

GUIDE : DE L'UTILISATEUR DU JEU TETRIS

FICHE N° 8719

PRÉSERVER
SAUVEGARDER
VALORISER

Période de fabrication : 1975-1999
Fabricant : fabricant non renseigné
Domaines : Informatique et Communication
Sous-domaines : Ordinateurs
Organisme : ACONIT
Ville : Saint-Egrève (Isère)
Modèle :
Matériaux : Carton, Papier

Description

Il s'agit du manuel utilisateur du jeu Tetris, qui fonctionne sur la machine à écrire Brother LW-30 électronique. Ce manuel de 24 pages est édité en 4 langues : Anglais, Allemand, Français, Néerlandais. Il comprend la description du jeu, le lancement du programme, les paramètres de niveau et de hauteur (nombre de lignes déjà complétées), comment jouer, les témoins, les options et comment quitter le jeu.

Utilisation

Ce manuel permet à l'utilisateur de prendre en main facilement le jeu Tetris dont le concept original a été inventé par Alexey Pajitnov en 1985. Des modules, composés par l'assemblage de 4 petits carrés, tombent uns à uns dans un puits vide. Vous pouvez faire pivoter le module qui tombe, le déplacer vers la gauche ou la droite, afin de combler les trous au bas du puits. Les modules peuvent avoir 7 formes différentes. Quand une ligne est complète en bas, elle disparaît et les autres lignes se tassent. Le but de ce jeu d'adresse est d'effacer le plus de lignes possibles, car plus le nombre de lignes incomplètes augmente moins vous avez d'espace et de temps pour modifier la position du module. Le jeu prend fin lorsque le puits est rempli de lignes incomplètes.

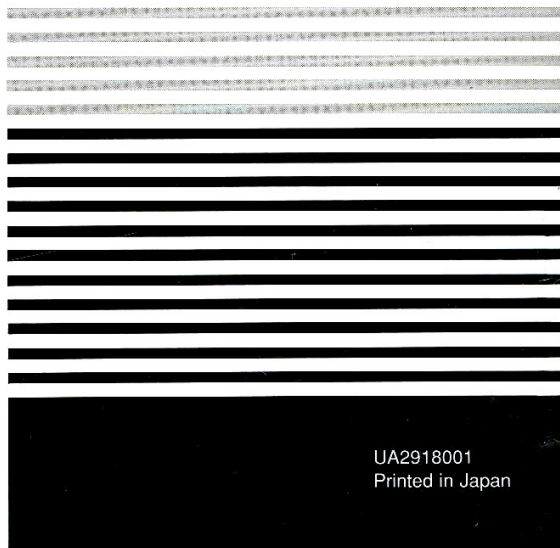
brother®

TETRIS



USER'S GUIDE

brother®



TETRIS - Description du jeu

Des modules composés de quatre petits carrés tombent les uns à la suite des autres dans un puits vide. Lorsqu'un module entame sa descente dans le puits à partir du sommet de l'écran, vous pouvez le faire pivoter et le déplacer vers la gauche ou vers la droite pour le positionner de manière à ce qu'il vienne combler les trous au bas du puits. Les modules peuvent avoir sept formes différentes (ces formes sont représentées ci-dessous). Dès qu'une ligne est complétée au bas du puits, elle disparaît. Le but de ce passionnant jeu d'adresse et de rapidité est de parvenir à effacer le plus de lignes possible. Plus le nombre de lignes incomplètes augmente, moins vous disposez d'espace (et de temps) pour adapter la position du module qui tombe dans le puits. Le jeu se termine lorsque le puits est rempli de lignes incomplètes.



Lancement du programme

Il y a deux façons de lancer TETRIS: lorsque la machine est éteinte, ou lorsque la machine est déjà sous tension, en mode traitement de texte.

ATTENTION: TETRIS a besoin de la totalité de l'espace mémoire de votre machine. Si un dictionnaire utilisateur ou des expressions abrégées sont enregistrés en mémoire, stockez-les sur une disquette avant de lancer TETRIS. Dès que TETRIS est chargé, tout le contenu de la mémoire interne disparaît, y compris les données que vous avez stockées dans un fichier provisoire à des fins de copie.

Si la machine est éteinte



1. Introduisez la disquette programme dans l'unité.
2. Appuyez sur **POWER** + **+** et maintenez ces deux touches enfoncées pendant que vous mettez la machine sous tension. Relâchez les touches dès que le masque APPLICATION DISQUETTE s'affiche à l'écran.



Pour nous citer :

Base de la Mission nationale de sauvegarde et de valorisation du patrimoine scientifique et technique contemporain, PATSTEC, Guide : de l'utilisateur du jeu Tetris (fabricant non renseigné), <https://www.patstec.fr/ressources/objets/detail?id=27268>, consulté le 2026-07-26