de valsnelheid (LEVEL) van de blokken en daarna de hoogte (HIGH) waarop ze moeten beginnen op het LEVEL keuze scherm. Hoe hoger je HIGH is, hoe hoger de stapel blokken is die aan het begin van het spel opgestapeld zijn. Als de blokken de bovenkant van het scherm zijn of als je 25 lijnen hebt gemaakt, is het spel afgelopen.

* Spel B verschilt van spel A omdat hier tijdens het spel het level niet hoger wordt.



Spel scherm



- LEVEL display
- HIGH display
- LIJNEN display
- VOLGENDE display
- VELD display

- LEVEL Hier staat de valsnelheid van de blokken.
- HIGH Hier staat de beginhoogte van de blokken.
- LIJNEN Hier staat het aantal lijnen dat je nog af moet maken. (Telt af van 25.)

VOLGENDE Dit is het volgende blok.

Veld Hier gebeurt alles.

* Als je bij spel B level 9 af hebt, hoor je een melodie en zie je een nieuw scherm. Dit verandert afhankelijk van de hoogte. Als je LEVEL 9 op HIGH 5 af hebt gemaakt, krijg je een mooie verrassing.

□ **TOP SCORE** Voor elk LEVEL en HIGH bij spel A en B kun je bij de drie hoogste scores een naam (tot zes letters) opgeven. Deze namen verdwijnen weer als je de Game Boy UIT zet. Kies met links en rechts op de ⬢ vierpuntsdruktoets de letters en leg ze vast met de A knop. (Je kunt de letters verbeteren met de B knop.) Als je de zes letters hebt vastgelegd, kun je verder gaan door op A of op START te drukken.

4. HOE SPEEL JE MET 2 SPELERS

Het 2-spelers spel is een hele nieuwe manier om TETRIS te spelen die speciaal voor de Game Boy is gemaakt en je nergens anders kunt spelen. Bij het normale TETRIS spel kun je je vaardigheden testen door het stapelen van de blokken van de computer. Bij het 2 spelers spel is het extra moeilijk, want je kunt je tegenstander ook nog blokken sturen.

Kies op het Titelscherm voor 2-PLAYER en druk op de START toets. De Game Boy waarop START is ingedrukt, is Mario en de andere Game Boy is Luigi.

Als het spel begint, moet je lijnen compleet maken. Als jij echter twee lijnen tegelijk maakt, krijgt je tegenstander er een lijn bij. Als je drie lijnen (een trippel) maakt, krijgt je tegenstander er 2 lijnen bij. Als jij vier lijnen maakt (een «TETRIS») krijgt je tegenstander er vier (!) lijnen tegelijk bij.

De winnaar is degene die het eerst 30 lijnen heeft gemaakt of de andere van het scherm heeft gedrukt. Als je vier keer wint, heb je het spel gewonnen.

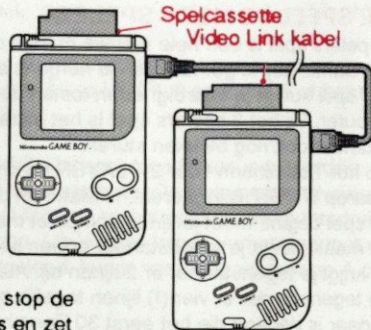
Bij het 2-spelers spel kun je een zwakkere tegenstander een betere kans geven. Door de HIGH te gebruiken krijgt de sterke speler gelijk in het begin al een aantal lijnen extra en moet die dus ook wegwerken.

1] Voor je begint met spelen

Je hebt het volgende nodig om met twee personen te spelen.

- 2 Game Boy's
- 2 TETRIS spelcassette's
- 1 Video Link kabel

GAME BOY



(1) Sluit de Video Link kabel aan en stop de spelcassette goed in de Game Boy's en zet ze AAN.

(2) Kijk eerst naar de Titelschermen op beide Game Boy's en kies dan op een voor 2-PLAYER.

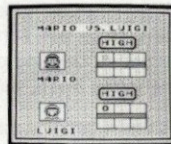
N.B.: Het spel stopt als je iets niet goed hebt aangesloten of als tijdens het spel de Video Link kabel eruit trekt. Als dit gebeurt, moet je ze eerst weer UIT zetten en opnieuw beginnen.

[2] MUSIC TYPE keuze scherm

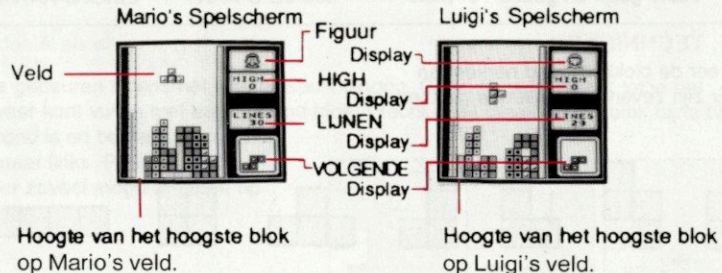
De muziek kan alleen op de MARIO Game Boy gekozen worden.

[3] Handicap (HIGH) keuze scherm

Kies de handicaps op dit scherm. Je kunt het spel alleen beginnen met de START toets op de MARIO Game Boy.
(De A en B knoppen werken niet bij dit scherm.)



[4] Spelschermen bij 2 spelers

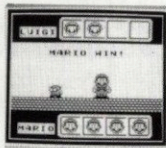


5) Tijdens het spel en andere schermen

Als de blokken boven een bepaalde hoogte komen, wordt de muziek sneller om te waarschuwen dat het gevaarlijk wordt.

Als een van de twee gewonnen heeft, zie je een scherm zoals hiernaast. Degene die vier keer gewonnen heeft, wint het spel.

* Als je tegelijk klaar bent, is de stand gelijk en gebeurt er niets



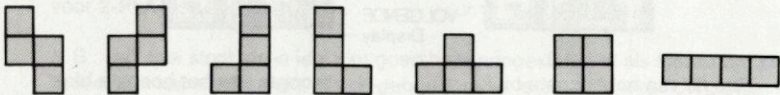
MARIO'S KANT



LUIGI'S KANT

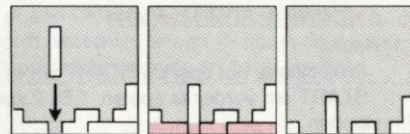
5. TECHNIEKEN

Leer de blokken goed herkennen
Er zijn zeven verschillende blokken



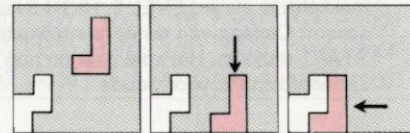
Basis strategie

- Vul alle gaten zo goed mogelijk op.
- Als een horizontale lijn zonder gaten klaar is, verdwijnt deze van het scherm.
- Alle andere blokken op het scherm vallen een plaats naar beneden.
- Als je het spel beter kent, kun je ook twee lijnen (een dubbel), drie lijnen (een trippel) of vier lijnen (een TETRIS) tegelijk laten verdwijnen. Je krijgt een hogere score voor de dubbels, trippels en Tetrissen.



Wat doe ik als dit gebeurt?

Soms gebeuren tijdens het spel dit soort dingen. Geen paniek! Wacht tot je het gat weer kunt vullen met een volgend blok. Wacht in dit geval tot het blok bijna bij de grond is en beweeg hem dan snel naar links. Probeer op die manier zoveel mogelijk gaten op te vullen.



6. ANDERE BEDIENINGEN

[1] Pauze

Druk tijdens het spel op START om te pauzeren. Druk nog een keer op START om verder te spelen. * Bij 2 spelers kan alleen MARIO het spel stoppen.

[2] Resetten

Als je tegelijk op A, B, SELECT en START drukt, ga je weer terug naar het Titelscherm. De topscore blijft wel staan.

- Je kunt niet verder spelen als maar een van de twee Game Boy's weer op 2-PLAYER wordt gezet.

[3] Hoe kun je het spel moeilijker maken:

- Door de NEXT display leeg te maken.

Als je de NEXT display leeg maakt, kun je niet zien wat het volgende blok wordt. Druk daarvoor tijdens het spel op de SELECT toets. Als je weer op SELECT drukt, komt de display weer terug.

- Voor degene die LEVEL 9, HIGH 5 al gedaan heeft: Als je denkt dat TETRIS makkelijk is als je LEVEL 9, HIGH 5 kunt maken, moet je tijdens het Titelscherm Omlaag van de vierpuntsdruktoets ingedrukt houden en dan op START drukken. Het spel gaat nu nog sneller en is nog spannender. Zie hoofdstuk 2. voor details.

- Als een spel begonnen is, verschijnt er een ♥ naast het LEVEL display.
- Als er een topscore opgeschreven wordt, verschijnt er een ♥ naast de naam. Hierdoor zie je het verschil tussen de topscore bij normale en hoge snelheid.

7. WAT IS DE SCORE

- Hoe hoger je het blok laat vallen, hoe hoger je score is. Als een blok bovenin beeld verschijnt en je laat dat vallen met ↓ op de ⬥ vierpuntsdruktoets, krijg je extra punten afhankelijk van de hoogte waarop je begon met vallen (DROP punt.) Als je tijdens de val stopt, krijg je geen extra punten.
- Verdien een hoge score door 2, 3, of 4 lijnen tegelijk te maken. Hoe hoger de stapel lijnen is die je tegelijk laat verdwijnen, hoe hoger je score is. Dit hangt ook af van het level.

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

Score scherm bij het spel B

Enkel aantal en score

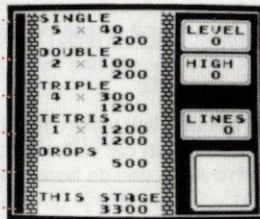
Dubbel aantal en score

Trippel aantal en score

TETRIS aantal en score

Drop score

Totale score



WAARSCHUWING

1. Neem na 2 uur spelen altijd een pauze van 15 minuten voor het beste resultaat 2. Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Bewaar hem niet bij te hoge of te lage temperaturen. Haal hem vooral niet uit elkaar.
3. Kom niet aan de elektrische contacten. Houdt hem uit de buurt van water, anders beschadigt je het spel.
4. Maak hem niet schoon met benzine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.
5. Bewaar de cassette altijd in zijn doosje.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Game Boy GAME PAK

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat dit Nintendo Game Boy Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert U het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service
Postbus 564
3430 AN NIEUWEGEIN
Nederland
Tel. 03402-51353

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service
Postbus 271
1020 Brussel
Belgie
Tel. 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt U vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02-4789048 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

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?	21
1. Description et utilisation des commandes	22
2. Avant de commencer la partie	23
3. Jeu à 1 joueur (1-PLAYER)	24
4. Jeu à 2 joueurs (2-PLAYER)	28
5. Techniques	31
6. Autres manipulations	33
7. Les points	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."

QU'EST-CE QUE TETRIS?

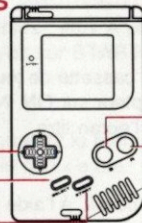
TETRIS est un nouveau type de puzzle conçu en Union Soviétique. La règle en est très simple. Sept blocs de formes différentes tombent sur le champ de jeu, l'un après l'autre. L'objectif du jeu est d'empêcher les blocs de s'empiler pêle-mêle sur le champ de jeu. Pour ce faire, vous pouvez déplacer les 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 25^{ème} ligne et un jeu 2-joueurs : vous pouvez vous connecter à un autre GAME BOY.

1. UTILISATION DES COMMANDES

Description et fonctionnement des commandes

⊕ Manette multidirectionnelle
Bouton SELECT
Bouton START



Bouton A
Bouton B

Utilisation de la manette

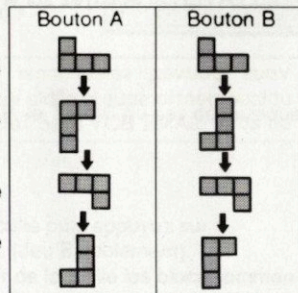


← Déplace les blocs vers la gauche.
→ Déplace les blocs vers la droite.
↓ Fait tomber les blocs rapidement.

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.



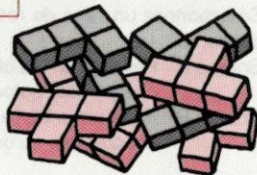
2. AVANT DE COMMENCER UNE PARTIE

[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 Video Link est connecté à un autre GAME BOY avec Tetris.

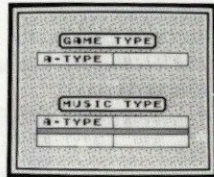
3. JEU A 1 JOUEUR (1-PLAYER)

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.

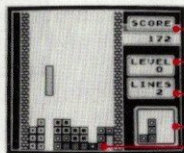
□ Jeu de type A

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.

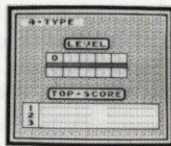
Écran de jeu



- Affichage SCORE
- Affichage LEVEL
- Affichage LINES
- Affichage NEXT
- Affichage FIELD

SCORE
LEVEL
LINES
NEXT
FIELD

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



□ Jeu de type B

L'objectif de ce jeu est de compléter 25 lignes.

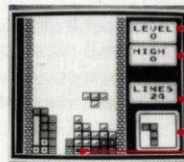
Le score sera calculé une fois les 25 lignes complétées.

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.

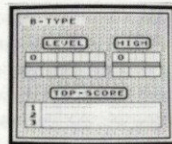
Écran de jeu



- Affichage LEVEL
- Affichage HIGH
- Affichage LINES
- Affichage NEXT
- Affichage FIELD

LEVEL
HIGH
LINES

Affiche la vitesse de chute des blocs.
Affiche le niveau d'handicap de départ.
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

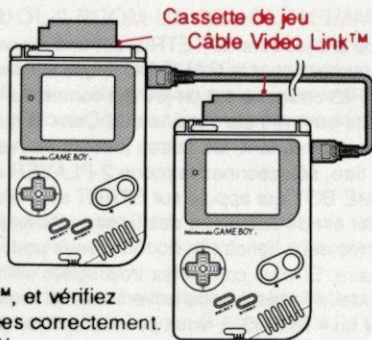
Le mode à 2 joueurs de TETRIS est une nouvelle façon de jouer, développé exclusivement pour le GAME BOY, que vous ne trouverez nulle part ailleurs. Le TETRIS ordinaire est un jeu qui consiste à tenir le plus longtemps possible face aux blocs envoyés par l'ordinateur. Dans le mode 2 joueurs, une particularité 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 Video Link™

GAME BOY



(1) Connectez le câble Video 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.

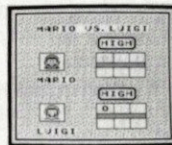
N.B. : Le jeu s'arrêtera si l'étape (1) n'a pas été faite correctement, ou si le câble est débranché et rebranché pendant le jeu. Si cela se produit, éteignez les Game Boy et recommencez au début.

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

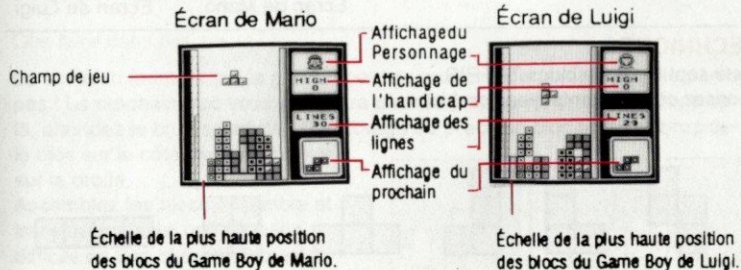
La musique du jeu ne peut être sélectionnée que du Game Boy Mario.

[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.)

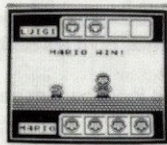


[4] Écran de jeu du mode 2-PLAYER

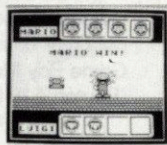


[5] Pendant le jeu et autres écrans

- 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.



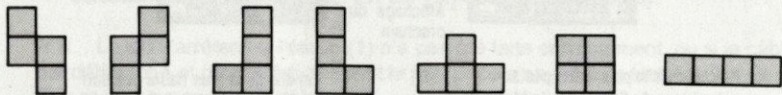
Écran de Mario



Écran de Luigi

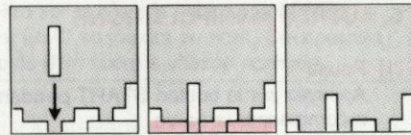
5. TECHNIQUE

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



Stratégie de base

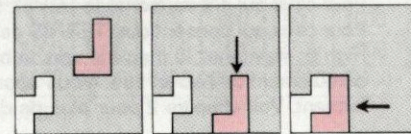
- Alignez les blocs en ligne horizontale. Assurez-vous qu'il n'y ait pas de trous.
- Si une ligne complète est formée sans trou, celle-ci disparaîtra de l'écran.
- Tous les blocs restant à l'écran tomberont d'une ligne.
- En devenant meilleur au jeu, vous pourrez compléter deux lignes (double), trois 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 dépendamment 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

SINGLE		LEVEL
5 x 40	200	0
DOUBLE		HIGH
2 x 100	200	0
TRIPLE		LINES
4 x 300	1200	0
TETRIS		
1 x 1200	1200	
DROPS	500	
THIS STAGE	3300	

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 extrêmes. 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) Ranger cette cartouche après utilisation dans son boîtier de protection.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Game Boy GAME PAK (cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantie 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-le 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 connaître 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 il était modifié 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 apparaît 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.