

TETRIS

Programot írta: Cziczó Ármin

Program feladata

A program célja, hogy minél pontosabban lemásolja az 1989.-ben a „Nintendo Entertainment System”-re megjelent TETRIS érzetét és kinézetét. A játékszabályok és a mechanikák ugyan azok.

Billentyűzet kiosztás

- **Menüben:**
Fel és le nyilakkal lehet a menüpontokban navigálni. A kiválasztott értékeket az „z”-vel vagy „y”-al csökkenteni, a „x”-el pedig növelni lehet. „Esc” gomb kilép a játékból. „Enter” pedig belép a kiválasztott pontba.
- **Dicsőséglista:**
„Esc” gombbal vissza lehet lépni a főmenübe.
- **Pontszám lementése:**
Be lehet írni egy 5 karakteres nevet, ami szóközt is tartalmazhat. Az „Enter” megnyomásával lementi a képernyőn látható adatokat és a nevet. Ha a név üresen lett hagyva semmi sem lesz lementve. Az „Esc” lenyomásával a játék visszalép a főmenübe és semmi nem kerül lementésre.
- **Játék:**
A bal és jobb nyilakkal lehet mozgatni a leeső tetrominokat. A lefele nyíl felgyorsítja az esésüket. Az „y” vagy „z” balra, az „x” pedig jobbra forgatja őket.

Játékszabályok és mechanikák

A játék célja, hogy minél több pontot szerezzen a játékos, mielőtt betelik a játéktér. A tetrominok esése gyorsulni fog szintenként, viszont szintenként több pontot is kapnak minden sortörlésért. Ha egy sor megtelt, az törlődik és minden felette levő sor egyel lejjebb mozog.

Esés:

Az esés sebességét G-ben szokás mérni, ahol $1G = 1 \text{ cella/frame}$. ($1 \text{ frame} \sim 1/60\text{mp}$)

A gyors esés sebessége $1/2G$, szóval $1 \text{ cella} / 2 \text{ frame}$.

A tetrominok leesése után mindig van egy kis késleltetés, mielőtt a következő elindul.

A késleltetés az új tetromino megjelenítése után kezdődik. Ha egy tetromino leesik az alsó kettő sorban a késleltetéshez hozzáadódik 10 frame. Ha feljebb ér földet, akkor a második sor után minden 4. sornál +2 adódik hozzá a 10-hez. Ha sor törlődik, plusz 17 frame még hozzáadódik.

DAS:

A DAS (Delayed Auto Shift), egy mechanika ami több TETRIS játékban is előfordul. A feladata, hogy egy könnyen lehessen nyomva tartani a gombokat, úgy, hogy az egyesével lépkedés ugyan úgy zavarmentes maradjon. Ebben a verzióban ez úgy működik, hogy amikor

a játékos a bal vagy jobb nyilat megnyomja lép egyet a tetromino, majd 16 frame-el később 6 frame-enként lép egyet. Ez a 6 frame addig tart míg neki nem megy valaminek a játékos, vagy elengedi a gombot és mást megnyom. Itt ki kell hangsúlyozni, hogy attól még, hogy a játékos elengedi a gombot a 6 frame ugyan úgy megmarad. Csak akkor lesz visszaírva 16 frame-re, ha mégegyszer a bal vagy jobb nyilat megnyomja. Ezt úgy lehet kijátszani, hogy a tetromino leérkezése és a következő elindulása között, ha a játékos megnyomja valamelyik gombot ez az érték megmarad 6-nak.

Szint:

A játéknak különleges megoldása van a szintlépésre. Az első szintlépés az a kezdőszinttől függ. Ha ez teljesült, a további szintlépések 10 törölt soronként fognak történni, ezzel biztosítva, hogy a kevésbé tapasztalt játékosoknak több idejük legyen pontot szerezni a gyorsabb szintek előtt.

Pontszerzés:

Eséssel: Ha gyors esés használ a játékos, akkor megtett négyzetenként jár 1 pont.

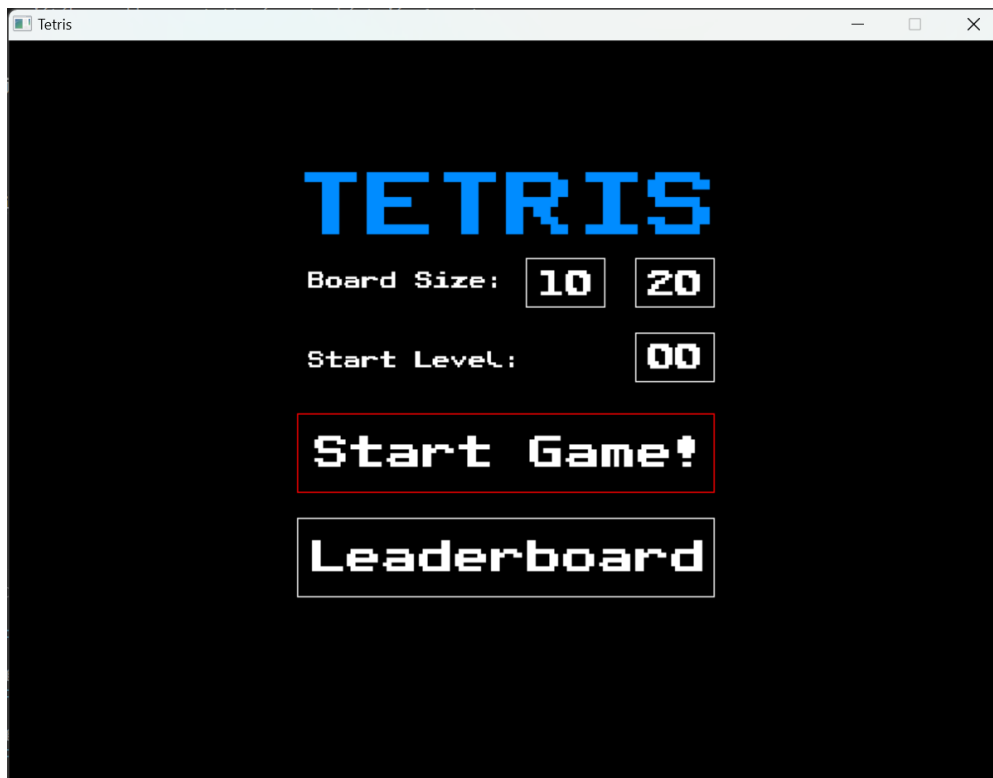
Törölt sor száma alapján:

1. $40 * (n+1)$
2. $100 * (n+1)$
3. $300 * (n+1)$
4. $1200 * (n+1)$

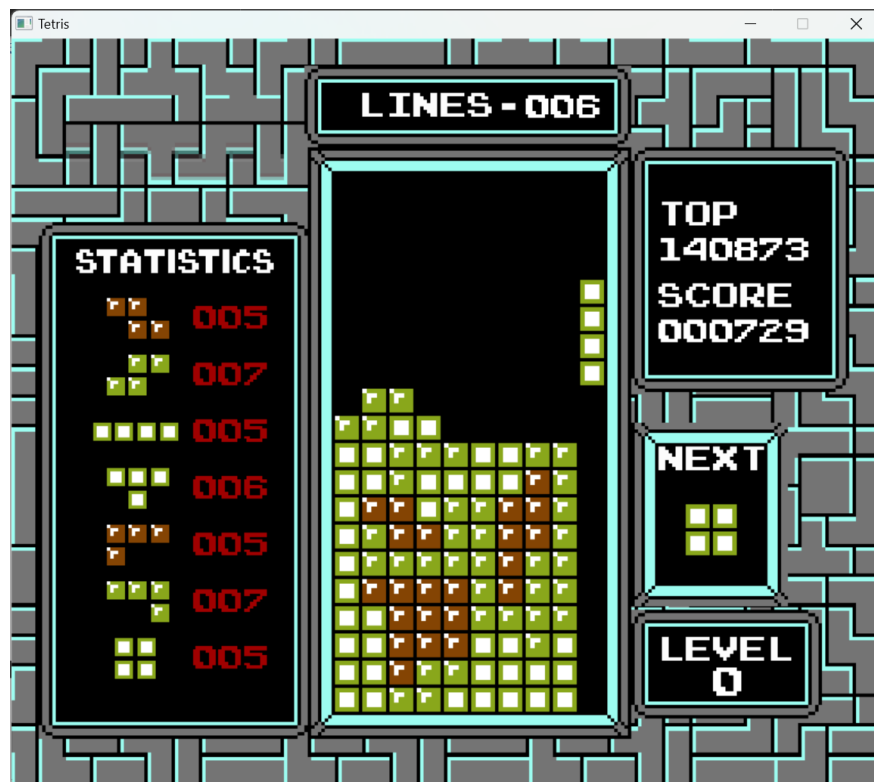
ahol n a jelenlegi szint.

Nézetek:

1. Főmenü



2. Játék



3. Dicsőséglista

