

## **Tetris Lite version 1.95 for Windows 95™ Help ...**

-  English
-  Français
-  Italiano
-  Español
-  Dutch
-  Nederlands

**Basciano Philippe**  
**46 rue de Cornouaille**  
**22000 Saint-Brieuc**  
**FRANCE**

## Hey, you don't know Tetris ?

Everybody knows how to play Tetris ? no ... really ? I think it isn't worth my making an help system for that game, is it ?

My demo-mode is implemented using a simple evaluating function. Experiments with neural-networks have been done, they rather provide minor results. The results I obtained with my game are a mean score of 675 lines (for 50 games) and a top at 3809. The results obtained by using a neural-network provide a mean score about 100 lines with tops greater than 500 lines. The (human) world champion reached the score of 900 lines ! If you reach the score of 100 lines, without any difficulty, you are considered as an expert player. If you ever write a similar program that gives better results, let me know !

### **Run the demo-mode instead of your favorite screen-saver !**

If you want the last version of this game, send me a French FF20 bill or a US \$5 bill (just for shipping & diskette). The Windows 95 version should be available before long (I hope June 96). You will receive also all my other Windows games. If you enjoy playing Tetris Lite, let me know, send me a postcard from where you're living so that I can realise how far my program has spread !

Also available by the same programmer (MS-Windows 3.1x) :

- **Fructus** (Columns clone).
- **Gélules** (Kind of Tetris Clone à la "Yatc" or "Meanies for DOS").
- **BeeTris** (Fine HexTris implentation).
- **Peg Solitaire** (Solves several Solitaire boards).
- **Connect x 4** (Classic game).
- **Checkers** (Classic game).

## **Ben vous connaissez pas Tetris ?**

*Ben tout le monde sait jouer à Tetris je crois, non ? Alors ça ne vaut pas le coup que je me casse la tête à faire un fichier d'aide ...*

*Mon mode démonstration est implanté en utilisant une simple fonction d'évaluation . Des expériences à base de réseaux de neurones ont été réalisées, elles fournissent des résultats plutôt inférieurs. A titre de comparaison, les résultats obtenus avec mon jeu sont : une moyenne de 675 lignes par partie et un sommet à 3809 lignes. Les résultats obtenus en utilisant un réseau de neurones ont fourni (dans le cas de NeuroTetris par exemple) un score moyen de 100 lignes avec un sommet à 597. Le champion du monde (humain) atteint les 900 lignes. Si vous atteignez les 100 lignes sans aucune difficulté, vous êtes considéré comme un joueur expert. Si vous avez déjà écrit un programme similaire qui fournit de meilleurs résultats, faites le moi savoir !*

***Lancez la démo à la place de votre économiseur d'ecran favori !***

*Si vous souhaitez recevoir la dernière version de ce jeu, envoyez moi un billet de 20 Fr Français ou un billet de 5\$ US (juste pour le port et la disquette). La version Windows 95 devrait être disponible d'ici peu (J'espère Juin 96). Vous recevrez en même temps tous mes autres jeux pour Windows. Si vous appréciez ce jeu, envoyez-moi une carte postale de chez vous !*

**Sorry !**

*Under construction !*

*Perhaps it will be implemented in further versions of Tetris Lite !*

*If you have good skills in translation, please let me know !*

## **Quelques remarques :**

1. L'élaboration d'une bonne fonction d'évaluation doit faire un juste compromis entre privilégier la compacité du bloc qui se crée lors de la chute des pièces et privilégier la minimalisation de la hauteur. Une stratégie basée uniquement sur la compacité du bloc mène très rapidement à l'apparition de "cheminées" ou "canyons" et place le système en attente des fameuses pièces rouges (qui n'apparaissent jamais lorsqu'il le faudrait !) Une stratégie basée uniquement sur la minimalisation de la hauteur autorise trop facilement l'apparition de "trous".

2. La prise en compte de la pièce suivante dans le mode démonstration accroît de façon considérable les performances du moteur de démonstration. (la moyenne par partie passe de 50 lignes à 300 lignes).

3. Le score maximum qu'il est possible de faire est indéfini. (Il est toujours possible de trouver une suite de pièce de longueur donnée qui soit telle que l'on puisse faire autant de lignes que l'on veut !).

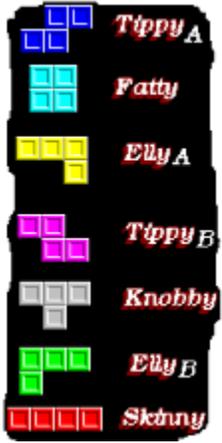
4. La probabilité qu'une suite de pièces donnée (qui peut être n'importe laquelle) apparaisse dans une partie de durée infinie est de 1. (par exemple, une suite de 1005 barres rouges apparaît obligatoirement dans un jeu de durée infinie).

5. Il est mathématiquement prouvé que l'on ne peut jouer indéfiniment !. Toute partie doit finir à un moment donné car au bout d'un certain temps apparaîtra toujours une suite de pièces qui remplira totalement le cadre et cela quelque soit la façon avec laquelle on aura organisé ces pièces. A titre d'exemple, il est prouvé qu'une suite aléatoire de 70000 pièces de type Z (les pièces bleues marines et mauves) termine le jeu obligatoirement.

### Quelques questions en suspend :

7. Trouver la suite minimum (en nombre de pièces) qui termine le jeu.

8. Elaborer la meilleure stratégie possible pour jouer à Tetris.



This isn't an alien baby, just a sea spider.  
To initialize the demo with my own results,  
add these lines to the tetrislite.ini file :

```
[Tetris© Lite Demo Results]  
Stats=EE897DAA0B4928E3100B00A10E
```



