

# Welltris

English .....	Page 3
Français .....	Page 11
Deutsch .....	Page 18
Italiano .....	Page 25



Copyright © 1989 DOKA.  
All Rights Reserved  
Licensed to Bullet Proof Software

---

**WELLTRIS**

# ENGLISH

## I - INTRODUCTION

WELLTRIS : another challenge to the western world from the Russian gamemaster Alexey Pajitnov, the author of TETRIS.

Alexey Pajitnov, the famous mathematician and member of the Soviet Academy of Sciences, has the privilege to program and design his games on his own personal computer which is still rare in the Soviet Union.

Pajitnov hopes to travel some day, including trips to Japan, the United States, western Europe... The international success of his games can only help his hopes come true.

## II - LOADING AND START UP

**WARNING:** we advise you to make a backup copy of your original disk(s) and use only the copy for playing. Keep the original in a secure place for emergencies.

### IBM PC and COMPATIBLES

- Switch on the computer.
- Load DOS.
- Place the WELLTRIS disk in the drive.
- Type WELLTRIS and press the Enter key.

This brings up the Graphics Mode Selection Screen. This selection sets the game for your machine for all future use.

If you need to change this selection later, in order to play on a computer with another graphics mode, type:

WELLTRIS .....	E	to select EGA, or
WELLTRIS .....	C	to select CGA, or
WELLTRIS .....	RC	to select reverse CGA, or
WELLTRIS .....	H	to select Hercules, or
WELLTRIS .....	RH	to select reverse Hercules, or
WELLTRIS .....	T	to select Tandy.

Then press Enter.

## WELLTRIS

**BEWARE:** If you want to save this new selection, select SAVE OPTIONS in the Setup Screen (see chapter III) and press RETURN.

**HARD DISK:** If you want to put this game on your hard drive, create a WELLTRIS directory and copy the entire contents of the disk into that directory.

### AMIGA

- Insert the WELLTRIS disk in the drive DF0:
- Switch on the computer,
- The program will load and start automatically.

## III - OPENING SCREENS

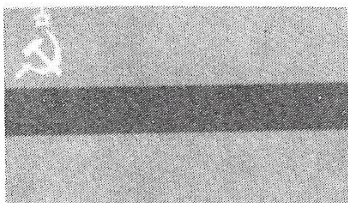
Once WELLTRIS is loaded, you will see the Title Screen. Press any key to move to the Identification Screen.

### PROTECTION

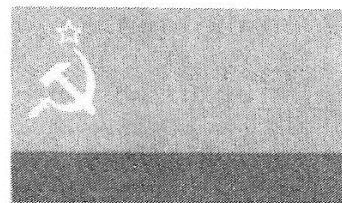
Throughout this booklet are pictures of the flags of the Republics of the Soviet Union with some information. At the computer's request, refer to the number of the page indicated and type in the first four characters of the necessary word(s) to answer the question. When you type in the correct word(s), the computer takes you to the Setup Screen. The game will not work unless you type in the right word(s).

### THE SETUP SCREEN

This screen allows you to set the style of game you want to play. You can set the level and the speed of play, turn the sound on and off, set the Movement Mode (see VI - GAME COMMANDS), and set the Next Piece function (see V - THE PLAYING SCREEN).



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



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

## WELLTRIS

Use ← and → to make selections within a field, the Tab key to switch left and right between fields and the ↑ and ↓ keys to move up and down the fields. Then press RETURN to confirm.

**HI SCORE** : takes you to the high score screen.

**INFO** : takes you to the Credit Screen

**SAVE OPTIONS** : allows you to save a change of graphics mode, as described before, and all the selections you have made on the Setup Screen for future games.

**QUIT** : returns to DOS.

## IV - THE OBJECT OF THE GAME

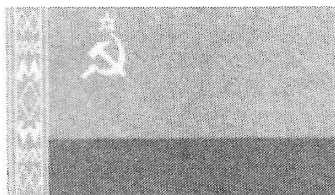
The object of WELLTRIS is to manipulate the game pieces falling down the sides of the well so that they get to the bottom and fit amongst the game pieces already at the bottom.

When segments of game pieces form a line (either horizontal or vertical), the line disappears, giving you more room to fit in more pieces.

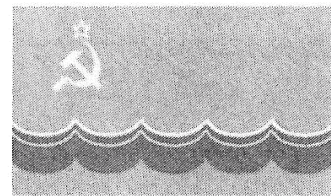
As long as you have pieces falling and room at the bottom of the well, the game continues.

### THE GAME PIECES

The game pieces of the WELLTRIS game are geometric shapes made up of square segments. These pieces can consist of two, three, four, and five segments. The game pieces used depend on the Level of Difficulty.



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



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



## WELLTRIS

### LEVELS OF DIFFICULTY

There are three levels of difficulty in this game; you can pick the level you want on the Setup Screen.

1st Level..... the pieces are made up of two, three, or four squares.

2ndLevel..... the pieces are made up of only four squares.

3rd Level..... the pieces are made up of two, three, four, and five squares.

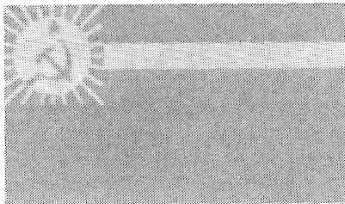
## V - THE PLAYING SCREEN

### LEVEL

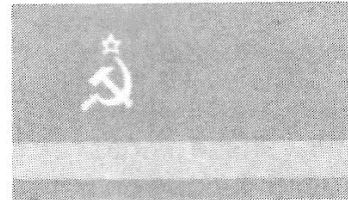
This describes the difficulty level of the pieces falling down the well. The higher the number, the more complex the objects.

### SPEED

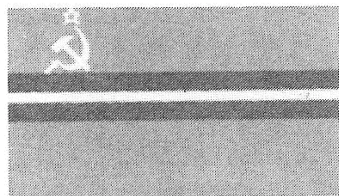
It is the speed of the pieces falling down the well. The same pictures appear for each different speed in every level of difficulty. The speed increases automatically the more lines you fill. You can increase the speed of falling by using Alt I. The speed cannot be decreased except by starting the game over again. The faster the speed, the more points you gain for placing pieces at the bottom of the well.



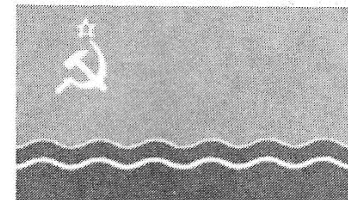
Republic : Georgia  
Area : 26,900 sq. mi.  
Capital : Tbilisi



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

## WELLTRIS

### SCORE

This is your score for the current game.

### LINES

This is the total number of lines you have managed to remove from the well bottom in this game.

### NEXT

This shows you the shape of the next piece to be released to the well. It gives you a bit of warning about the next shape you have to accommodate. This foreknowledge is useful, but it subtracts from your score. You can switch this feature on and off by using Alt N.

## VI - GAME COMMANDS

Game pieces are moved by using the keyboard. In some cases, it is possible to use the number pad that most IBM machines include. For those machines that do not have this feature, we also give you corresponding letter keys.

Rotate .....	5 or K
Drop .....	Space
Quit to DOS .....	Alt Q
Restart Game .....	Alt R
Abort Current Game .....	Alt A
Pause .....	Alt P
Increase Speed Level .....	Alt I
Next Piece Display .....	Alt N
Sounds on/off .....	Alt S
Toggle Piece Movement .....	Alt M

This last command allows you to modify or re-activate the standard movement mode.

### STANDARD MOVEMENT MODE (DEFAULT MODE)

It calls for switching the movement keys as you move from the horizontal to the vertical wall.

<b>Along top and bottom walls:</b>	Left .....	4 , J , ←
	Right .....	6 , L , →
<b>Along side walls:</b>	Up .....	8 , I , ↑
	Down .....	2 , M , ↓

## WELLTRIS

**BEWARE:** Watch out for the corner. The central square of the game piece (the square it rotates around) must be on the new wall before you switch keys. The rotational square is not always obvious.

Thus, if a 4-square piece has two squares on each wall, but the rotational segment is on the old wall, continue to use the key you have been using to move it. When the rotational segment is on the new wall, switch keys.

### CLOCKWISE/COUNTER-CLOCKWISE MOVEMENT MODE

This mode uses the same keys to move the piece no matter what wall it is on. The game piece moves in either a clockwise or counter-clockwise direction, depending on the key used.

Clockwise ..... 4 , J , ←

Counter-Clockwise ..... 6 , L , →

**WARNING:** In this mode, the left and right do not necessarily correspond with left and right directions; it depends on which wall you are on.

Example: On the bottom wall, the right arrow key moves the piece to the right, but moves it to the left on the top wall.

## VII - TIPS AND HINTS

If not interfered with, the WELLTRIS game pieces fall one line on the wall at a time. You can move them horizontally as they fall.

Once a game piece reaches the floor of the well, you can no longer control its direction. However, you can still rotate it at the last second to make it fit exactly into the space you want to fit it into.

### Using the Corners

One unique feature of this game is the use of the corners of the well to create new shapes from the old shapes. When a piece is wrapped around a corner, its segments go in a direction appropriate for the wall that section is on, until one segment hits an obstructing piece.

If obstructing pieces are very close to the corner, this can result in the parts of the piece overlapping each other, making a smaller piece out of the original piece.



## STRATEGIES

### **Use the whole well.**

Do not get mentally stuck on one wall of the well. Use all four walls and keep game the pieces moving. Continually check them for where they will land. Remember that a piece skids across the bottom until it hits an obstruction. Look for appropriate obstructions for it to run into.

### **Build blocks of Game Pieces.**

With some judicious manoeuvring, you can build blocks of segments with strategically placed gaps so that many lines can be removed at once with the introduction of one piece.

### **Leave space for awkward pieces.**

Try to leave sections of the bottom free for many-segmented pieces that don't fit into the blocks you're building. Fit them up against your blocks with space to fit more mundane pieces into and turn them into workable blocks.

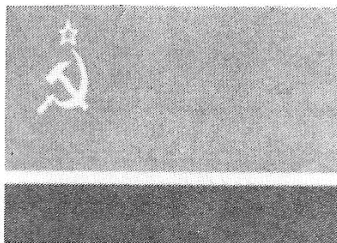
## VIII - END OF THE GAME

## SCORING

You get points for successfully bringing pieces to the floor of the well.

You can do this by either controlling the piece until it has reached the bottom or by lining it up near the top of the well and then dropping it by using the Spacebar.

You get more points the further the piece is dropped. When a line is filled in, the computer removes the line (giving you more room to bring down more pieces) and increases your score. The more lines you remove at a time, the higher your score.



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



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

## WELLTRIS

### THE GAME IS OVER

The game is over when you voluntarily exit it, as described before, or if you can no longer bring game pieces to the bottom of the well.

In this case, you have lost - though you still get a score. You can lose the game in one of two ways:

#### 1) All four walls blocked

Pieces that come to a stop with one or more of their sections still on the wall cause that wall to be blocked until three more pieces have finished falling.

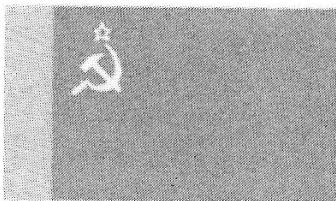
Note: No game piece will appear on a blocked wall. If all four walls are blocked, the game is over.

#### 2) One wall with pieces stacked to the top

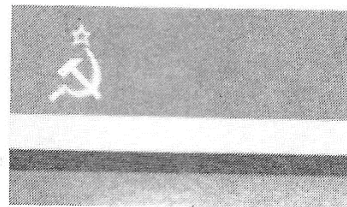
If pieces are stopped on the wall and other pieces stack up on these pieces until there are pieces stacked the entire height of the wall, the game is over.

### HIGH SCORE SCREEN

This screen shows the ten highest scores for your WELLTRIS game. If you have just finished a game and your score is higher than one of the ten shown, you will be asked to enter your name in the space provided, and your score will be placed among the scores. The score from your latest game is displayed under the list.



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



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



# FRANCAIS

## I - INTRODUCTION

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

Alexey Pajitnov célèbre mathématicien appartenant à l'Académie Soviétique des Sciences a la chance de pouvoir programmer et dessiner ses jeux sur son micro-ordinateur personnel (ce qui est encore assez rare en Union Soviétique).

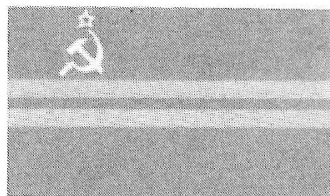
Pajitnov espère pouvoir un jour faire des voyages au Japon, aux Etats Unis, en Europe occidentale... Le succès international de ses jeux contribuera certainement à la réalisation de ses rêves.

## II - CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

**ATTENTION** : nous vous conseillons de faire une copie de votre/vos disquette(s) originales, et de ne jouer qu'avec cette copie. Gardez précieusement l'original pour le cas où...

### IBM PC et COMPATIBLES

- Mettez l'unité centrale sous tension,
- Chargez le D.O.S,
- Insérez la disquette "WELLTRIS" dans le lecteur,
- Tapez WELLTRIS et appuyez sur la touche RETURN.



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



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

## WELLTRIS

Cette procédure vous donne accès à un menu de sélection du mode graphique. Cette sélection sera valable pour toute utilisation future du jeu.

Si plus tard, vous êtes obligé de changer cette sélection (pour jouer sur un ordinateur disposant d'un mode graphique différent), tapez :

WELLTRIS E ..... pour sélectionner la carte EGA, ou  
WELLTRIS C ..... pour sélectionner la carte CGA, ou  
WELLTRIS RC ..... pour sélectionner la carte CGA inversé, ou  
WELLTRIS H ..... pour sélectionner la carte Hercules, ou  
WELLTRIS RH ..... pour sélectionner la carte Hercules inversé, ou  
WELLTRIS T ..... pour sélectionner la carte graphique Tandy.

Puis, appuyez sur RETURN.

**ATTENTION** : si vous voulez sauvegarder cette nouvelle sélection, validez "SAVE OPTIONS" dans l'écran de configuration (voir chapitre III) et appuyez sur RETURN.

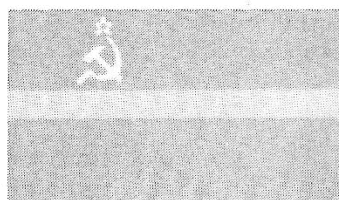
**DISQUE DUR** : Si vous désirez installer ce jeu sur votre disque dur, créez un répertoire WELLTRIS et copiez le contenu de la (des) disquette(s) dans ce répertoire.

## AMIGA

- Insérez la disquette WELLTRIS dans le lecteur DF0:
- Mettez l'unité centrale sous tension,
- Le programme se charge et démarre automatiquement.

## III - DEBUT DU JEU

Dès que WELLTRIS est chargé, après l'écran de présentation, appuyez sur une touche quelconque pour accéder à l'écran d'identification (protection).



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

## PROTECTION

Dans ce manuel vous trouverez les drapeaux des républiques de l'Union Soviétique suivis de certaines informations. A la demande de l'ordinateur, reportez-vous au numéro de page cité et tapez les quatre premiers caractères du ou des mots demandés. Si la réponse est correcte, vous pourrez accéder à l'écran de configuration. Ce jeu ne marchera pas, si vous n'avez pas donné le(s) mot(s) 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 (Voir VI - COMMANDES DU JEU) et fixer l'option NEXT (Voir V - L'ECRAN DE JEU).

Pour cela, utilisez les touches ← et → pour sélectionner une zone, la touche TAB pour alterner entre les zones de gauche et de droite, et les touches ↑ et ↓ pour monter ou descendre. Puis, touche RETURN pour valider.

**HI SCORE** : accès à l'écran des high scores.

**INFO** : affiche la liste des participants

**SAVE OPTIONS** : permet de sauvegarder, le changement du mode graphique (comme décrit précédemment) et toutes les sélections que vous avez effectuées dans le menu de configuration.

**QUIT** : retour au DOS.

## IV - 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 (verticale ou horizontale) 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 PIECES DU JEU

Les pièces forment des figures géométriques constituées de carrés. Ces pièces peuvent comprendre deux, trois, quatre ou cinq carrés. Le type de pièce dépend du niveau de difficulté.



## **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 constituées de deux, trois, quatre ou cinq carrés.

## **V - L'ECRAN DE JEU**

### **NIVEAU (LEVEL)**

"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 descendent les 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.

La vitesse ne peut pas être réduite à moins que vous ne recommenciez le jeu.

Plus le jeu est rapide, plus vous augmentez votre score à chaque pièce placée au fond du puits.

### **SCORE**

C'est le score de la partie en cours.

### **LIGNES (LINES)**

C'est le 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. Cependant, si vous sélectionnez cette option, vous obtiendrez un score inférieur à celui obtenu sans cette aide.

Pour activer ou désactiver l'option NEXT appuyez sur les touches ALT et N.

## VI - 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 IBM. Pour les machines qui n'en ont pas, nous vous indiquerons aussi les lettres correspondantes.

Rotation de la pièce .....	5 ou K
Valider l'emplacement .....	barre d'espace
Quitter/Retour au DOS .....	Alt + Q
Recommencer la partie .....	Alt + R
Abandonner la partie .....	Alt + A
Pause .....	Alt + P
Augmenter la vitesse (SPEED) ..	Alt + I
Voir la pièce suivante (NEXT) ....	Alt + N
Sons .....	Alt + S
Autre mode de déplacement .....	Alt + M

Cette dernière commande vous permet de modifier (ou de récupérer) le mode de déplacement par défaut.

### MODE DE DEPLACEMENT PAR DEFAUT

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 :**

Aller à gauche ..	4 ou J ou ←
Aller à droite ....	6 ou L ou →

**Sur les parois de droite et de gauche :**

Monter .....	8 ou I ou ↑
Descendre .....	2 ou M ou ↓

**Attention :** prenez garde aux coins. Le carré central de la pièce (le carré autour duquel elle tourne) doit se trouver sur la nouvelle paroi avant de changer de touche. Ce carré de rotation n'est pas évident à déterminer.

**Exemple :** une pièce de 4 carrés ayant deux carrés sur chaque paroi, on considère que le carré de rotation est toujours sur l'ancienne paroi. Dans ce cas, continuez à utiliser la touche qui vous a servi pour déplacer la pièce. Lorsque le carré de rotation se trouve sur la nouvelle paroi, vous pouvez changer de touche.

## 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. Le déplacement se fait soit dans le sens des aiguilles d'une montre soit dans le sens inverse, suivant les touches utilisées.

Sens des aiguilles ..... 4 ou J ou ←

Sens inverse ..... 6 ou L ou →

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.

Par exemple : sur la paroi du bas, la touche flèche droite déplace la pièce vers la droite, mais sur la paroi du haut elle la déplace vers la gauche.

## VII - 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. Dès qu'une pièce atteint le fond du puits, vous ne pouvez plus contrôler sa direction. Néanmoins vous pouvez toujours la faire tourner au dernier moment pour la placer dans l'espace prévu.

### Comment utiliser les coins

Une caractéristique unique de ce jeu est l'utilisation des coins du puits pour créer de nouvelles formes à partir des anciennes.

Quand une pièce se trouve à cheval sur un coin, les carrés qui la composent vont dans la direction correspondant à la paroi sur laquelle ils se trouvent, jusqu'au premier obstacle. Si il y a des obstacles très près du coin, il se peut que les parties d'une pièce se superposent pour donner une pièce plus petite que la pièce originale.

## STRATEGIES

### 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. Rappelez-vous que la pièce glisse sur le fond jusqu'à ce qu'elle rencontre un obstacle. Cherchez les obstacles appropriés pour la caler.

### Construisez des blocs.

En les manipulant judicieusement vous pouvez construire des blocs avec des trous placés stratégiquement pour que plusieurs lignes puissent être éliminées en introduisant une seule pièce.

**Gardez de l'espace pour les pièces difficiles.**

Essayez de laisser au fond du puits des endroits libres pour placer de grosses pièces qui ne sont pas faciles à assembler.

Placez-les près de vos blocs en laissant de l'espace pour insérer des pièces plus simples de façon à les transformer en des blocs plus maniables.

## **VIII - 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 gagnerez 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**

Les pièces qui dépassent sur une paroi au moment où elles arrivent dans le fond du puits, bloquent cette paroi. La paroi ne se débloque que si vous placez les trois pièces suivantes.

N.B : aucune pièce ne peut apparaître sur la paroi bloquée. Si toutes les parois sont bloquées, le jeu est terminé.

#### **2/ Une paroi est remplie jusqu'en haut**

Il se peut que des pièces soient stoppées sur une paroi et que d'autres pièces s'empilent jusqu'en haut de cette paroi. Dans ce cas, le jeu est terminé.

### **HIGH SCORE**

Cet écran affiche les dix meilleurs scores. Si à la fin d'une partie votre score est meilleur qu'un des dix scores dans la liste, le programme vous demandera de taper votre nom dans l'espace prévu à cet effet et votre score sera classé parmi les autres. Le score de votre dernier jeu s'affiche sous la liste.

# DEUTSCH

## I - EINLEITUNG

Mit WELLTRIS fordert Alexej Pajitnov, der Autor von TETRIS, einem Spiel von Weltruf, aufs neue unseren Intellekt heraus.

Alexej Pajitnov, berühmter Mathematiker und Mitglied der Sowjetischen Akademie der Wissenschaften, genießt das Privileg, seine Spiele auf seinem eigenen Heimcomputer entwerfen und programmieren zu können, was in der Sowjetunion noch ziemlich selten ist.

Pajitnov hofft, eines Tages nach Japan, in die Vereinigten Staaten, nach Westeuropa... reisen zu können. Der internationale Erfolg seiner Spiele wird sicher zur Verwirklichung seiner Träume beitragen.

## II - LADEN UND INBETRIEBNAHME

**HINWEIS:** Wir empfehlen Ihnen, sich eine Kopie Ihrer Originaldiskette(n) anzulegen und nur mit dieser Kopie zu spielen. Heben Sie das Original gut auf - für den Notfall...

### IBM PC und KOMPATIBLE

- Schalten Sie den Computer ein.
- Laden Sie das D.O.S.
- Legen Sie die Spieldiskette ein.
- Tippen Sie WELLTRIS, und drücken Sie auf RETURN.

Diese Prozedur ruft ein Menü zur Wahl des Graphikmodus auf. Die Wahl gilt für jede künftige Verwendung des Spiels. Sollten Sie später gezwungen sein, die Wahl zu ändern (um etwa auf einem Computer mit einer anderen Graphikkarte zu spielen), tippen Sie:

WELLTRISE ..... für eine EGA-Karte, oder  
 WELLTRISC ..... für eine CGA-Karte, oder  
 WELLTRISRC ..... für eine invertierte CGA-Karte, oder  
 WELLTRISH ..... für eine HERCULES-Karte, oder  
 WELLTRISRH ..... für eine invertierte HERCULES-Karte, oder  
 WELLTRIST ..... für eine TANDY-Karte.

Dann drücken Sie auf RETURN.



## WELLTRIS

**HINWEIS:** Wenn Sie die neue Auswahl sichern wollen, bestätigen Sie **SAVE OPTIONS** im Konfigurationsmenü (s. Absatz III), und drücken Sie auf **RETURN**.

**FESTPLATTE:** Wenn Sie das Spiel auf Festplatte installieren wollen, bilden Sie ein neues Verzeichnis (Directory), und kopieren Sie den Inhalt der Disketten in dieses Verzeichnis.

## AMIGA

- Legen Sie die Spieldiskette ins Laufwerk DF0:
- Schalten Sie den Computer ein.
- Das Programm wird geladen und startet automatisch.

## III - SPIELBEGINN

Sobald **WELLTRIS** geladen ist, drücken Sie nach Erscheinen des Titelbildes eine beliebige Taste, um zum Identifizierungsfenster (Kopierschutz) zu gelangen.

### KOPIERSCHUTZ

In diesem Handbuch finden Sie die Fahnen der Sowjetrepubliken, gefolgt von einigen Informationen. Um die Frage des Programms zu beantworten, sehen Sie auf der angegebenen Seite nach und geben die ersten 4 Zeichen des (der) verlangten Wortes (Wörter) ein. Wenn die Antwort richtig ist, gelangen Sie zum Konfigurationsmenü. Der Zugang zum Spiel bleibt verwehrt, wenn Sie eine falsche Antwort gegeben haben.

### KONFIGURATIONSMENÜ

Auf diesem Bildschirm können Sie gewisse Parameter festlegen: Schwierigkeitsgrad und Geschwindigkeit des Spiels, Ton ein/aus oder Art der Steuerung (s. VI - STEUERUNG) und Option **NEXT** (s. V - AUFBAU DES BILDSCHIRMS).

Dazu verwenden Sie die Tasten ← und →, um innerhalb einer Zone eine Wahl zu treffen, die Taste **TAB**, um von einer Spalte zur anderen überzuwechseln (links oder rechts), und die Tasten ↑ und ↓, um die Zeilen anzupeilen. Zur Bestätigung drücken Sie die **RETURN**-Taste.

**HI SCORE:** Zugang zur Aufstellung der High Scores.

**INFO:** Liste der Mitwirkenden.

**SAVE OPTIONS:** ermöglicht das Abspeichern des geänderten Graphikmodus (wie bereits beschrieben) und aller Parameter des Konfigurationsmenüs.

**QUIT:** zurück zum DOS.

## **IV - SPIELPRINZIP**

Das Prinzip beruht auf der Manipulation von Bausteinen, die entlang der Wände eines Schachts herabfallen und zwischen anderen, auf dem Grund liegenden Steinen einfügen.

Wenn Segmente von Bausteinen eine Linie auf dem Boden des Schachts bilden (ob waagrecht oder senkrecht), verschwindet die Linie und läßt Freiraum für andere Bausteine.

Solange Bausteine fallen und Platz auf dem Grund des Schachts bleibt, geht das Spiel weiter.

### **DIE BAUSTEINE**

Die Bausteine sind geometrische, aus Quadraten bestehende Figuren. Diese Elemente setzen sich aus zwei, drei, vier oder fünf Quadraten zusammen. Der Typ der Bausteine hängt vom Schwierigkeitsgrad ab.

### **SCHWIERIGKEITSGRAD**

Es gibt drei Schwierigkeitsgrade, die Sie im Konfigurationsmenü wählen können.

Level 1 ..... die Bausteine bestehen aus zwei, drei oder vier Quadraten.

Level 2 ..... die Bausteine bestehen ausschließlich aus vier Quadraten.

Level 3 ..... die Bausteine bestehen aus zwei, drei, vier oder fünf Quadraten.

## **V - AUFBAU DES BILDSCHIRMS**

### **LEVEL**

Der Level zeigt den Schwierigkeitsgrad des Spieles an. Je höher die Zahl, desto komplexer die Formen.

### **GESCHWINDIGKEIT (SPEED)**

Es handelt sich um die Geschwindigkeit, mit der die Bausteine an den Wänden des Schachts hinuntergleiten. Jedem Bild auf der rechten Bildschirmseite entspricht eine bestimmte Geschwindigkeit unabhängig vom Schwierigkeitsgrad.

Die Geschwindigkeit hängt von der Anzahl der erhaltenen Linien ab.

Mit der Tastenkombination ALT I erhöhen Sie selber die Geschwindigkeit.

Die Geschwindigkeit kann nicht herabgesetzt werden außer durch Abbruch des Spiels. Je schneller das Spiel, desto mehr Punkte erhalten Sie für jeden erfolgreich platzierten Baustein.

## SCORE

Die Punkte der laufenden Partie.

## LINIEN (LINES)

Das ist die Anzahl der Linien, die Sie ergänzt haben.

## NÄCHSTER (NEXT)

Unter "Next" sehen Sie, welche Form der nächste Baustein hat. Diese Option hilft Ihnen beim Vorausplanen, zieht Ihnen jedoch Punkte vom Score ab.

Um die Option ein- bzw. auszuschalten, drücken Sie die Tasten ALT und N.

# VI - STEUERUNG

Sie können die Bausteine mit Hilfe der Tastatur bewegen.

In manchen Fällen kann man die Tasten des Zahlenfelds verwenden, das auf den meisten IBM-Geräten verfügbar ist. Für die anderen Computer werden entsprechende Buchstaben angegeben.

Drehen des Bausteins .....	5 oder K
Fallen lassen .....	Leertaste
Ende/zurück zu DOS .....	Alt + Q
Neue Partie .....	Alt + R
Partie abbrechen .....	Alt + A
Pause .....	Alt + P
Geschwindigkeit erhöhen (SPEED) .....	Alt + I
Nächster Baustein (NEXT) .....	Alt + N
Ton ein/aus .....	Alt + S
Steuerungsart .....	Alt + M

Der letzte Befehl ermöglicht, zwischen zwei Steuerungsarten hin- und herzuschalten.

## STANDARDSTEUERUNG

In diesem Modus müssen Sie die Tasten wechseln, wenn Sie von einer senkrechten Wand auf eine waagrechte übergehen und umgekehrt.

Entlang der Wände oben und unten:	Nach links bewegen .....	4 oder J oder ←
	Nach rechts bewegen ....	6 oder L oder →
Entlang der Seitenwände:	Hinaufbewegen .....	oder I oder ↑
	Hinunterbewegen .....	oder M oder ↓

## WELLTRIS

**VORSICHT:** Geben Sie auf die Kanten acht!

Das zentrale Quadrat (das Quadrat, um das sich der Baustein dreht) muß sich auf der neuen Wand befinden, bevor Sie die Taste wechseln. Dieses Rotationsquadrat ist nicht immer einfach zu ersehen.

Beispiel: Wenn von einem Baustein aus 4 Quadraten sich je zwei auf einer Wand befinden, ist das Rotationsquadrat noch immer auf der "alten" Wand. In diesem Fall drücken Sie die Taste, die Ihnen vorher zur Bewegung des Bausteins gedient hat, bis das Rotationsquadrat auf die neue Wand gelangt. Dann können Sie Tasten wechseln.

## KREISBEWEGUNG

In diesem Modus können Sie immer dieselbe Taste für eine Richtung beibehalten. Sie bewegen die Bausteine im Uhrzeigersinn oder Gegenuhrzeigersinn.

Uhrzeigersinn ..... 4 oder J oder ←

Gegenuhrzeigersinn ..... 6 oder L oder →

**ACHTUNG:** in diesem Modus stimmen die Tasten links/rechts nicht unbedingt mit den Richtungen links rechts überein; dies hängt von der Wand ab, auf der Sie sich befinden.

Zum Beispiel: auf der unteren Wand bewegt der Pfeil nach rechts den Baustein nach rechts, aber auf der oberen Wand bewegt er ihn nach links.

## VII - TIPS UND TRICKS

Wenn Sie nicht eingreifen, fallen die WELLTRIS-Steine einzeln einer Geraden entlang an einer Wand herunter. Solange sie fallen, können Sie sie waagrecht verschieben.

Sobald ein Baustein den Grund des Schachts erreicht, können Sie die Richtung nicht mehr bestimmen. Es ist jedoch möglich, ihn im letzten Moment noch zu drehen, um ihn richtig anzupassen.

### Verwendung der Ecken

Eine besondere Eigenheit dieses Spieles ist die Nutzung der Ecken des Schachts, um neue Formen anhand der alten zu erzeugen.

Wenn ein Baustein eine Ecke umhüllt, gehen seine Segmente getrennt in die Richtung, die der Wand entspricht, auf der sich das jeweilige Segment befindet, bis eines an ein Hindernis stößt.

Wenn sich Hindernisse in der Nähe der Ecke befinden, kann es sein, daß Teile des Bausteins einander überlappen, um einen kleineren Baustein zu ergeben.

## STRATEGIEN

### **Nutzen Sie den Schacht ganz aus!**

Versteifen Sie sich nicht auf eine einzige Wand des Schachts. Verwenden Sie die vier Wände, und kontrollieren Sie ständig die Richtung.

Vergessen Sie nicht, daß der Baustein über den Boden des Schachts gleitet, bis er auf ein Hindernis stößt. Suchen Sie nach geeigneten Hindernissen, um den Baustein einzupassen.

### **Bauen Sie Blöcke!**

Legen Sie die Bausteine so an, daß sie Blöcke mit strategischen Lücken formen, damit beim Einfügen eines Bausteins gleich mehrere Linien ergänzt und entfernt werden können.

### **Bewahren Sie Freiraum für schwierige Steine!**

Versuchen Sie, auf dem Boden des Schachts Platz freizulassen, um große, schwer einzufügende Bausteine zu platzieren. Legen Sie diese so an Ihre Blöcke an, daß Platz für einfachere Steine bleibt. Auf diese Weise erhalten Sie umgänglichere Blöcke.

## VIII - ENDE DES SPIELS

### SCORE

Sie erhalten Punkte, wenn Sie Bausteine am Grund des Schachts platzieren.

Dazu können Sie die Bewegung des Bausteins kontrollieren, bis er auf den Grund gelangt, oder ihn oben in geeignete Position bringen und auslassen, indem Sie die Leertaste drücken.

Je größer die Höhe, in der der Baustein ausgelassen wird, desto mehr Punkte winken.

Wenn eine Linie ergänzt wird, entfernt sie der Computer, um Platz für andere Bausteine zu lassen. Gleichzeitig wird der Score erhöht. Sie erhalten mehr Punkte, wenn Sie mehrere Linien auf einmal bilden.

### ENDE DES SPIELS

Die Partie wird beendet, wenn Sie sie, wie bereits beschrieben, willentlich abbrechen, oder es unmöglich ist, weitere Bausteine, auf dem Grund des Schachts anzubringen.

In diesem Falle haben Sie verloren, bekommen aber trotzdem einen Score zugewiesen.



## WELLTRIS

Es gibt zwei Möglichkeiten zu verlieren:

### **1) Alle Wände sind blockiert**

Die Bausteine, die auf eine Wand übergreifen, wenn Sie auf den Grund gelangen, blockieren diese Wand, die erst freigegeben wird, wenn Sie die drei nächsten Bausteine platziert haben.

Hinweis: Auf dieser blockierten Wand kann kein Baustein erscheinen. Wenn alle Wände blockiert sind, ist das Spiel aus.

### **2) Eine Wand ist bis oben hin angefüllt**

Es kann sein, daß Bausteine auf einer Wand festsitzen und sich andere Bausteine bis zum oberen Rand aufstapeln. Auch in diesem Fall ist das Spiel aus.

## **HIGH SCORE**

Dieser Bildschirm listet die zehn besten Scores auf. Wenn am Ende einer Partie Ihr Score zu den Top Zehn gehört, bittet das Programm Sie um die Eingabe Ihres Namens in die dafür vorgesehene Zone, und Ihr Score wird in die Bestrangliste aufgenommen. Der Score des letzten Spiels erscheint unter der Liste.

## ITALIANO

### I - INTRODUZIONE

Con WELLTRIS, Alexey Pajitnov, il creatore di Tetris, ci lancia una nuova sfida intellettuale, degna della sua fama internazionale.

Alexey Pajitnov, celebre matematico membro dell'Accademia Sovietica delle Scienze, ha la fortuna di poter programmare e disegnare i suoi giochi sul suo microcomputer personale (cosa abbastanza rara in Unione Sovietica).

Pajitnov spera di poter viaggiare un giorno in Giappone, negli Stati Uniti, in Europa occidentale... Il successo internazionale dei suoi giochi contribuirà senz'altro alla realizzazione dei suoi sogni.

### II - CARICAMENTO E AVVIO

**ATTENZIONE:** vi consigliamo di fare una copia del vostro o dei vostri dischetti originali e di giocare solo con questa copia. Conservate l'originale preziosamente, non si sa mai...

#### IBM PC e COMPATIBILI

- Accendete l'unità centrale,
- caricate il DOS,
- inserite il dischetto "WELLTRIS" nell'unità a dischetti,
- digitate WELLTRIS e premete il tasto RETURN.

Questa procedura vi permette di accedere al menù di selezione del modo grafico. Questa selezione sarà valida per tutte le future utilizzazioni del gioco.

Se, più tardi, sarete obbligati a modificare questa selezione (per giocare su un computer che dispone di un modo grafico diverso), digitate:

WELLTRIS E ..... per selezionare la scheda EGA, oppure  
WELLTRIS C ..... per selezionare la scheda CGA, oppure  
WELLTRIS RC ..... per selezionare la scheda CGA inversa, oppure  
WELLTRIS H ..... per selezionare la scheda Hercules, oppure  
WELLTRIS RH ..... per selezionare la scheda Hercules inversa, oppure  
WELLTRIS T ..... per selezionare la scheda grafica Tandy.

Quindi premete RETURN.

## WELLTRIS

**ATTENZIONE:** se volete salvare questa nuova selezione, convalidate "SAVE OPTIONS" sullo schermo di configurazione (vedi capitolo III) e premete RETURN.

**DISCO RIGIDO:** Se desiderate installare questo gioco sul vostro disco rigido, create un repertorio WELLTRIS e copiate il contenuto del o dei dischetti in questo repertorio.

### AMIGA

- Inserite il dischetto WELLTRIS nell'unità a dischetti DFO:
- accendete l'unità centrale,
- il programma viene caricato e lanciato automaticamente.

## III - INIZIO DEL GIOCO

Non appena WELLTRIS è caricato, dopo lo schermo di presentazione, premete un tasto qualsiasi per accedere allo schermo d'identificazione (protezione).

### PROTEZIONE

In questo manuale troverete le bandiere delle repubbliche dell'Unione Sovietica, seguite da alcune informazioni. Per rispondere alla domanda del computer, riferitevi al numero di pagina citato e digitate le prime quattro lettere della o delle parole richieste.

Se la risposta è corretta, potrete accedere allo schermo di configurazione. Questo gioco non funzionerà se non avete indicato la o le parole richieste.

### SCHERMO DI CONFIGURAZIONE

Questo schermo consente di definire alcuni parametri. Potete determinare il livello di difficoltà e la velocità del gioco, attivare/disattivare il suono oppure cambiare il modo di spostamento (Vedi VI - COMANDI DEL GIOCO) e fissare l'opzione NEXT (Vedi V - LO SCHERMO DEL GIOCO).

Per fare ciò, utilizzate i tasti ← e → per selezionare una zona, il tasto TAB per passare dalla zona sinistra a quella destra e viceversa, e i tasti ↑ e ↓ per salire o scendere. Quindi premete il tasto RETURN per convalidare.

**HI SCORE:** accesso allo schermo degli high score.

**INFO:** visualizza la lista dei partecipanti.

**SAVE OPTIONS:** permette di salvare il cambio di modo grafico (come descritto sopra) e tutte le selezioni che avete effettuato nel menù di configurazione.

**QUIT:** ritorno al DOS.

## IV - PRINCIPIO DEL GIOCO

Il principio di WELLTRIS consiste a manipolare i pezzi che cadono lungo le pareti di un pozzo quadrato e si incastrano sul fondo, tra gli altri pezzi che vi si trovano già. Quando dei segmenti di pezzi formano una linea (verticale o orizzontale) sul fondo del pozzo, la linea sparisce e lascia il posto ad altri pezzi. Fino a quando i pezzi continuano a cadere e fino a quando rimane del posto in fondo al pozzo, il gioco continua.

### I PEZZI DEL GIOCO

I pezzi formano delle figure geometriche costituite da quadrati. Questi pezzi possono contenere due, tre, quattro o cinque quadrati. Il tipo di pezzi dipende dal livello di difficoltà.

### LIVELLO DI DIFFICOLTA'

Ci sono tre livelli di difficoltà che potete determinare sullo schermo di configurazione.

Livello 1 ..... i pezzi sono costituiti da due, tre o quattro quadrati.

Livello 2 ..... i pezzi sono unicamente costituiti da quattro quadrati.

Livello 3 ..... i pezzi sono costituiti da due, tre, quattro o cinque quadrati.

## V - LO SCHERMO DEL GIOCO

### LIVELLO (LEVEL)

"Level" indica il livello di difficoltà dei pezzi che cadono nel pozzo. La complessità dei pezzi dipende dalla cifra indicata (1 = facile).

### VELOCITA' (SPEED)

Si tratta della velocità con la quale i pezzi scendono lungo le pareti del pozzo. Ad ogni immagine che appare sul lato destro corrisponde una velocità differente, qualunque sia il livello di difficoltà.

La velocità aumenta in funzione del numero di linee ottenute.

Potete aumentare la velocità premendo i tasti ALT e I.

La velocità non può essere diminuita, a meno che non ricominciate il gioco.

Più il gioco è rapido, più il vostro punteggio aumenta ad ogni pezzo sistemato in fondo al pozzo.

## **PUNTEGGIO**

E' il punteggio della partita in corso.

## **LINEE (LINES)**

E' il numero di linee completate nel corso della partita.

## **SEGUENTE (NEXT)**

Sotto "Next" vedrete la forma del pezzo seguente. Ciò vi permette di anticipare la prossima mossa. Selezionando questa opzione, tuttavia, otterrete un punteggio inferiore a quello ottenuto senza questo aiuto.

Per attivare o disattivare l'opzione NEXT premete i tasti ALT e N.

# **VI - COMANDI DEL GIOCO**

Potete spostare i pezzi utilizzando i tasti della tastiera.

In certi casi, si può utilizzare la tastierina numerica disponibile sulla maggior parte dei computer IBM.

Per le macchine che non ce l'hanno, vi indicheremo ugualmente le lettere corrispondenti.

Rotazione del pezzo .....	5 o K
Convalidare l'ubicazione .....	barra di spaziatura
Uscire/Ritorno al DOS .....	Alt + Q
Ricominciare la partita .....	Alt + R
Abbandonare la partita .....	Alt + A
Pausa .....	Alt + P
Aumentare la velocità (SPEED) .....	Alt + I
Vedere il pezzo seguente (NEXT) ....	Alt + N
Suoni .....	Alt + S
Altro modo di spostamento: .....	Alt + M

Quest'ultimo comando vi consente di modificare (o di recuperare) il modo di spostamento per default.

## **MODO DI SPOSTAMENTO PER DEFAULT**

Se utilizzate questo modo di spostamento, dovrete cambiare tasto per passare da una parete orizzontale ad una parete verticale e viceversa.



## WELLTRIS

### Sulle pareti in alto e in basso,

Andare a sinistra ..... 4 o J o   ←  
Andare a destra: ..... 6 o L o   →

### Sulle pareti di destra e di sinistra,

Salire ..... 8 o I o   ↑  
Scendere ..... 2 o M o   ↓

**Attenzione:** sorvegliate gli angoli. Il quadrato centrale del pezzo (il quadrato intorno al quale gira il pezzo) deve trovarsi sulla nuova parete prima di cambiare tasto. Questo quadrato di rotazione non è facile da individuare.

Esempio: per un pezzo di 4 quadrati, con due quadrati su ogni parete, si considera che il quadrato di rotazione si trova ancora sulla vecchia parete. In questo caso, continuate ad utilizzare il tasto che vi ha consentito di spostare il pezzo. Quando il quadrato di rotazione si trova sulla nuova parete potete cambiare tasto.

## MODO DI SPOSTAMENTO CIRCOLARE

In questo modo, utilizzerete gli stessi tasti per spostare un pezzo, qualunque sia la parete sulla quale esso si trova.

Lo spostamento avviene sia in senso orario che antiorario, a seconda dei tasti utilizzati.

Senso orario ..... 4 o J o   ←  
Senso antiorario ..... 6 o L o   →

**Attenzione:** in questo modo, i tasti destro/sinistro non corrispondono obbligatoriamente alla direzione destra o sinistra; ciò dipende dalla parete sulla quale vi trovate.

Ad esempio: sulla parete in basso, il tasto freccia a destra sposta il pezzo verso la destra, ma sulla parete in alto la sposta verso la sinistra.

## VII - TRUCCHI DEL GIOCO

Se non intervenite, i pezzi di WELLTRIS cadono ad uno ad uno su una linea di una parete. Mentre cadono potete spostarli orizzontalmente.

Non appena un pezzo arriva sul fondo del pozzo, non potete più controllarne la direzione. Potete tuttavia farlo girare all'ultimo momento per sistemarlo nel luogo voluto.

### Come utilizzare gli angoli

Una caratteristica unica di questo gioco è l'utilizzazione degli angoli del pozzo per creare nuove forme a partire dalle vecchie.

Quando un pezzo si trova a cavallo su un angolo, i quadrati di cui è composto vanno nella direzione corrispondente alla parete sulla quale essi si trovano, fino al primo ostacolo.

Se ci sono degli ostacoli vicino all'angolo, è possibile che le parti di un pezzo si sovrappongano e formino un pezzo più piccolo di quello originale.

## **STRATEGIE**

### **Utilizzate tutto il pozzo.**

Non prendete in considerazione una sola parete del pozzo. Utilizzate le quattro pareti e spostate i vostri pezzi. Ricordatevi che il pezzo scivola sul fondo fino a quando non incontra un ostacolo. Cercate gli ostacoli appropriati per puntellare il pezzo.

### **Costruite dei blocchi.**

Manipolando giudiziosamente i pezzi, potete costruire dei blocchi con dei fori situati nei posti strategici, in modo da eliminare parecchie linee introducendo un solo pezzo.

### **Conservate dello spazio per i pezzi difficili.**

Cercate di lasciare in fondo al pozzo degli spazi liberi per sistemare i grossi pezzi difficili da assemblare.

Sistemateli vicino ai vostri blocchi, lasciando dello spazio per inserire dei pezzi più semplici, in modo da trasformarli in blocchi più facili da maneggiare.

## **VIII - FINE DEL GIOCO**

### **PUNTEGGIO**

Segnerete dei punti ogniqualvolta riuscirete a sistemare dei pezzi in fondo al pozzo. Per ottenere questo risultato potete sia controllare il pezzo fino a quando tocca il fondo, sia allinearli verso la parte superiore del pozzo e convalidarlo utilizzando la barra di spaziatura.

Più il pezzo cade dall'alto, più segnate dei punti.

Quando una linea è piena, il computer la sopprime per lasciare il posto ad altri pezzi ed aumenta il vostro punteggio. Otterrete un maggior numero di punti se riuscite a costituire più linee contemporaneamente.

### **FINE DEL GIOCO**

La partita finisce se l'abbandonate come descritto precedentemente o se vi è impossibile portare altri pezzi in fondo al pozzo. In questo caso avete perso ma segnate comunque dei punti.

## WELLTRIS

Potete perdere in due modi:

### **1/ Le quattro pareti sono bloccate**

I pezzi che sporgono su una parete nel momento in cui arrivano in fondo al pozzo bloccano questa parete. La parete si sblocca solo se riuscite a sistemare tre altri pezzi.

N.B.: nessun pezzo può apparire sulla parete bloccata. Se tutte le pareti sono bloccate, il gioco finisce.

### **2/ Una parete è piena fino in alto.**

E' possibile che alcuni pezzi si siano bloccati su una parete e che altri pezzi si ammucchino fino in alto. In questo caso il gioco finisce.

## **HIGH SCORE**

Questo schermo visualizza i dieci punteggi migliori. Se alla fine di una partita il vostro punteggio è migliore di uno dei dieci punteggi della lista, il programma vi chiederà di digitare il vostro nome nello spazio previsto e il vostro punteggio verrà classificato tra gli altri. Il punteggio del vostro ultimo gioco viene sempre visualizzato alla fine della lista.

