

# WELLTRIS

## □ I - INTRODUCTION

Avec WELLTRIS, Alexey Pajitnov, le créateur de Tetris, nous lance un nouveau défi digne de sa réputation internationale.

## □ II - DEBUT DU JEU

Dès que WELLTRIS est chargé, après l'écran de présentation, appuyez sur la touche RETURN pour accéder à l'écran de protection.

### PROTECTION

Dans le manuel, vous trouverez les drapeaux des Républiques de l'Union Soviétique. A la demande de l'ordinateur, reportez-vous au numéro de page cité et tapez les quatre premiers caractères du mot ou du nombre demandé (sans les virgules).

Si la réponse est correcte, vous pourrez accéder à l'écran de configuration. Le jeu ne marchera pas, si vous n'avez pas donné le mot ou le nombre requis.

### ECRAN DE CONFIGURATION

Cet écran permet de définir certains paramètres. Vous pouvez déterminer le niveau de difficulté et la vitesse de jeu, activer/désactiver le son ou encore changer le mode de déplacement et fixer l'option NEXT

	PC	AMSTRAD
Sélectionner une zone	← et →	← et → ou F4 et F6
Alternier zones	TAB	
Monter	↑	↑
Descendre	↓	↓
Valider	RETURN	RETURN

ATARI/ AMIGA : cliquez, à l'aide de la souris sur les zones désirées.

- HI SCORE :** ..... accès à l'écran des high scores.  
**INFO :** ..... affiche la liste des participants  
**SAVE OPTIONS (sauf AMSTRAD):** permet de sauvegarder, le changement du mode graphique (sur PC) et toutes les sélections que vous avez effectuées, dans le menu de configuration.  
**QUIT :** ..... retour au DOS sur PC, au BASIC sur AMSTRAD.

### AMIGA - ACCES AUX MENUS DEROULANTS

A tout moment, il suffit de cliquer en haut et à gauche de l'écran, sur le bouton DROIT de la souris pour voir s'afficher les mots FILE et OPTIONS.

**En gardant le bouton appuyé et en déplaçant la souris vers le bas, sous le mot OPTIONS, vous voyez apparaître une fenêtre :**

- PAUSE  
 DISPLAY NEXT PIECE ..... (voir la forme de la pièce suivante)  
 SOUND ..... (sons)  
 MUSIC ..... (musique)  
 INCREASE SPEED ..... (augmenter la vitesse)  
 CHANGE MOVE MODE ..... (par défaut ou circulaire)  
 CONFIRM CHOICES

**En déplaçant la souris sous le mot FILE vous voyez apparaître une fenêtre:**

- ABOUT WELLTRIS ..... (le nom des auteurs)  
 ABORT GAME ..... (abandonner la partie)  
 RESTART GAME ..... (recommencer le jeu)  
 SHOW SCORES ..... (voir les scores)  
 CLEAR SCORES ..... (effacer les scores)  
 SAVE OPTIONS ..... (sauver les options)  
 RESET OPTIONS ..... (remettre les options par défaut)  
 QUIT ..... (quitter)

Pour activer ou désactiver une de ces options, il suffit de déplacer le curseur en gardant le bouton de la souris enfoncé et de relâcher lorsqu'il se trouve sur la bonne option.

## □ III - PRINCIPE DU JEU

Le principe de WELLTRIS consiste à manipuler les pièces qui tombent le long des parois d'un puits carré, et vont s'emboîter dans le fond, parmi les autres pièces qui s'y trouvent déjà. Quand des segments de pièces forment une ligne au fond du puits, la ligne disparaît, laissant la place pour d'autres pièces. Tant que des pièces tombent et tant qu'il reste de la place au fond du puits, le jeu continue.

**En déplaçant la souris sous le mot FILE vous voyez apparaître une fenêtre:**

ABOUT WELLTRIS ..... (le nom des auteurs)  
ABORT GAME ..... (abandonner la partie)  
RESTART GAME ..... (recommencer le jeu)  
SHOW SCORES ..... (voir les scores)  
CLEAR SCORES ..... (effacer les scores)  
SAVE OPTIONS ..... (sauver les options)  
RESET OPTIONS ..... (remettre les options par défaut)  
QUIT ..... (quitter)

Pour activer ou désactiver une de ces options, il suffit de déplacer le curseur en gardant le bouton de la souris enfoncé et de relâcher lorsqu'il se trouve sur la bonne option.

## III - PRINCIPE DU JEU

Le principe de WELLTRIS consiste à manipuler les pièces qui tombent le long des parois d'un puits carré, et vont s'emboîter dans le fond, parmi les autres pièces qui s'y trouvent déjà. Quand des segments de pièces forment une ligne au fond du puits, la ligne disparaît, laissant la place pour d'autres pièces. Tant que des pièces tombent et tant qu'il reste de la place au fond du puits, le jeu continue.

### **LES PIÈCES DU JEU**

Les pièces forment des figures géométriques constituées de carrés. Ces pièces peuvent comprendre deux, trois, quatre ou cinq carrés.

### **NIVEAUX DE DIFFICULTE**

Il y a trois niveaux de difficulté que vous pouvez déterminer dans l'écran de configuration.

**Niveau 1 :** ..... les pièces sont constituées de deux, trois ou quatre carrés.

**Niveau 2 :** ..... les pièces sont uniquement constituées de quatre carrés.

**Niveau 3 :** ..... les pièces sont formées de deux, trois, quatre ou cinq carrés.

## IV - L'ECRAN DE JEU

**NIVEAU (LEVEL) :** indique le niveau de difficulté des pièces tombant dans le puits. La complexité des pièces dépend du chiffre indiqué (1 = facile).

**VITESSE (SPEED) :** il s'agit de la vitesse à laquelle les pièces glissent le long des parois du puits. A chaque image apparaissant sur le côté droit, correspond une vitesse différente, quel que soit le niveau de difficulté. La vitesse augmente en fonction du nombre de lignes obtenues. Vous pouvez augmenter la vitesse en appuyant sur les touches ALT et I sur PC, touche I sur ATARI, touches SHIFT et I sur AMSTRAD.

**SCORE:** c'est le score de la partie en cours.

**LIGNES (LINES):** nombre de lignes complétées au cours de cette partie.

**SUIVANT (NEXT):** sous "Next" vous verrez la forme de la pièce suivante. Ceci vous permet d'anticiper le prochain coup.

Pour activer ou désactiver l'option NEXT appuyez sur les touches ALT et N sur PC, touche I sur ATARI et touches SHIFT et N sur AMSTRAD.

## □ V - COMMANDES DU JEU

Vous pouvez déplacer les pièces en utilisant les touches du clavier.

Dans quelques cas, il est possible d'utiliser le pavé numérique disponible sur la plupart des ordinateurs.

Pour les compatibles PC qui n'en ont pas, nous vous indiquerons aussi les lettres correspondantes.

### MODE DE DEPLACEMENT PAR DEFAUT

	PC/AMIGA	ATARI	AMSTRAD
<b>Aller à gauche</b>	4, J ou ←	4	← ou F4
<b>Aller à droite</b>	6, L ou →	6	→ ou F6
<b>Monter</b>	8, I ou ↑	8	↑ ou F8
<b>Descendre</b>	2, M ou ↓	2	↓ ou F2

Lors de ce mode de déplacement, vous devrez changer de touche lorsque vous passerez d'une paroi horizontale à une paroi verticale et vice-versa.

Sur les parois du haut et du bas, utilisez le déplacement latéral.

Sur les parois de droite et de gauche, utilisez le déplacement vertical.

### MODE DE DEPLACEMENT CIRCULAIRE

Dans ce mode, vous utiliserez les mêmes touches pour déplacer une pièce quelle que soit la paroi sur laquelle elle se trouve.

Sens des aiguilles d'une montre: .... vers la gauche

Sens inverse : ..... vers la droite

Attention! Dans ce mode, les touches droite/gauche ne correspondent pas forcément avec les directions droite et gauche, cela dépend de la paroi sur laquelle vous vous trouvez.

## COMMANDES

	PC/AMIGA	ATARI	AMSTRAD
<b>Rotation de la pièce</b>	5 ou K	5	COPY ou F5
<b>Valider</b>	barre d'espacement	barre d'espacement	barre d'espacement
<b>Quitter/Retour au DOS</b>	Alt + Q		SHIFT + Q
<b>Recommencer la partie</b>	Alt + R	R	SHIFT + R
<b>Abandonner la partie</b>	Alt + A	A	SHIFT + A
<b>Pause</b>	Alt + P	P	SHIFT + P
<b>Augmenter la vitesse (SPEED)</b>	Alt + I	I	SHIFT + I
<b>Voir la pièce suivante (NEXT)</b>	Alt + N	N	SHIFT + N
<b>Sons</b>	Alt + S	S	SHIFT + S
<b>Autre mode de déplacement</b>	Alt + M	M	SHIFT + M

Attention! Sur Amiga, le ALT est à remplacer par la touche AMIGA.

## VI - ASTUCES DE JEU

- Si vous n'intervenez pas, les pièces de WELLTRIS tombent une par une sur une ligne d'une paroi. Tant qu'elles tombent, vous pouvez les déplacer horizontalement.
- Utilisez le puits entièrement, ne vous fixez pas sur une seule paroi du puits. Utilisez les quatre parois et assurez le déplacement de vos pièces.
- Gardez de l'espace pour les pièces difficiles

## VII - FIN DU JEU

**SCORE** : vous obtenez des points, quand vous arrivez à placer des pièces au fond du puits. Pour cela vous pouvez soit contrôler la pièce jusqu'à ce qu'elle arrive au fond, soit l'aligner vers le haut du puits et la valider en utilisant la barre d'espacement. Plus la pièce tombe de haut, plus vous gagnez de points.

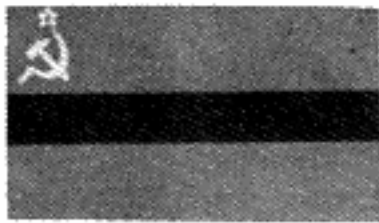
Quand une ligne est remplie, l'ordinateur l'élimine pour laisser la place à d'autres pièces et augmente votre score. Vous obtiendrez plus de points, si vous réussissez à constituer plusieurs lignes à la fois.

**FIN DU JEU** : la partie est terminée, si vous l'abandonnez comme décrit auparavant, ou s'il est impossible d'amener des pièces au fond du puits.

Dans ce cas-là, vous avez perdu - par contre vous aurez toujours un score. Vous pouvez perdre de deux manières :

1. Les quatre parois sont bloquées
2. Une paroi est remplie jusqu'en haut.





*Republic : Armenia  
Area : 11,500 sq. mi.  
Capital : Yerevan*

- 4 -

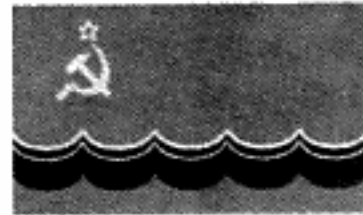


*Republic : Azerbaijan  
Area : 33,400 sq. mi.  
Capital : Baku*

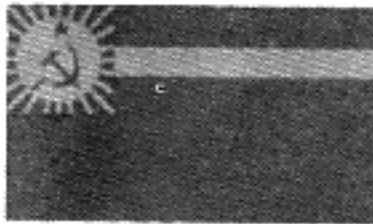


*Republic : Belorussia  
Area : 80,2000 sq. mi.  
Capital : Minsk*

- 5 -



*Republic : Estonia  
Area : 17,400 sq. mi.  
Capital : Tallinn*

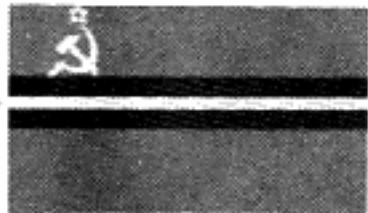


*Republic : Georgia  
Area : 26,900 sq. mi.  
Capital : Tbilisi*

- 6 -



*Republic : Kazakhstan  
Area : 1,049,200 sq. mi.  
Capital : Alma-Ata*



*Republic : Kirgiziya  
Area : 76,600 sq. mi.  
Capital : Frunze*



*Republic : Latvia  
Area : 24,600 sq. mi.  
Capital : Riga*



*Republic : Lithuania  
Area : 25,200 sq. mi.  
Capital : Vilnius*

- 9 -



*Republic : Moldavia  
Area : 13,000 sq. mi.  
Capital : Kishinyov*



*Republic : Russian Soviet  
Federated Socialist Republic  
Area : 6,592,800 sq. mi.  
Capital : Moscow*

- 10 -



*Republic : Tadjikistan  
Area : 55,250 sq. mi.  
Capital : Dushanbe*



*Republic : Turkmenistan  
Area : 188,500 sq. mi.  
Capital : Ashkhabad*

- 11 -



*Republic : Ukraine  
Area : 233,100 sq. mi.  
Capital : Kiev*



*Republic : Uzbekistan  
Area : 172,700 sq. mi.  
Capital : Tashkent*

- 12 -