

# TETRIS

## SP, AMS, C-64, MSX, ATARI, AMIGA

### COMO EMPEZAR

Después de cargar (ver instrucciones abajo), selecciona tu nivel de dificultad inicial. Cuanto más alto sea el número, mayor será la recompensa, pero más difícil el juego.

### JUGANDO AL TETRIS

Una variedad de figuras de bloques caerán, una a una, desde la parte superior de la pantalla. Tú puedes mover estas figuras a la derecha y a la izquierda y hacerlas rotas antes de que caigan en el campo de juego.

Se trata de crear filas horizontales completas de bloques a lo largo del campo de juego. Cuando se completa una línea desaparece de la pantalla y los nuevos bloques de figuras caerán sobre este espacio libre.

### OBJETIVO

Tu objetivo es hacer el mayor número de filas posible. Si dejas huecos, el campo de juego se saturará rápidamente dejándote menos espacio para maniobrar. Cuando la pila de bloques de figuras alcance la parte superior de la pantalla, el juego finalizará.

La tecla visualizadora dibuja la figura del bloque que bajará después del que en ese momento lo está haciendo, siendo esto útil para buscar una estrategia óptima.

El ritmo al que descienden los bloques de figuras aumenta su velocidad automáticamente a medida que tu marcador se incrementa.

### Spectrum

(H) Alta puntuación  
(O) Opciones  
Espacio – Jugar  
(J) Joystick  
(Q) Abandonar  
(S) Visualización del siguiente  
(I) Izquierda  
(P) Derecha  
(O) Girar  
Espacio – Dejar caer  
(Y) Aumento de velocidad

### Amstrad

Carga  
PCW: Ejecutar CP/M.At A> Teclea TETRIS  
CPC: (S) Sonido, (J) Joystick  
Teclea RUN TETRIS  
(1) Visualización de pantalla  
(4) Espacio, dejar caer  
(6) Aumento de velocidad  
(7) Izquierda  
(8) Girar  
(9) Derecha  
Teclea números o letras

### Commodore

Sólo joystick. Arriba = Parar  
Abajo = Dejar caer  
Fuego = Girar

### MSX

Carga "Cas:", R  
(<) Izquierda  
(>) Derecha  
Espacio – Girar  
(X) Visualizar siguiente  
(A) Aumento de velocidad  
(Z) Dejar caer  
(S) Sonido

## **Atari y Amiga**

- Espacio/(4) Dejar caer.
- (7) Izquierda-Nivel bajo.
- (8) Girar.
- (9) Derecha-Nivel alto.
- (1) Visualizar el siguiente.
- (6) Aumento de velocidad.

(c) MIRRORSOFT