

Käyttöohje Tetrikseen

Pelissä on ideana liikutella ja käännellä palikkamuodostelmaa (tetriminoa) niin, että se saataisiin alas mahdollisimman hyvään sijaintiin. Hyvä sijainti määräytyy siitä, että tarkoitus olisi saada muodostettua pelin alaosaan täysiä palikkarivejä. Täydet palikkarivit katoavat ruudulta ja tuovat pelaajalle pisteitä kaavalla $2 * (\text{kerralla_poistetut_palikkarivit} - 1) + 1$.

Kun palikkamuodostelmasi on tiputettu pelin alalaitaan, saat uuden liikuteltavaksi ruudun yläosaan. Peli päättyy, jos alla oleva palikkatorni on niin korkea, että et enää voisi pelata uudella tetriminolla. Päättyessä näet saamasi pisteet, poistamasi rivin ja saavuttamasi vaikeustason. Pisteiden vieressä oleva kauttaviivan jälkeinen luku kertoo kuinka monta pistettä olisit voinut parhaimmillasi saada palikkarivimäärälläsi, mikäli olisit pelannut 4-palikkaisella tetriminolla. 5-palikkaisen tetriminon yhtenä porkkanana on teoreettinen mahdollisuus ylittää ihannetulos. Palikkamuodostelma tippuu alaspäin sitä nopeammin mitä enemmän rivejä on saatu poistettua.

Tetriminosi alla oleva haaleampi palikkamuodostelma on niin sanottu aavetetrimino. Se ei vaikuta peliin mitenkään, se vain auttaa sinua tähtäämään.

Kontrollit:

P – Tauota peli.

N – Uusi peli.

Vasen nuolinäppäin – Siirrä tetriminoa vasemmalle

Oikea nuolinäppäin – Siirrä tetriminoa oikealle

Nuolinäppäin alas – Tiputa tetrimino

Nuolinäppäin ylös – Käännä tetriminoa myötäsuuntaan