SUPER TETRIS™

Version Amiga

Spectrum HoloByte®

Quelques mots concernant ce jeu

Vous avez acheté un de nos produits et nous vous en remercions. Pour votre convenance, vous pouvez copier la ou les disquettes d'origine afin de protéger votre investissement. N'oubliez pas que les promoteurs de ce produit vous font confiance et comptent sur vous pour ne pas distribuer de copies de ce jeu. Il leur a fallu beaucoup de temps, d'efforts et d'argent pour vous présenter ce logiciel, et les redevances obtenues sur les ventes constituent leur unique source de revenus. Votre achat leur permettra de consacrer le temps et l'énergie nécessaires à la réalisation de nouveaux logiciels de qualité à l'avenir.

Nous nous sommes engagés à vous fournir des produits du meilleur rapport qualité prix. Si vous avez des questions concernant un de nos logiciels ou si vous avez des suggestions de programmes, n'hésitez pas à nous contacter à l'adresse suivante:

Spectrum HoloByte
2061 Challenger Drive
Alameda, CA 94501
(510)522-1164
(510)522-3587 FAX

America Online: SPHERE
CompuServe: 760004,2144
GEnie: HOLOBYTE
Internet: 76004.2144@COMPUSERVE.COM
Prodigy: TKNJ33A

Gilman G.Louie, PDG
Sphere, Inc.

Table des Matières

Privyét! 1
Equipement requis 2
Installation 2
Instructions de chargement 3
Question Trivial Circus 4
Termes à connaître 4
Configuration du Jeu 5
- Sélectionnez un Mode de Jeu 5
- Sélectionnez un Niveau de Difficulté 6
- Sélectionnez un Dispositif de Contrôle 6
- Sélectionnez les Options 7
- Prêts...Partez! 7

Comment jouer à Super Tetris 7
- Pièces et Bombes 9
- Comment déplacer les pièces 10
  - Joueur 1: mode un joueur 10
  - Joueur 1: modes compétition, coopération & face-à-face 10
  - Joueur 2: modes compétition, coopération & face-à-face 11
- Trésors 11
- Comment terminer le niveau 12
- Niveaux Supérieurs 13

Barre de Menus 13
Score 14
- Meilleurs Scores 15

Variations de Jeu 16
- Parties chronométrées 16
- Mode coopération 16
- Mode compétition 16
- Mode face-à-face (head-to-head) 17
  - Installation Head-to-Head 18
  - Jouer à Super Tetris en face-à-face 19
  - Fin d'une partie en face-à-face 19

Stratégie 20

Générique

Conception originale du jeu: Gilman Louie, Alexey Pajitnov, Vladimir Pokhilko, Joel Powers and Les Watts
Programmation de la version IBM: Heather Mace
Programmation supplémentaire: Joel Powers, Jill Veronda, Eng An Jio, Farah Soebrata and Les Watts
Conception artistique: Louis Sremac, Dan Guerra Chuck Butler, Zachary Fuller and Eric Grotke
Programmation du son: Don Harlow
Musique: Ed Bogas and Paul Mogg
Effets sonores: Paul Mogg
Responsable technique: Lee Powell
Responsable produit: Marisa Ong
Manuel: Steve Englehart, Robert Giedt and Marisa Ong
Conception artistique du manuel: Chuck Butler
Equipe des testeurs: Brett Amick, Randy Angle, Kurt Boutin, Andy Edlen, Bob Flickinger, Mike Nebeker, Stacey Springer, Jim Sullivan and R. Anton Widjaja
Tous nos remerciements à: Barbara Gleason, Rosann Goodrow, Rita Harrington, Sherry Kelley, Guymond Louie, Ann McCue, Lisa Meucci, Mike Nelson &Henk Rogers
Directeur de projet Amiga: Leo Fouhy
Programmation Amiga: Paul Houbart
Programmation supplémentaire Amiga: David Shea, Andrew Parton, Mark McCubbin
Musique Amiga: John Broomhall, Andrew Parton
Conception artistique Amiga: Mark Scott, Trevor Slater, Martin Calvert
Testeurs Amiga: Richard Bakewell, Andy Luckett, David Henson, Nick Stokes, Peter Woods, Philip O'Donnell
Révisions pour le manuel Amiga: Rob Davies and Sarah Kerr

Service Clients

Si vous avez des questions concernant l'utilisation de Super Tetris ou de tout autre produit, n'hésitez pas à contacter le Service Clients de MicroProse à l'adresse suivante:

✍ MicroProse Ltd.,
Unit 1, Hampton Rd. Industrial Est.
Tetbury,
Glos. GL8 8LD
ATTN (à l'attention de): Customer Support (Service Clients)

☎ Tél: (+44) 666 504326
de 9 heures à 17 heures
Du lundi au vendredi

Super Tetris © 1991 Sphere, Inc. Tetris © 1987 V/O Electronorgtechnica (Elorg). Super Tetris est une marque et Tetris est une marque déposée de Elorg. Tous droits réservés. Spectrum HoloByte est une marque déposée de Sphere, Inc. Tous droits réservés. Portions © Genus Microprogramming, Inc. 1988-1991. Head-to-Head ® est une marque déposée de Hasbro, Inc. et est exploitée sous licence. Les autres marques sont la propriété des détenteurs respectifs.

Privyét!

Tout d'abord il y eut *Tetris*. Puis vint la chute du communisme. Coïncidence ou plan hyper astucieux?

Réfléchissons: lorsque Alexey Pajitnov conçut Tetris, il existait très peu d'ordinateurs sur l'ensemble du territoire soviétique et les autorités étaient fort désireuses de contrôler le flot d'informations que ces ordinateurs étaient à même de fournir. Mais le jeune russe, qui était drôlement calé, continua sur sa lancée et mit son jeu au point malgré tous ces obstacles et trouva un moyen de le commercialiser à travers le monde entier. Tetris devint l'un des jeux qui connurent le plus grand succès au monde et la créativité qui ne demandait qu'à s'exprimer dans l'hémisphère est se retrouva soudain sous le feu des projecteurs. Qui peut dire si ce seul exemple a suffi à prouver aux bureaucrates soviétiques qu'il valait mieux foncer tête baissée à la rencontre des temps modernes que rester en arrière? Ce dont nous sommes sûrs, c'est que le monde a commencé à fredonner des airs de balalaïka et que les commissaires du peuple sont tombés ...

...laissant à Alexey davantage de liberté pour faire de Tetris un jeu encore plus distrayant et passionnant qui se présente maintenant de cette façon:

- Le puits est plus profond et défile au fur et à mesure que les pièces tombent.
- Le fond du puits est rempli de "décombres" qui cachent sept sortes de trésors ensevelis.
- En supprimant une ligne, vous gagnez un groupe de bombes que vous pouvez utiliser pour faire exploser des pièces indésirables ou pour activer les trésors.
- Le jeu passe à un niveau supérieur quand vous avez fait entièrement apparaître l'image qui se cache dans les décombres.

Q: *L'animal préféré de la famille Duroff était un cochon de cirque qui devint presque aussi célèbre que ses propriétaires. Quel était son nom?*

R: ***Chuska**. Les Duroff l'ont dressé pour sauter en parachute d'un ballon. Chuska devint presque aussi populaire auprès des spectateurs de cirque que ses propriétaires.*

Q: *Quelle est la devise de l'Ecole du Cirque de Moscou?*

R: *La tête pleine pour un meilleur équilibre **(Balance is better if the head is full).***

Q: Quel célèbre clown russe possédait un chien qui s'appelait Pushek?

R: ***Karandash.*** *Prenant l'attitude d'un orateur, une patte sur le podium, Pushek aboyait et Karandash annonçait: "le discours du Ministre de la Propagande, Goebbels, est à présent terminé."*

- Le nombre de pièces que vous pouvez utiliser pour faire disparaître les décombres dans le puits est limité.
- Les pièces tombent plus vite et il est plus difficile d'éliminer les décombres aux niveaux de difficulté supérieurs.
- Il est possible de faire tomber les pièces plus vite en appuyant sur une touche; mais si vous cessez d'appuyer, les pièces continuent de tomber à la vitesse normale.
- La partie est finie si les pièces atteignent le sommet du puits, si vous manquez de pièces ou si vous manquez de temps (dans une partie en temps limité).
- Il existe des parties chronométrées à un seul joueur, des parties en coopération, des parties en compétition et des parties en face-à-face.

Etes-vous prêts à vous lancer dans *Super Tetris?* Qui sait? Il se peut que vous soyez sur le point de changer le cours de l'histoire - une fois de plus!

Equipement requis

Super Tetris fonctionne sur tout Commodore Amiga 500, 500 plus, 600, 1500, 2000, 2500 ou 3000 possédant au moins 1Mo de RAM.

Vous pouvez jouer à partir du clavier seulement, ou bien en utilisant un joystick ou une souris.

Installation

Commencez par copier votre disquette de programme Super Tetris, puis mettez la disquette d'origine en lieu sûr.

Installation sur disquette

Pour faire des copies de Super Tetris, chargez la disquette Workbench et insérez la disquette de programme que vous voulez copier. Une icône disquette apparaîtra. Cliquez une fois sur l'icône disquette et le nom de la disquette apparaîtra. Maintenez enfoncé le bouton droit de la souris et

vous verrez s'afficher trois menus. Choisissez le menu Workbench et sélectionnez l'option "Duplicate" (copier). Suivez tous les prompts à l'écran et la disquette sera copiée sur votre disquette vierge.

Une fois la copie terminée, vous devrez donner le même nom à la copie de la disquette qu'à la disquette d'origine. Pour cela, insérez la copie de la disquette, cliquez une fois sur son icône avec le bouton gauche de la souris et appuyez ensuite sur le bouton droit. Sélectionnez l'option "Rename" (redonner un nom) sur le menu Workbench. Enfin, effacez le préfixe "Copy Of" devant le nom de la disquette et appuyez sur la touche [Return].

Installation sur disque dur

Bootez votre disque dur normalement et insérez la Disquette de Super Tetris. Ouvrez cette disquette et cliquez deux fois sur l'icône "INSTALL". Suivez les prompts à l'écran. Un tiroir appelé "Supertet" sera créé sur votre disque dur, contenant tous les fichiers nécessaires.

Instructions de chargement

Chargement à partir d'une disquette

Si votre ordinateur a le KickStart en ROM, insérez la disquette de Super Tetris dans le lecteur interne. Le programme se chargera automatiquement.

Si votre ordinateur n'a pas de KickStart en ROM, chargez le KickStart comme d'habitude, puis insérez votre disquette de Super Tetris dans le lecteur interne. Le programme se chargera automatiquement.

Chargement à partir du disque dur

Bootez votre disque dur comme d'habitude. Ouvrez le tiroir "Supertet" et cliquez deux fois sur l'icône "Game" (jeu).

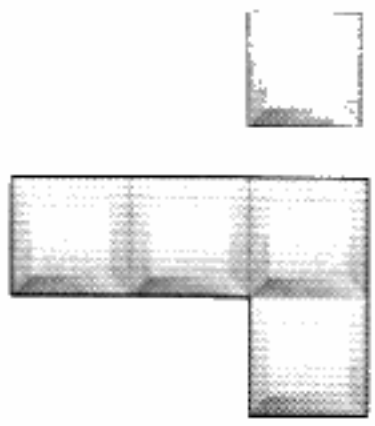
La séquence d'introduction et l'écran générique de Super Tetris ne tarderont pas à apparaître.

Q: Quelle est la discipline de cirque inventée par les Russes que les tigres, eux, n'aiment probablement pas beaucoup?

R: Le Cirque d'Eau ***(Water Circus).*** *En plus du cirque traditionnel, les Russes ont conçu le Cirque sur Glace et le Cirque d'Eau, avec des tigres qui évoluent dans l'eau.*

Q: Un des frères Fratellini est né en Russie; un autre est né en Italie. Où est né le troisième?

*R: En **France**. Les frères Fratellini sont tous nés dans des pays différents. Ils ont présenté des spectacles en Russie pendant des années avant de devenir populaires à Paris.*



Q: En plus de l'acrobatie, de la gymnastique et de l'équilibrisme, quelle discipline les élèves de l'Ecole du Cirque de Moscou doivent-ils étudier?

*R: L'art de jongler **(juggling).***

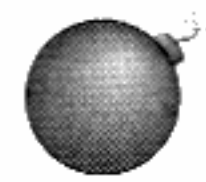
Question Trivial Circus

Après l'introduction, une question sur le Cirque de Moscou vous sera posée. Vous avez droit à deux essais pour trouver la bonne réponse (en anglais) et continuer la partie. Reportez-vous simplement à la page du manuel dont le numéro est indiqué sur l'écran. Lisez la question qui se trouve dans la marge et tapez la réponse. Il vous suffit de taper les quatre premiers caractères et d'appuyer sur Enter.

Termes à connaître

Niveau	Niveau de difficulté du jeu.
Carré	Unité de base d'une pièce de *Super Tetris*.
Pièce	Constituée de quatre carrés. Il y a sept pièces uniques.
Pièce suivante	Prochaine pièce qui va tomber. Ceci est indiqué de sorte que vous puissiez déterminer à l'avance où la placer dans votre puits.
Pièces restantes	Nombre de pièces qu'il vous reste pour terminer le niveau.
Ligne	Rangée horizontale de carrés que l'on obtient en assemblant des pièces.
Puits	Endroit où la partie se joue, 28 carrés de profondeur.
Ligne d'eau	La ligne qui se trouve à 14 lignes au-dessous du sommet du puits, au-dessus des décombres.
Décombres	Carrés se trouvant sous la ligne d'eau et ayant été préalablement placés dans le puits.

Bombe Pièce spéciale qui détruit les carrés et s'auto-détruit quand elle est en contact avec des carrés ou d'autres bombes.



Trésor Carré spécial enfoui dans les décombres qui permet d'obtenir des récompenses quand il est touché par une bombe.

Configuration du Jeu

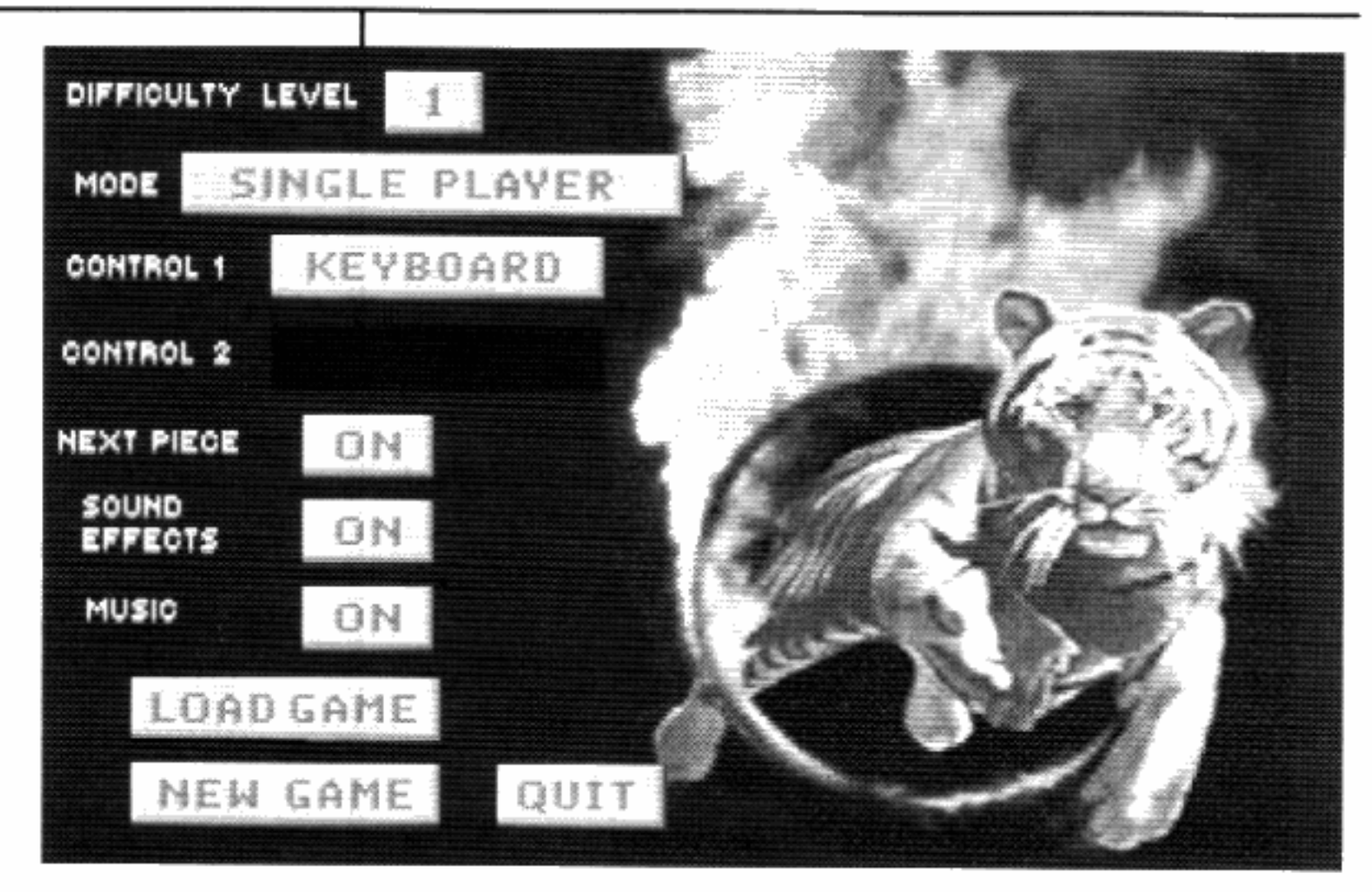
L'écran de Configuration du Jeu (voir illustration à la page suivante) vous permet de choisir le type de partie que vous désirez. Faites vos choix en déplaçant la flèche sur l'écran avec les touches flèches haut et bas ou avec la souris. Quand la flèche est positionnée selon votre choix, appuyez sur les touches flèches gauche ou droite, ou bien cliquez sur le bouton de la souris gauche ou droit pour faire afficher les options voulues. Un bouton n'apparaîtra pas si l'option correspondante n'est pas disponible.

Sélectionnez un Mode de Jeu

Il existe sept modes de jeu dans Super Tetris: Single Player (Un joueur), Single Player 5 Minute (Un joueur 5 minutes), Single Player 10 Minute (Un joueur 10 minutes), Single Player 15 Minute (Un joueur 15 minutes), Cooperative (Coopération), Competitive (Compétition) et Head-to-Head (Face-à-face). Utilisez les touches flèches haut et bas pour mettre en évidence le mode de jeu et utilisez les touches flèches gauche ou droite pour sélectionner une nouvelle option. Nous vous conseillons de commencer par le mode "Single Player" pour vous familiariser avec Super Tetris avant d'essayer les autres modes de jeu. Les explications pour jouer et compter les points dans une partie à un joueur vous sont données dans la section "Jouer à Super Tetris" de ce manuel. Les autres modes de jeu sont expliqués dans leurs chapitres respectifs.

Q: Que signifie le mot "Qvadratiki" en français?

*R: Marelle (**Hopscotch** en anglais). Pour se détendre après les cours, les étudiants de l'Ecole de Cirque de Moscou jouent souvent à la marelle.*



Sélectionnez un Niveau de Difficulté

Plus le numéro du niveau de difficulté (Difficulty Level) est élevé, plus les pièces tombent vite. De plus, il est plus difficile d'éliminer les décombres, la profondeur du puits augmente et différentes sortes de trésors apparaissent. Utilisez les touches flèches haut et bas pour mettre en évidence le niveau de difficulté, puis utilisez les touches flèches gauche et droite pour sélectionner une nouvelle option. Nous vous conseillons de commencer par le Niveau 1 pour vous faire une idée de Super Tetris avant de passer aux niveaux de difficulté supérieurs.

Sélectionnez un Dispositif de Contrôle

Placez-vous maintenant sur le bouton du joueur 1 (Control 1) et choisissez la méthode de contrôle que vous désirez. Vous pouvez utiliser le clavier (Keyboard), le Joystick ou la Souris (Mouse). Si vous avez sélectionné une partie en mode coopération ou compétition, les mêmes choix apparaissent pour le Joueur 2 (Control 2), juste au-dessous du Joueur 1.

Sélectionnez les Options

Les boutons suivants vous permettent de changer la manière de jouer.

Vous avez la possibilité de savoir à l'avance quelle pièce tombera après la pièce actuellement affichée sur l'écran en choisissant "Next Piece On" (Pièce suivante affichée). Le jeu est plus stimulant si vous ne savez pas ce qui suit (position "Off") et vous gagnerez plus de points si vous jouez bien. Nous vous proposons toutefois, d'apprendre à jouer à Super Tetris en activant l'option pièce suivante.

Vous avez également la possibilité d'activer ou non les effets sonores en choisissant "Sound Effects On/Off" (Avec ou sans effets sonores), ainsi que la musique: "Music On/Off" (Avec ou sans musique).

Prêts...Partez!

Sélectionnez "New Game" (Nouvelle partie) pour commencer une toute nouvelle partie. Cela active tous les choix que vous avez faits sur l'écran de Configuration du jeu et fait démarrer le jeu.

"Load Game" (Charger partie) fait redémarrer la partie sauvegardée. Vous ne pouvez avoir qu'une seule partie sauvegardée à la fois.

Vous quittez le jeu en sélectionnant "Quit" (Quitter) sur l'écran de Configuration du Jeu.

Comment jouer à Super Tetris

Super Tetris commence par le niveau que vous avez sélectionné sur l'écran de Configuration du Jeu, mais le Niveau 1 est le niveau par défaut. Chaque niveau fait apparaître le puits sur le côté gauche et une scène du Cirque de Moscou de renommée mondiale sur le côté droit.

Dans les parties à un joueur et en coopération, le score est indiqué dans le cadre situé en bas à gauche. Pour les parties en compétition et en face-à-face, le score du Joueur 1 apparaît dans un cadre en bas à gauche de l'écran et celui du Joueur 2 en haut à droite.

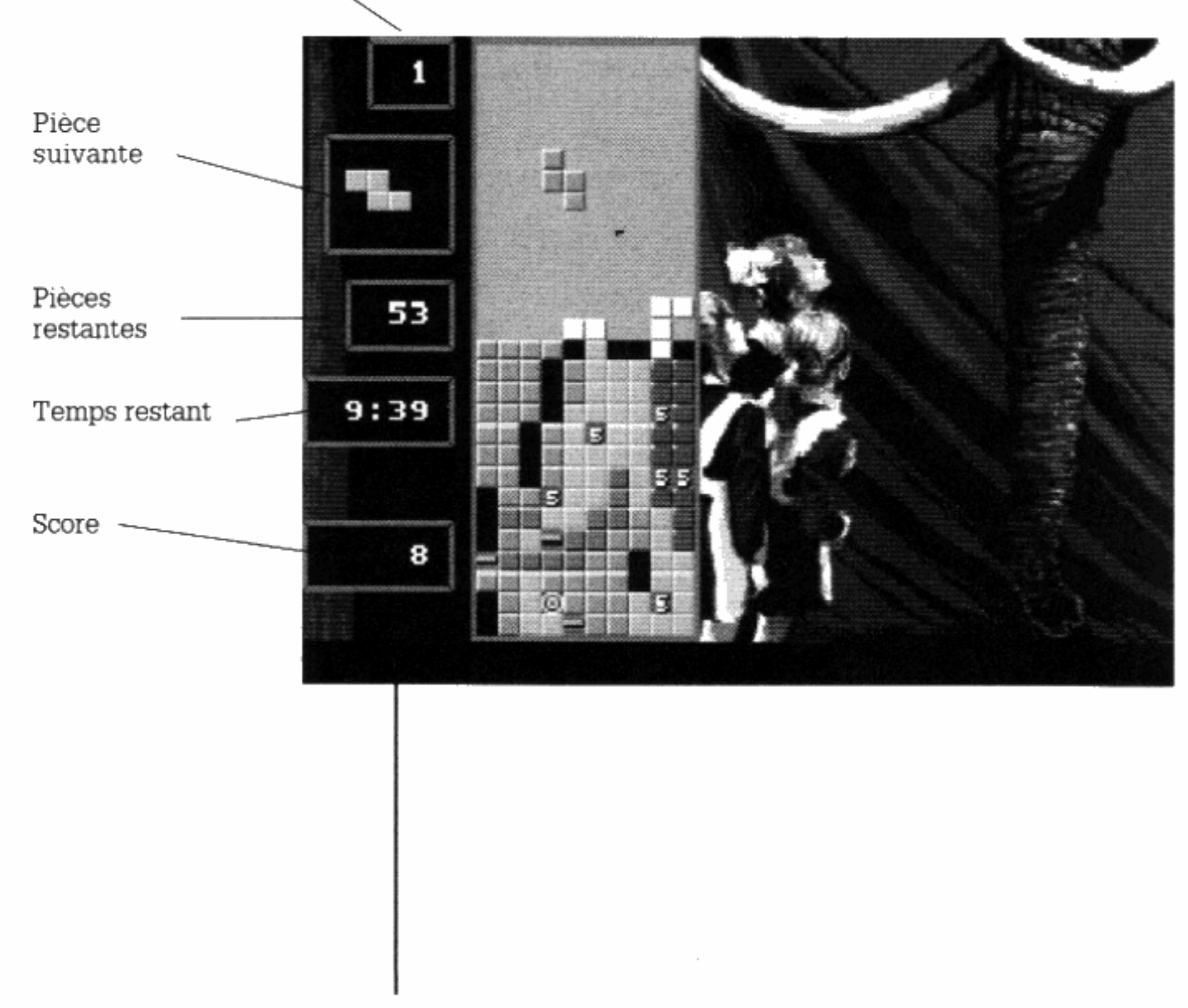
Q: Mis à part leur célèbre cochon, quel autre animal les frères Duroff utilisaient-ils dans leurs numéros?

*R: Des **rats**. Les frères Duroff, deux célèbres artistes du cirque russe, ont dressé un cochon et des centaines de rats pour leurs numéros de cirque.*

Pour les parties à un joueur et en coopération, le niveau est indiqué dans le cadre en haut à gauche de l'écran. Dans les parties en compétition et en face-à-face, le niveau est indiqué en haut à gauche du puits.

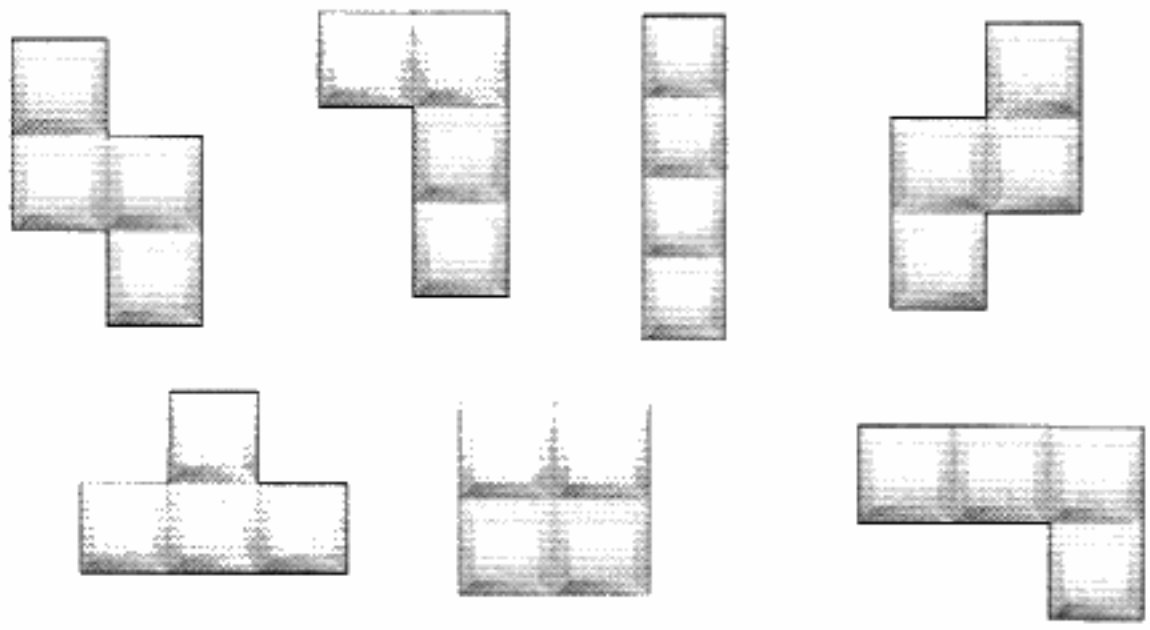
Si vous choisissez "Next Piece On" (Pièce suivante affichée) sur l'écran de Configuration du Jeu, l'image de la pièce suivante qui va tomber apparaît dans le cadre situé sous le niveau de difficulté. Pour les parties en compétition et en face-à-face, chaque joueur a un cadre séparé pour la pièce suivante.

Le nombre de pièces restantes pour le niveau en cours est indiqué sous l'image de la pièce suivante.



Pièces et bombes

Les pièces de *Super Tetris* ont sept formes différentes:



Chaque niveau a un nombre limité de pièces au départ. Pour la plupart des modes de jeu, il y a 50 pièces mais pour les modes coopération et face-à-face, il y en a 100. Chaque fois qu'une pièce de Super Tetris tombe, le nombre de pièces restantes diminue d'une unité. Si le nombre de pièces descend à zéro (0), la partie est terminée. Vous pouvez obtenir plus de pièces en complétant les lignes ou en faisant exploser certains trésors. Chaque fois que vous finissez un niveau, le nombre de pièces revient à 50 (ou 100 s'il s'agit des modes coopération ou face-à-face), et vous avez alors 50 (ou 100) pièces disponibles pour terminer le nouveau niveau.

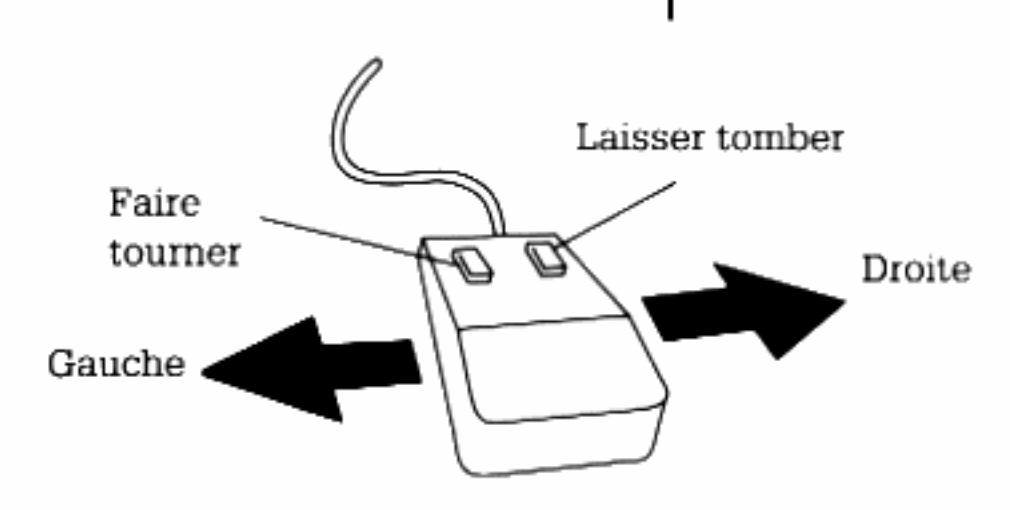
La partie inférieure du puits est remplie d'eau et de décombres. Les pièces tombent au hasard du haut du puits et ce, jusqu'à ce qu'elles atterrissent sur une autre pièce ou sur les décombres. Vous devez positionner les pièces quand elles tombent et essayer de les assembler au fond du puits comme un puzzle. Quand une ligne horizontale occupant toute la largeur du puits est obtenue, la ligne disparaît et la "pièce" qui tombe ensuite n'est autre qu'un groupe de bombes. Ce groupe de bombes peut également être positionné quand il tombe et il détruit tous les carrés qu'il touche. Les bombes ne sont pas soustraites au nombre de pièces.

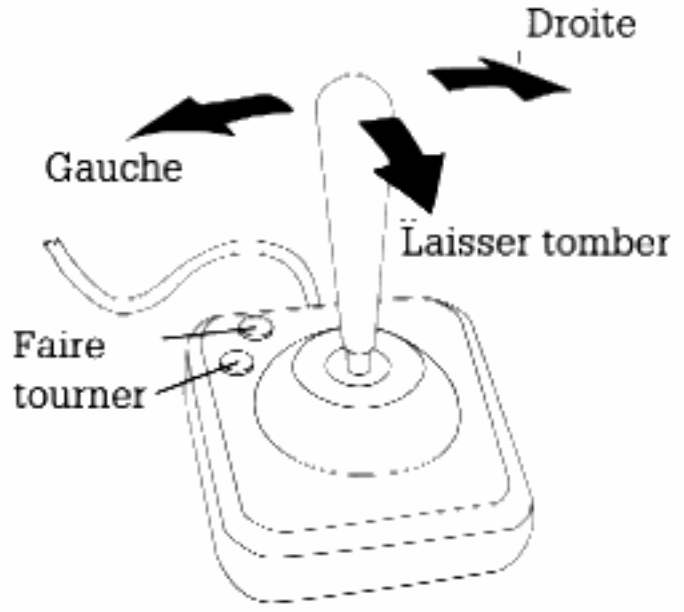
Les groupes de bombes sont obtenus de la manière suivante:

1 ligne complète	2 bombes
2 lignes complètes	4 bombes
3 lignes complètes	8 bombes
4 lignes complètes et plus	12 bombes

Comment déplacer les pièces

Au fur et à mesure que les pièces ou les bombes tombent dans le puits, vous pouvez les déplacer vers la gauche ou vers la droite, les faire tourner ou les faire tomber plus rapidement en utilisant le dispositif de contrôle que vous avez choisi sur l'écran de Configuration du Jeu. Vous pouvez déplacer les pièces en utilisant le joystick ou la souris comme indiqué:





Q: Pour quel genre de numéro le Cirque de Moscou est-il particulièrement célèbre?

R: Les numéros avec les animaux ***(animal acts)****. Le Cirque de Moscou a toujours été très célèbre pour ses numéros avec des animaux que l'on n'a pas l'habitude de voir au cirque tels que les hippopotames, les pingouins, les kangourous et les pélicans.*

Le tableau suivant indique les touches qui commandent le déplacement des pièces et des bombes:

Joueur 1: Mode un joueur

Déplacer la pièce à gauche	←
Déplacer la pièce à droite	→
Faire tourner la pièce	↑
Laisser tomber la pièce	↓

Joueur 1: Modes Compétition, Coopération et Face-à-Face

Déplacer la pièce à gauche	A
Déplacer la pièce à droite	D
Faire tourner la pièce	S
Laisser tomber la pièce	X

Joueur 2: Modes Compétition, Coopération et Face-à-Face

Déplacer la pièce à gauche ◄

Déplacer la pièce à droite ►

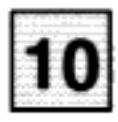
Faire tourner la pièce ▲

Laisser tomber la pièce ▼

Trésors

Les trésors sont ensevelis dans les décombres. Quand une bombe fait exploser un trésor, vous obtenez les avantages suivants:

5 pièces viennent s'ajouter au nombre de pièces restantes.



10 pièces viennent s'ajouter au nombre de pièces restantes.

15 pièces viennent s'ajouter au nombre de pièces restantes.

se transforme en bulle qui se déplace vers le haut, remplissant tous les espaces vides avec des pièces, jusqu'à ce qu'elle atteigne la ligne d'eau.

se transforme en bulle qui se déplace vers le haut, détruisant tous les décombres et les trésors qu'elle touche jusqu'à ce qu'elle atteigne la ligne d'eau.

supprime la ligne dans laquelle il se trouve.

détruit tous les carrés, les trésors et vos autres bombes sur une surface environnante de trois carrés sur trois.

transforme la pièce suivante en une bombe dont la forme est celle de la pièce suivante.

transforme la pièce suivante en une pièce constituée de quatre carrés bleus alignés.

Q: Qui fonda le cirque russe?

*R: **Charles Hughes,** un écuyer anglais qui fut à l'origine de la création du premier cirque russe en 1793.*

Q: Quel écrivain a écrit une nouvelle s'inspirant des expériences de Vladimir Duroff et de son chien Kashtanka?

*R: Tchekhov **(Chekhov)**. Anton Tchekhov a écrit "Kashtanka" qui s'inspire d'une histoire que lui avait rapportée Vladimir Duroff.*

Les trois premiers trésors vous offrent davantage de pièces pour former des lignes, ce qui vous donne de plus grandes chances de terminer le niveau. Le quatrième trésor est précieux pour remplir les trous afin de créer de nouvelles lignes. Le trésor suivant élimine toutes les pièces qui surplombent les trous, ce qui facilite le remplissage des trous. Comme le sixième trésor supprime une ligne, vous devriez toujours le faire exploser. Le septième trésor détruit une bonne partie des décombres. Le trésor suivant vous donne droit à une possibilité supplémentaire de faire exploser des objets avec des bombes et le dernier trésor est cette longue pièce droite que vous voulez toujours obtenir.

Comment terminer le niveau

Quand une ligne horizontale disparaît, on obtient l'un des deux cas suivants. Si la ligne est au-dessus de la ligne d'eau, tous les carrés situés au-dessus de cette ligne tombent dans l'espace vide. Si la ligne est au-dessous de la ligne d'eau, les décombres montent et remplissent l'espace vide. Si les décombres atteignent la ligne d'eau (c.-à-d. si vous complétez la dernière ligne des décombres), vous avez gagné ce niveau. Chaque fois que vous terminerez un niveau, vous obtiendrez un bonus avant de passer au niveau suivant, et vous aurez davantage de pièces pour terminer le nouveau niveau.

Vous perdez le niveau si l'une des quatre situations suivantes se présente avant que vous ayez terminé le niveau:

1. Vous laissez les pièces atteindre le haut du puits.
2. Il vous manque des pièces.
3. Vous manquez de temps dans une partie chronométrée.
4. Dans une partie en face-à-face, l'autre joueur termine son niveau le premier.

Niveaux supérieurs

Au début de chaque niveau supérieur, une autre scène du Cirque de Moscou apparaît à l'arrière-plan. De plus, la profondeur des décombres est plus importante et les pièces (jusqu'à la fin du niveau 10) tombent plus vite. Enfin, de nouveaux types de trésor font leur apparition aux niveaux supérieurs.

Barre de Menus

Il existe une barre de menus sur l'écran de jeu que vous pouvez utiliser pour changer vos options en cours de partie. Appuyez sur [Esc] pour faire apparaître la barre de menus. Quand la barre de menus est affichée, vous pouvez utiliser les touches flèches gauche et droite, les touches spéciales dont la liste se trouve à la page suivante, ou la souris pour sélectionner les menus déroulants. Utilisez les touches flèches haut et bas ou la souris pour mettre en évidence les commandes à l'intérieur des menus; appuyez ensuite sur [Enter] ou sur le bouton de la souris pour sélectionner la commande mise en évidence. Appuyez sur [Esc] pour faire disparaître la barre de menus.

About (au sujet de ce jeu)			Generique
Game (partie)	Alt	G	
New (nouvelle) partie)	Alt	N	Abandonne la partie et en commence une nouvelle
Abort (abandonner)	Alt	A	Abandonne la partie et revient à l'écran de Configuration du Jeu
End	Alt	E	Finit la partie en donnant un score et passe à l'écran des Meilleurs Scores
Load (charger)	Alt	L	Charge une partie préalablement sauvegardée
Save (sauvegarder)	Alt	S	Sauvegarde la partie en cours

Q: Les ours qui font du patin à glace au Cirque sur Glace sont tellement doués que les Russes affirment qu'ils pourraient battre une équipe de hockey nationale; de quel pays s'agit-il?

*R: Le **Canada**. Dans un numéro du Cirque sur Glace, des équipes d'ours-patineurs jouent au hockey. Les ours sont si doués que certains Russes affirment qu'ils pourraient battre l'équipe canadienne des Maple Leafs.*

Q: En plus de l'élocution et du théâtre, quelle discipline un élève doit-il étudier pour devenir clown au Cirque de Moscou?

*R: La **pantomime.***

Q: Quel auteur a écrit une pièce dont la mise en scène s'inspirait du cirque, où l'enfer se transformait en cirque et les démons étaient incarnés par des clowns?

*R: **Tolstoy.** En 1919, la pièce de Tolstoy intitulée "Le premier distillateur" fut adaptée en s'inspirant du cirque.*

PAUSE	Alt	P	Interrompt la partie momentanément
QUIT (QUITTER)	Alt	X	Quitte le jeu
OPTIONS	Alt	O	
NEXT PIECE (PIECE SUIVANTE)	Ctrl	N	Active/désactive (On/Off)
SOUND EFFECTS (EFFETS SONORES)	Ctrl	S	Avec ou sans
MUSIC (MUSIQUE)	Ctrl	M	Avec ou sans
HIGH SCORES (MEILLEURS SCORES)	Alt	H	
SINGLE PLAYER (UN JOUEUR)			
SINGLE PLAYER TIMED (UN JOUEUR CHRONOMETRE)			Sous menu pour choisir 5 minutes, 10 minutes ou 15 minutes
COOPERATIVE (COOPERATION)			
COMPETITIVE (COMPETITION)			
HEAD-TO-HEAD (FACE-A-FACE)			

Score

Des points sont accordés pour chaque pièce qui tombe, pour la vitesse à laquelle les pièces tombent, pour chaque ligne complète, pour avoir terminé le niveau avec les pièces restantes et pour tous les espaces blancs au-dessus de la ligne d'eau. N'oubliez pas que les points sont attribués pour les lignes complètes et non pour les lignes qui sont éliminées par des bombes ou des trésors. Si vous complétez un maximum de lignes avec une seule pièce, vous obtenez un score par ligne plus élevé. D'autre part, vous obtenez plus de points si l'option pièce suivante (Next Piece) est désactivée.

Pour chaque ligne complétée, vous gagnez:

1 ligne	7 points
2 lignes	14 points
3 lignes	28 points
4 lignes	56 points

plus de lignes (nombre de lignes x 15) points

La vitesse de chute de chaque pièce est ensuite calculée et multipliée par le niveau. Si vous aviez choisi "Next Piece Off" (Pièce suivante non affichée), le total est multiplié par 25%.

A la fin de chaque niveau, vous gagnez un super bonus qui est calculé de la manière suivante: (pièces restantes x 4 x niveau) + (nombre d'espaces blancs au-dessus de la ligne d'eau x niveau).

Meilleurs Scores

Quand vous arrivez en fin de partie, vous passez à l'écran des Meilleurs Scores correspondant au mode de jeu que vous avez choisi (un joueur, un joueur 5 minutes, un joueur 10 minutes, un joueur 15 minutes, coopération, compétition ou face-à-face). Que votre score soit ou non parmi les dix scores les plus élevés, il apparaît sous la liste des Meilleurs Scores. Si votre score fait partie des Meilleurs Scores, un cadre de dialogue apparaît. Tapez votre nom, puis appuyez sur [Enter] ou cliquez sur OK pour enregistrer votre score qui apparaîtra ensuite sur la liste.

Cliquez sur OK pour revenir à l'écran de Configuration du Jeu.

Cliquez sur ERASE pour effacer les Meilleurs Scores affichés.

Q: Quel rôle jouait Vladimir Duroff dans l'un de ses numéros?

*R: Le Joueur de Flûte **(Pied Piper)**. Dans l'un des numéros des frères Duroff, Vladimir était le Joueur de Flûte de Hamelin. Quand il jouait de la flûte, des centaines de rats dressés grouillaient autour de lui.*

Q: Quel est le seul animal de grande taille avec lequel les élèves de l'Ecole du Cirque de Moscou ont le droit de travailler?

*R: Le cheval **(horse)**. Les étudiants sont formés à toutes les disciplines du cirque sauf le dressage d'animaux sauvages. Le cheval est le seul animal de grande taille que les étudiants soient autorisés à dresser.*

Q: Quel type de clown apparut pour la première fois dans un cirque russe?

*R: L'Auguste **(Redhead clown)**. L'Auguste fit sa première apparition dans un cirque russe; il portait une perruque rousse, un maquillage aux couleurs vives et un nez rouge.*

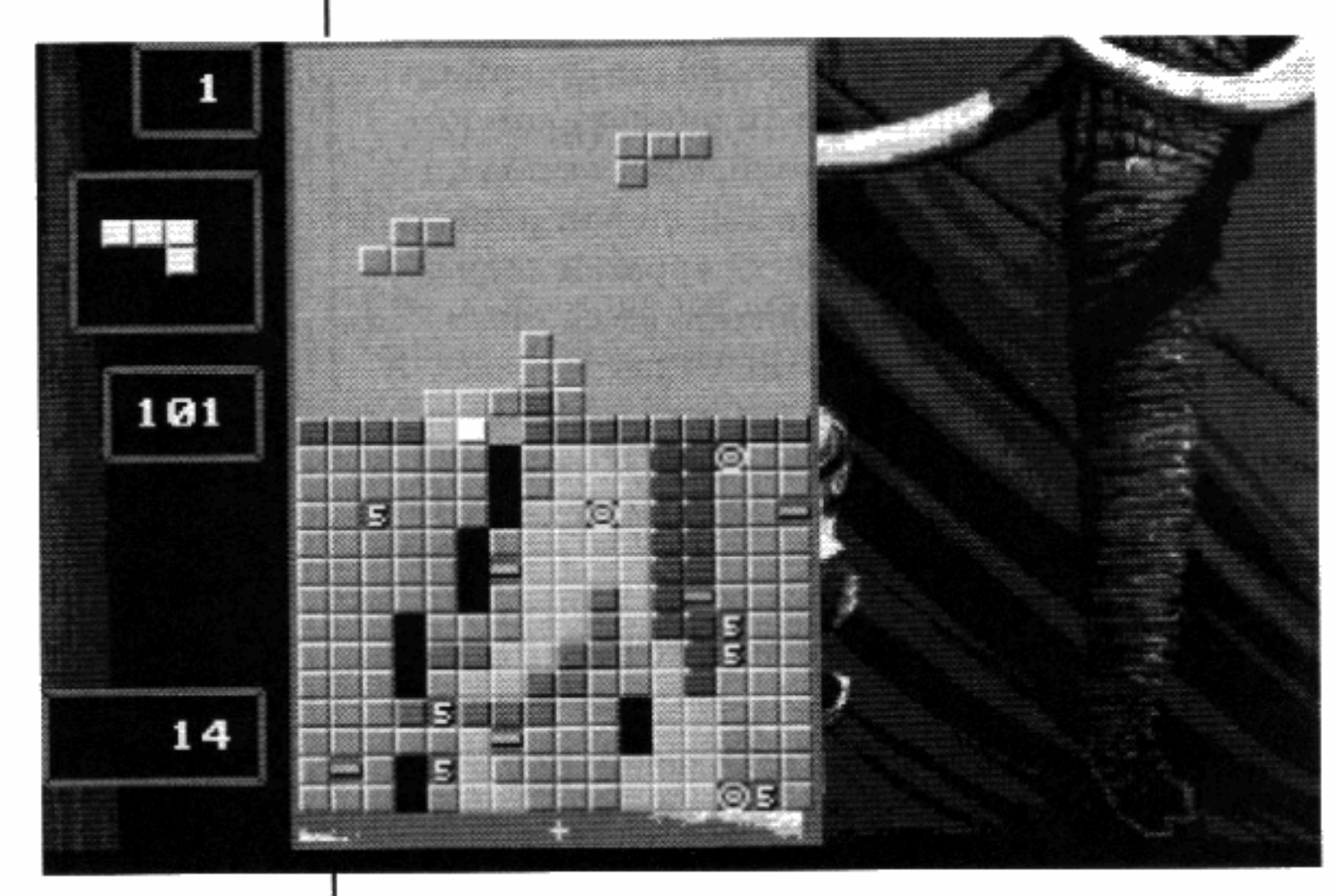
Variations de Jeu

Parties chronométrées

Pour ces parties de Super Tetris, vous jouez pendant une durée fixée à l'avance - 5 Minutes, 10 Minutes ou 15 Minutes - et vous devez essayer d'obtenir le maximum de points dans le temps imparti.

Mode coopération (cooperative)

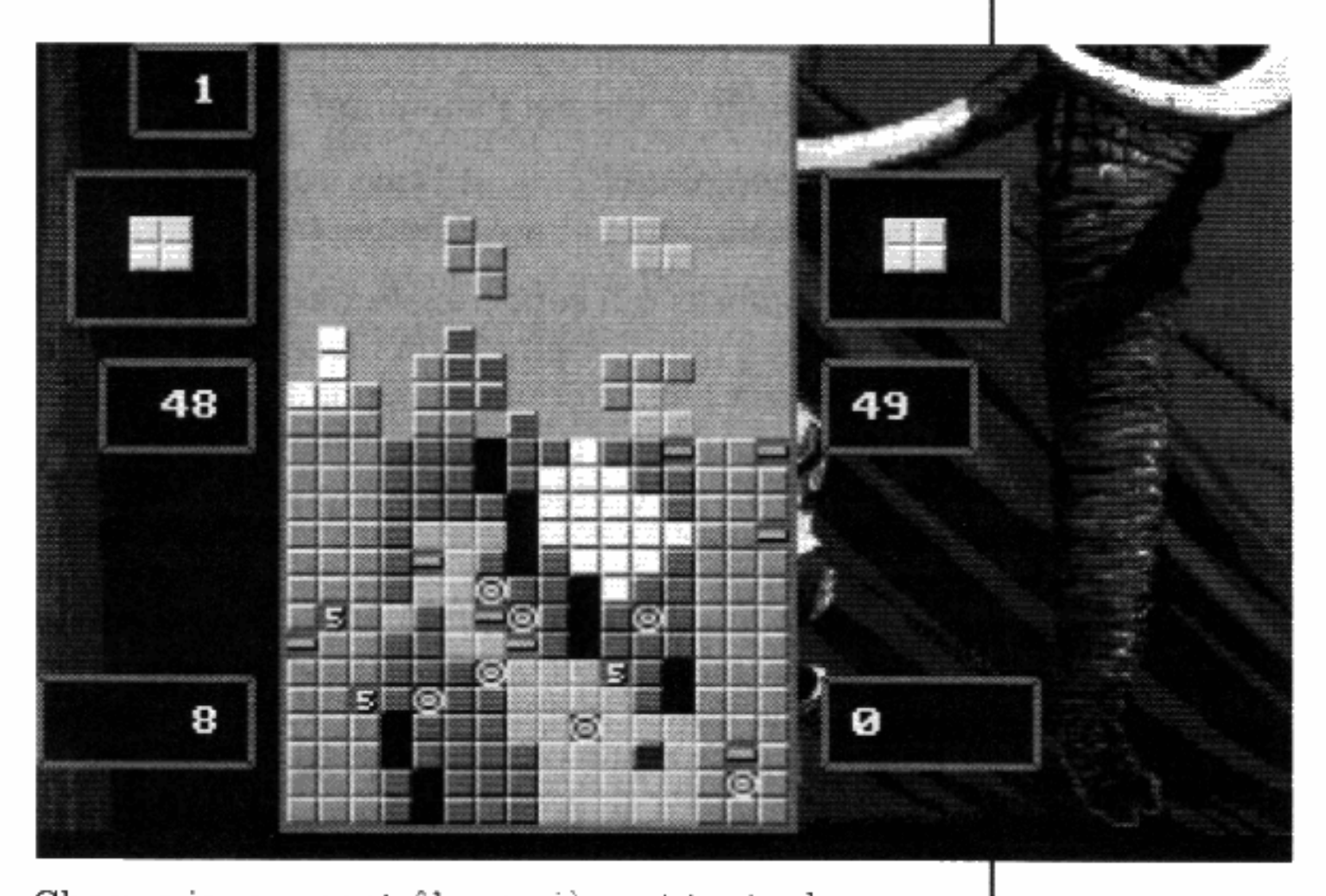
Dans ce mode de Super Tetris, deux joueurs jouent ensemble avec le même score et la même réserve de pièces disponibles. Pour le mode coopération, les deux joueurs ont 100 pièces au lieu de 50 pour terminer chaque niveau. Le puits est plus large qu'en mode un joueur - 16 carrés au lieu de 10 - de sorte qu'il y ait suffisamment de place pour que deux pièces tombent en même temps. Chaque joueur contrôle sa propre pièce et les deux joueurs tentent de gagner ensemble la partie.



Mode compétition (competitive)

Dans ce mode de Super Tetris, deux joueurs s'opposent sur le même ordinateur, chacun ayant une réserve de 50 pièces et son propre score. Le puits est plus large qu'en mode un joueur - 16

carrés au lieu de 10 - pour que deux pièces puissent tomber en même temps.



Chaque joueur contrôle sa pièce et tente de marquer des points en complétant une ligne avant son adversaire. Il peut aussi empêcher son adversaire de marquer des points en disposant ses pièces de manière à ce que la pièce adverse ne puisse pas s'incorporer à la ligne ou en utilisant des bombes pour supprimer les pièces de son adversaire.

Mode face-à-face (head-to-head)

Dans ce mode, deux ordinateurs sont reliés afin que deux joueurs puissent s'affronter, chacun ayant son propre score. Pour jouer en face à face, il vous faut deux copies conformes de Super Tetris et un câble en série null-modem.

Les règles des parties en face-à-face sont similaires à celles du mode compétition; la seule différence est que chaque joueur a une réserve de 100 pièces pour terminer chaque niveau.

Si un joueur parvient à compléter 3 ou 4 lignes avec une seule pièce, des décombres se retrouvent alors au fond du puits de son adversaire. La quantité de décombres est transférée de la manière suivante:

3 lignes complètes	1 ligne transférée
4 lignes complètes	2 lignes transférées

Les décombres qui sont transférés gênent l'adversaire pour terminer son niveau, et l'empêchent ainsi d'obtenir les points de bonus attribués au joueur qui finit le premier. Les décombres s'accumulent dans le puits adverse à partir du fond.

Le joueur qui termine le premier un niveau gagne des points de bonus correspondant au nombre de lignes restant dans le puits de son adversaire multiplié par 100. Les deux joueurs passent ensuite au niveau suivant. Aucun bonus n'est accordé pour les pièces restantes.

Pour jouer en face-à-face à Super Tetris, sélectionnez "Head-to-Head" sur l'écran de Configuration du Jeu. Une fois que vous avez choisi les autres options (niveau de difficulté et pièce suivante affichée ou non), sélectionnez "New Game" pour commencer la partie. Ceci ouvrira le menu d'Installation Head-to-Head décrit ci-après.

Installation Head-to-Head

Le menu d'Installation Head-to-Head vous permet de choisir le moyen de communiquer entre les deux ordinateurs en déterminant quel est l'ordinateur-émetteur (CALL) et quel est l'ordinateur-récepteur (ANSWER). Pour jouer en face-à-face, il doit toujours y avoir un joueur émetteur et un joueur récepteur. Le joueur émetteur détermine le niveau de difficulté (difficulty level) et choisit d'activer ou non l'option pièce suivante (next piece).

OK

Choisissez cette option pour quitter le menu d'Installation Head-to-Head et pour commencer à établir les connexions pour la partie en face-à-face. Le joueur récepteur sélectionne OK puis le joueur émetteur fait de même. Vos réglages sont automatiquement sauvegardés jusqu'à ce que vous les modifiez. (Appuyez sur [Esc] pour quitter le cadre de dialogue du menu d'Installation Head-to-Head.) Afin de s'assurer que les deux joueurs commencent la partie en même temps, l'ordinateur charge toutes les données avant de laisser la partie commencer. Il essaiera ensuite de se connecter à l'autre ordinateur.

Jouer à Super Tetris en face-à-face

Une fois que les ordinateurs sont connectés, les messages "READY" (A VOS MARQUES), "SET" (PRETS) et "GO" (PARTEZ) apparaîtront sur les deux écrans pour indiquer aux joueurs le début de la partie. Vous pouvez alors commencer à jouer.

Ending a Head-to-Head Game

Quand les pièces s'entassent et atteignent le sommet du puits de l'un des joueurs, les deux parties prennent fin et le gagnant est le joueur qui a le score le plus élevé. L'ordinateur vous demandera ensuite si vous voulez faire une autre partie en face-à-face. L'écran des Meilleurs Scores du mode face-à-face apparaît à la fin de la partie. L'écran affiche les noms et les scores des dix meilleurs joueurs en mode face-à-face.

Q: Dans quelle discipline le célèbre clown russe Popov a-t-il fait ses débuts?

R: Dans un numéro de funambule sur corde souple ***(slack wire walker).*** *Popov a fait ses débuts comme funambule sur corde souple, mais il inventa ensuite une série de numéros de clown pour dissimuler ses erreurs sur la corde; par la suite, il devint l'un des plus grands clowns au monde.*

Donnez un synonyme d'équilibriste.

R: ***Funambule.***

Q: Avec quoi le duo de clowns Bim-Bom associait l'acrobatie?

R: La musique ***(music).*** *Les clowns russes Bim et Bom jouaient du violon tout en faisant des culbutes et des sauts acrobatiques.*

Stratégie

Super Tetris, tout comme Tetris, est si simple et vous rendra tellement accro que vous inventerez forcément vos propres stratégies; voici quelques suggestions de départ:

Puits et Pièces

- Comme vous n'avez que sept formes de pièces pour jouer, évitez de laisser des espaces vides où aucune pièce ne pourra venir s'insérer.
- Si vous obtenez une série de pièces qui ne peuvent compléter vos lignes, essayez de les entasser d'un côté du puits, en laissant un maximum d'espace que les pièces suivantes pourront combler.
- Assurez-vous de ne pas laisser de vides des deux côtés du puits, sinon vous aurez deux trous à combler pour compléter les lignes.
- Essayez de ne pas entasser de pièces au-dessus des trous dans les décombres car il faudra finalement que vous réussissiez à combler ces trous.
- Si la fin d'un niveau approche et qu'il vous reste suffisamment de pièces et de temps, éliminez un nombre maximum de pièces qui restent dans le puits avant de terminer le niveau, car toutes les pièces supplémentaires seront transférées au niveau suivant. De plus, vous pouvez obtenir un bonus pour l'espace vide au-dessus de la ligne d'eau.

Les Bombes

- N'oubliez pas que vous pouvez déplacer un groupe de bombes après que la première bombe ait explosé.
- De même, n'oubliez pas que vous pouvez faire pivoter un groupe de bombes autour de son axe central d'origine après l'explosion de la première bombe.
- Essayez de placer vos trous de manière à pouvoir compléter plus d'une ligne quand vous obtenez la pièce qui convient car cela vous donne davantage de bombes!
- Utilisez les bombes pour corriger vos erreurs. Si vous avez été obligé de laisser un espace vide qui s'est trouvé recouvert par la suite, faites exploser les carrés qui gênent pour avoir à nouveau la possibilité de combler le trou.
- N'utilisez pas les bombes pour faire sauter les carrés qui se trouvent au-dessous du sommet des décombres sous la ligne d'eau. Si les carrés sont superposés de telle manière qu'il reste des espaces vides, il est plus difficile de faire des lignes complètes.
- N'utilisez pas les bombes pour faire sauter les carrés qui se trouvent au-dessous du sommet des décombres sous la ligne d'eau. Si les carrés sont superposés de telle manière qu'il reste des espaces vides, il est plus difficile de faire des lignes complètes.
- Une façon d'utiliser une bombe à bon escient est d'anticiper en fonction de la pièce suivante. Vous pouvez faire exploser des carrés de manière à créer la forme correspondante à la pièce suivante.

Q: *Quel est le nom des premiers troubadours et acrobates qui furent interdits de représentation par le tsar Alexis I?*

R: ***Skomorokhi.*** *C'était des groupes de forains itinérants qui parcouraient toute la Russie. Les skomorokhi furent finalement interdits de représentation à cause de la satire politique qui prédominait dans leurs numéros.*

Q: *Un des frères Duroff s'appelait Vladimir. Comment s'appelait l'autre?*

R: ***Anatoly.*** *Les deux frères créèrent le genre clown satirique, qui introduisait une critique politique dans des numéros comiques avec des animaux.*

Q: A quel âge les enfants peuvent-ils faire une demande d'inscription à l'Ecole du Cirque de Moscou?

R: A onze ans ***(eleven).*** *Seulement un sur soixante-dix est accepté.*

Q: Qui appelait-on le "brigadier de choc" du monde des clowns?

R: ***Vitaly Lazarenko.*** *Il obtint ce titre en distrayant et en motivant les troupes bolcheviques qui se battaient au front durant la révolution russe.*

Les trésors

- Utilisez les trésors pour corriger vos erreurs. *Super Tetris* est bien plus tolérant que *Tetris;* profitez-en au maximum.
- Comme il faut faire exploser les trésors avec une bombe, n'oubliez pas que vous pouvez faire tomber la bombe en diagonale ou en ligne droite sur le trésor.
- C'est toujours une bonne chose d'essayer d'obtenir un trésor permettant de supprimer une ligne. Le seul inconvénient est que vous n'obtenez pas de points pour avoir complété la ligne.
- Aux niveaux supérieurs, il est indispensable que vous obteniez le trésor qui donne des pièces supplémentaires. Dans le cas contraire, vous manquerez probablement de pièces avant de terminer le niveau.

Le but final

- L'essentiel est de compléter les lignes au-dessous de la ligne d'eau. Il va de soi que votre but est de bien assembler les pièces, mais ne vous laissez pas prendre par cet aspect puzzle du jeu Super Tetris, sinon vous manquerez de pièces car vous les aurez toutes utilisées pour créer des lignes au-dessus de la ligne d'eau.

Q: Quelle rue de Moscou porte le nom d'artistes de cirque?

*R: La rue **Duroff.** Les frères Duroff et leur cochon étaient si populaires qu'on donna leur nom à une rue.*

Q: Quel mouvement intellectuel s'inspira du cirque pour créer une nouvelle forme de théâtre?

*R: Le **futurisme.** En 1913, le futurisme s'inspira du cirque pour créer une nouvelle forme de théâtre, marquée par les "profondeurs du ridicule" et "tout l'éventail de la stupidité, de l'imbécillité et de l'absurdité" ainsi que "tout l'éventail du rire et du sourire."*

Spectrum HoloByte® Accord de Licence de Logiciel

LE PROGRAMME LOGICIEL CI-JOINT EST SOUS LICENCE DE SPECTRUM HOLOBYTE® AUX ACHETEURS POUR LEUR USAGE UNIQUEMENT SELON LES TERMES FIXES CI-DESSOUS. L'OUVERTURE DE CET EMBALLAGE OU L'UTILISATION DE LA DISQUETTE CI-JOINTE INDIQUE QUE VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CET ACCORD.

Spectrum HoloByte vous accorde une licence non exclusive pour l'utilisation du logiciel et du manuel ci-inclus en vous soumettant aux termes et aux restrictions fixés dans cet Accord de Licence de Logiciel.

Ce manuel et le programme logiciel l'accompagnant sont sous copyright, avec tous droits réservés. Il est interdit de copier ou de reproduire de quelque manière que ce soit une partie quelconque du logiciel ou du manuel, sauf pour charger le logiciel dans un ordinateur, étape indispensable de l'exécution du programme logiciel sur l'ordinateur. Le programme logiciel original et toute copie de sauvegarde ne peuvent être utilisés qu'en connexion avec un seul ordinateur. Vous pouvez transférer physiquement le logiciel d'un ordinateur à un autre, à condition toutefois que ledit logiciel ne soit utilisé en connexion qu'avec un seul ordinateur à la fois. Il est interdit de transférer électroniquement le logiciel d'un ordinateur à un autre sur un réseau. Il est interdit de distribuer des copies du logiciel ou du manuel à des tiers. VOUS N'ETES PAS AUTORISE A UTILISER, COPIER, MODIFIER, TRANSFERER, DONNER SOUS LICENCE, LOUER, LOUER A BAIL, TRANSMETTRE, TRADUIRE, CONVERTIR EN UN LANGAGE DE PROGRAMMATION OU EN UN FORMAT DIFFERENT, DECOMPILER OU DEMONTER LE LOGICIEL OU TOUTE COPIE, MODIFICATION OU ASSEMBLAGE, EN PARTIE OU EN ENTIER, SAUF NOTIFICATION EXPRESSE DE CETTE LICENCE.

Fabriqué au R.U.