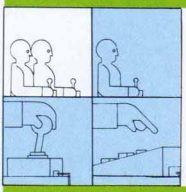
ADRESSE-REFLEXION

TETRIS : Faites le mur !



Le premier jeu soviétique connu à l'Ouest navigue à contre-courant de l'histoire car, alors que les Berlinois font la fête à cheval sur le mur, Tetris en construit un ! Anachronique !!!

Francis Ribadeau-Dumas

Début 1988, l'année d'apparition de Tetris, la mode était aux casse-briques. Arkanoïd, Ball Breaker et Cie, cela vous dit quelque chose ? Tout le monde y allait de son petit jeu, avec plus ou moins de bonheur.

Et puis soudain, il est apparu. Comme ça, sans autre campagne de publicité que le bouche à oreille. Seule sa légende le précédait : Tetris aurait été le premier jeu soviétique à franchir le rideau de fer. Toujours d'après la rumeur, il aurait été développé par un groupe d'étudiants moscovites ne cherchant qu'à rendre un devoir d'informatique ! Vraie ou pas, cette légende a fortement contribué au succès de Tetris, à tel point qu'il a également été le premier jeu micro à être adapté en borne d'arcade (par Atari Games d'ailleurs, mais ceci est une autre histoire).

Réflexion

Tetris est un jeu où il faut réfléchir. Rapidement. Et plus le temps passe, plus il faut réfléchir vite. Mais ce n'est pas tout, il faut également réagir vite, savoir manier le joystick avec précision. Mais pour faire quoi, au juste ? Pour construire des murs. Au début, la fenêtre de jeu est vide. Elle n'est pas bien large certes, mais vous verrez avec l'expérience que c'est déjà amplement suffisant. Une brique tombe, qui peut avoir sept formes différentes (voir figure 1). La couleur de la brique varie en fonction de sa forme. Arrivée en bas de la fenêtre, une seconde brique tombe, qu'il faut imbriquer dans la première de manière à former des lignes complètes. Une fois une ligne formée, elle disparaît et toutes celles se trouvant au dessus descendent d'un cran (voir figure 2). Le but du jeu consiste à tenir le plus longtemps possible avant que les briques ne puissent plus tomber, bloquées par la hauteur du mur.

Évidemment, les briques ne tombent pas n'importe où au hasard. Il est possible de les déplacer pendant leur chute afin de les positionner là où l'on veut, mais surtout possible de les faire pivoter sur elles-mêmes (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) pour les faire s'imbriquer. Avec sept briques pouvant chacune prendre quatre positions, cela nous fait vingt-huit possibilités au total pour boucher les trous. La fenêtre de jeu mesure dix unités de large sur vingt de haut, l'unité étant ici le plus petit carré vide qu'il est possible d'avoir dans une ligne. Evidemment, il n'existe aucune brique de la taille d'une unité, ce serait trop facile. De plus, les formes mêmes des briques, si l'on excepte la longue rouge et la bleue carrée, obligent à jongler avec les espaces vides beaucoup plus qu'on ne pourrait le penser au départ. Ainsi raconté, Tetris semble très facile. N'en croyez rien, si les premiers niveaux (il y en a neuf au total) se passent effectivement sans trop de problèmes, il en va autrement dès les niveaux suivants. En fait, il n'existe pas de tableaux à proprement parler comme dans la plupart des jeux ; simplement, plus le temps passe, plus les briques tombent rapidement, ce qui complique d'autant la chose.

Ce que l'on voit

L'écran est assez sommaire ; en plus de la fenêtre de jeu située exactement au centre de l'image, on trouve en haut à droite un rappel des touches utilisa-

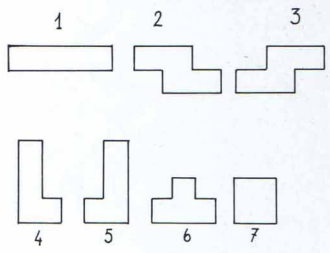


Figure 1: *Sept formes de briques différentes sont disponibles.*

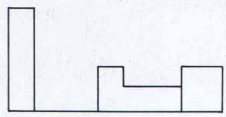


Figure 2a: *une configuration possible du mur.*

Figure 2b: *cette brique tombe...*

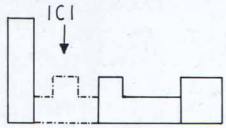


Figure 2c: *en la plaçant à l'endroit indiqué par la flèche...*

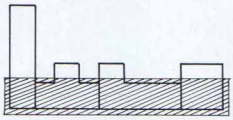


Figure 2d: *elle complète la ligne du bas.*

Figure 2e: la ligne complète disparait, toutes celles au-dessus descendent d'un cran.

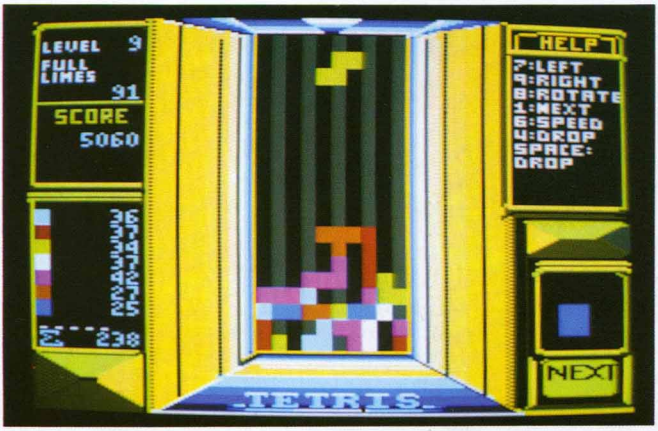
bles, le joystick étant également géré par le programme. Juste en dessous se trouve, si on le désire, une fenêtre très pratique affichant la prochaine brique à tomber, car cela permet d'anticiper sur le positionnement de celle en cours. Les puristes s'accordent pourtant à dire qu'il faut jouer sans cette aide. A vous de choisir votre méthode. A gauche de la fenêtre de jeu, on trouve une autre fenêtre donnant des statistiques sur le nombre de briques tombées, classées par couleur. Cette indication, superflue à priori, est en fait très utile puisqu'elle permet d'augurer sur les prochaines briques à venir. Il faut savoir en effet que si, au début du jeu, les premières briques sont choisies aléatoirement par le programme, il en va différemment après. En effet, après quelques secondes de jeu, le programme fera tomber en priorité les briques peu rencontrées jusqu'alors. Le respect de cette indication permet de prévoir quelle forme de brique tombera prochainement afin de lui réserver une place stratégique dans le mur. Le seul problème de cette méthode est que tôt ou tard, un nombre à peu près égal de chaque forme de brique sera tombé ; dans ce cas, le programme les fournira à nouveau au hasard pendant quelques secondes, avant de reprendre en compte les statistiques. Enfin, en haut et à droite de l'écran, une fenêtre affiche le niveau actuel, le nombre de lignes remplies jusque là, ainsi que le score du joueur.

Quelques trucs

Soyons francs, il existe simplement quelques lois simples à retenir. La première et la plus importante consiste à ne jamais se rendre dépendant d'une brique en particulier. Ainsi, ne vous dites jamais quelque chose du genre «Tiens, ici j'ai la place pour une brique rouge, quand elle tombera, elle complètera trois lignes d'un coup, je vais tranquillement en attendre une». C'est le meilleur moyen de ne jamais compléter ces trois lignes.

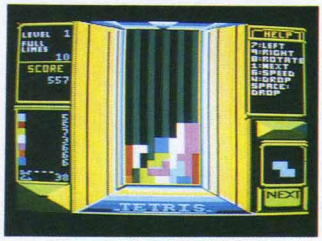
La seconde règle importante consiste à ne pas hésiter à remplir des lignes plus hautes, quitte à interdire — provisoirement bien sûr — l'accès à d'autres plus basses ; n'oubliez pas qu'en disparaissant, celles-ci seront à nouveau accessibles. Essayez de bien vous mettre en tête les quatre formes possibles de chacune des sept briques ; il n'est pas rare en effet de placer une brique un peu vite, alors qu'une triple pivotation au lieu d'une double aurait comblé en même temps le trou de la ligne d'en dessous.

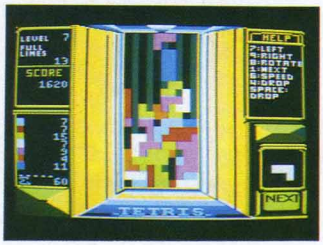
Dernier truc, le plus important d'entre tous, surtout, gardez votre calme ! Le pire ennemi du joueur de Tetris est l'énervement.



MEMENTO

JEU	:	joystick ou clavier
DEPLACEMENTS		
JOYSTICK	:	
GAUCHE/DROITE	:	gauche/droite
PIVOTER	:	<joystick + bouton feu>
POSER	:	<barre espace<
CLAVIER	:	
(pavé numérique uniquement)		
GAUCHE	:	touche <7>
DROITE	:	touche <9>
PIVOTEMENT	:	touche <8>
POSER	:	touche <4>
CHANGER DE NIVEAU	:	touche <6>
AFFICHER FIGURE SUIVANTE	:	touche <1>





La perte de son sang-froid occasionne la perte de sa lucidité et de sa rapidité de jugement.

Le dernier niveau

Il n'y en a pas. Le jeu ne se termine que lorsqu'une brique est coincée en haut du mur, et que la suivante ne peut plus tomber. De fait, une partie de Tetris peut aussi bien durer trente secondes que trente minutes. Et de ce fait, Tetris n'est pas un jeu que l'on jette aux oubliettes une fois terminé. Personnellement, je ne m'en suis pas encore lassé, ne serait-ce que grâce à la musique parfaitement adaptée à ce type de jeu. Et pourtant cela fait quelques temps que j'y joue !

Solutions de jeux

Problème n° 1 Mots pistés

Organigramme

Problème n° 2 Va-et-vient

A. Imprimante
B. Caractères
C. ASCII
D. Moniteur
E. Défauts
F. Virus
G. Langage
H. Drive
I. Delete
J. Chips

Ma souris s'est réfugiée dans le drive à l'arrivée du chat.

Problème n° 3 Starlogic

1. Le joueur de BILBO a terminé à 3 h 30 (O en B7) et commencé après 1 h 30 (X en B11 et F7) et avant 3 h 30 (X en B15 et J7).
2. AIME a fini à 3 h, 5 h ou 5 h 30 (X en L,O/1) et pas avec RAMBO (X en C1) ni BILBO, qui a fini à 3 h 30 (X en B1). Par O en B7, AIME n'a pas fini à 3 h (X en K1). La partie de RAMBO s'est donc terminée à 5 h 30 ou 6 h (X en C/6,8).
3. ALEXIS a commencé à 2 h (O en G3) et pas avec BATMAN (X en A/3,12).
4. PETER a fini à 3 h ou 3 h 30 (X en M,N,O/5) et pas avec POPEYE (X en D5). POPEYE a débuté à 3 h ou 3 h 30 (X en D/11,12,13) et n'est donc pas ALEXIS (X en D3).
5. RICHARD a joué pendant trois heures. Par X en G4, il n'a pas fini à 5 h (X en M4). Il a donc commencé à 2 h 30 ou 3 h (X en F,J/4) et fini après 5 h (X en K,L/4). Personne d'autre n'a tenu 3 h (X en F1, M,N,O/3 et G/8,9,10). Celui qui a débuté à 1 h 30 a donc fini avant 5 h (X en F/8,9,10). Il a donc fini à 3 h (O en F6 et X en K3, d'où O en L3, donc O en K5 et F5). On peut encore reporter O en B3 et B12, et X en C/5,11 et D6. Le 3e indice disait que BATMAN a joué le même temps qu'Alexis (donc 1h30, voir O en G,L/3). BATMAN n'est donc pas RICHARD (X en A4). Il n'a pu commencer qu'à 1 h 30 ou 3 h 30 (X en A/13,14) et finir qu'à 3 h ou 5 h (X en A/9,10). Par O en K5 et le 4e indice, POPEYE a débuté à 3 h (O en D14).
6. ALAIN n'est pas TARZAN (X en E2) et n'a pas commencé à 3 h (X en I2). TARZAN n'a pas commencé à 3 h 30 (X en E15). ALAIN a fini à 5 h 30 et 6 h (X en M2, et donc O en M1) et TARZAN à 5 h ou 5 h 30 (X en E/6,10, et donc O en A6). O en A6, F5 et F6 entraînent O en A5 et A11, et donc en C15 et E13. O en D14 et X en I2 entraînent X en D2, et donc O en C2. Par O en M1 et le 2e indice, RAMBO a fini à 5 h 30 (O en C9, et donc O en D10 et en E8). On peut ainsi reporter O en N2, O4, D4, etc...

Aimé	Tarzan	2 h 30	5 h
Alain	Rambo	3 h 30	5 h 30
Alexis	Bilbo	2 h	3 h 30
Richard	Popeye	3 h	6 h
Peter	Batman	1 h 30	3 h