

# TetWiz

## Spielziel

Bei TetWiz handelt es sich um einen einfachen Clone des bekannten Spiels Tetris.

Ziel ist es so lange wie möglich zu verhindern, dass die obere Spielfeldgrenze von den herabfallenden Steinen erreicht wird.

Um das zu verhindern, können komplett ausgefüllte horizontale Reihen von Blöcken aufgelöst werden. Die Farbe der einzelnen Blöcke in der Reihe ist dabei gleichgültig.

Für jede aufgelöste Reihe bekommt der Spieler 100 Punkte gutgeschrieben.

Werden zehn Reihen aufgelöst, kommt der Spieler in einen höheren Level und erhält 500 Punkte multipliziert mit Zahl der erreichten Levels (bei Erreichen von Level 3 also 1500 Punkte). Ausserdem werden die Fallgeschwindigkeiten der Blöcke bis zum achten Level höher je weiter man im Spiel voranschreitet.

Ab dem neunten. Level steigt die Geschwindigkeit nur noch minimal weiter an.

Bei jedem dritten Level wird das Hintergrundbild gegen ein anderes ausgetauscht.

Um das Spiel etwas interessanter zu machen, kann man vor Beginn ein Handicap einstellen (maximal 10).

Das Handicap gibt an wieviele Reihen bei Spielbeginn bereits im Feld belegt sind (7-8 Steine pro Reihe). Die erste Handicap-Reihe wird am Anfang zur Erleichterung freigelassen.

Eine gestrichelte Linie stellt das eingestellte Handicap auf dem Spielfeld dar.

Schafft man es Reihen von Blöcken abzubauen während kein einziger Stein über die Handicap-Linie reicht, bekommt man  $\text{Handicap} \times 100$  Punkte zusätzlich zu den 100 für jede abgebaute Linie (z.B.  $8 \times 100 \text{ Punkte} + 100 \text{ Punkte} = 900 \text{ Punkte}$  bei Handicap 8).



Man kann also das freie Feld zu Beginn etwas einschränken und damit den Schwierigkeitsgrad anheben. Für das Risiko durch das zu Beginn kleinere Feld schneller zu verlieren bekommt man Bonus-Punkte, falls man es schafft unter das Handicap zu kommen beim Abbau der Linien.

Reihen, die mit Bonus aufgelöst wurden, werden mit einer Handicap-Info angezeigt.

Schnelleres Absenken der Blöcke bringt zusätzliche Punkte. Schnelle Spieler sind also hier im Vorteil!

Ein Level-Aufstieg bringt  $500 \text{ Punkte} \times \text{erreichtem Level}$  (also z.B. 1500 Punkte für Level 3).

Hat man das Spiel irgendwann verloren, kann man sich bei entsprechender Punktzahl in die Hiscore-Liste eintragen.

Maximal acht Buchstaben stehen zur Verfügung.

### **Steuerung**

Button B beendet die Eingabe, Steuerkreuz auf/ab wählt den Buchstaben an der markierten Stelle (Steuerkreuz links/rechts zum wechseln).

Die Hiscores werden abgespeichert.

Mit den Volume-Tasten des Wiz kann die Lautstärke des Spiels variiert werden.

Select pausiert das Spiel.

Das Steuerkreuz lenkt im Spiel die fallenden Steine nach links und rechts bzw. senkt sie schneller ab (Steuerkreuz nach unten).

Button B dreht die Steine.