

## **TetrisH**

### **užívateľská dokumentácia**

Klasický tetris vznikol v roku 1985, keď ruský programátor Alexei Pazhitnov dostal nápad, ako vyrobiť akčnú hru z hry Pentomino. Zjednodušil tvary blokov na 5 základných. Z „penta“ vzniklo „tetri“. Bloky padajú za sebou na hracej ploche. Ak sa hráčovi podarí vyrobiť riadok, ten zmizne a hráč získa body. Jednoduchá myšlienka ale výborná hrateľnosť, urobila z tejto hry jednu z najznámejších na svete.

#### Pravidlá:

V hre je použitý základný súbor piatich blokov tetrisu. Za posunutie bloku o políčko nižšie dostane hráč 2 body. Za jeden odobratý riadok 50 bodov, za dva naraz odobraté riadky 200 bodov, za tri 400 bodov a za 4 riadky 800 bodov. Rýchlosť a teda aj zložitosť hry sa zvyšuje so zvyšovaním úrovne. Tá sa zvyšuje každú minútu (nie podľa nahratých bodov, výhodné je teda hrať čo najrýchlejšie).

#### Ovládanie:

→	pohyb doprava
←	pohyb doľava
↓	zrýchlený pohyb dole
↑	ľavá rotácia
ctrl	pravá rotácia
p	pauza
esc	koniec hry

Čas od začatia hry, level, aktuálne skóre, a najvyššie nahraté skóre je zobrazené na hlavnom paneli. Najlepšie výsledky sa uchovávajú v tabuľke „High Score“, ktoré je možno zobrazit' položkou v menu. V menu je tiež možné vybrať jeden z dvoch motívov štvorčeku.