

MANUALE D'USO DI Q-TETRIS

- REQUISITI DI SISTEMA -

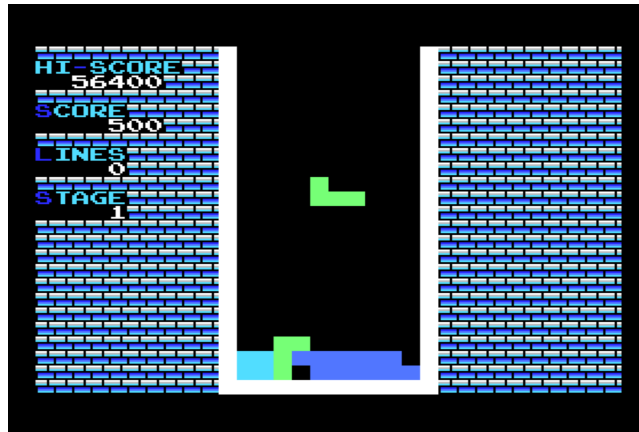
MSX1 con 16KB RAM e 16K VRAM

- SCOPO DEL GIOCO -

Q-TETRIS parte da uno dei concetti più immediati e universali della storia dei videogiochi, ma riesce a costruirsi sopra una variante particolarmente adatta all'MSX1. Il vero elemento che lo distingue non è semplicemente la possibilità di giocare a Tetris, bensì la presenza di una modalità a due giocatori simultanei realmente strutturata, con due campi indipendenti, punteggi separati, conteggio delle linee e progressione comune attraverso diversi stage.

La presentazione è immediatamente riconoscibile. La schermata iniziale utilizza una grafica fortemente arcade, con il logo Q-TETRIS in evidenza, le istruzioni direttamente a video e l'interfaccia realizzata attraverso muri di mattoni azzurri e blu. È uno stile volutamente retrò, molto appropriato per una produzione MSX. Una volta iniziata la partita, lo sfondo nero lascia emergere perfettamente i tetramini multicolore, mentre le cornici bianche delimitano con grande chiarezza le due aree di gioco.

Particolarmente riuscito è il pannello verticale centrale. In pochissimo spazio riesce a mostrare tutto ciò che serve: HI-SCORE, PLAYER 1, P1 LINES, PLAYER 2, P2 LINES e STAGE. In modalità due giocatori si capisce immediatamente chi è in vantaggio e quante linee ha già completato. A volte le scritte grandi come "STAGE CLEAR!!" e "BONUS STAGE" attraversano parte dell'area centrale e risultano un po' affollate, ma contribuiscono anche all'aspetto da videogioco arcade anni Ottanta. La modalità a due giocatori è il punto di forza.

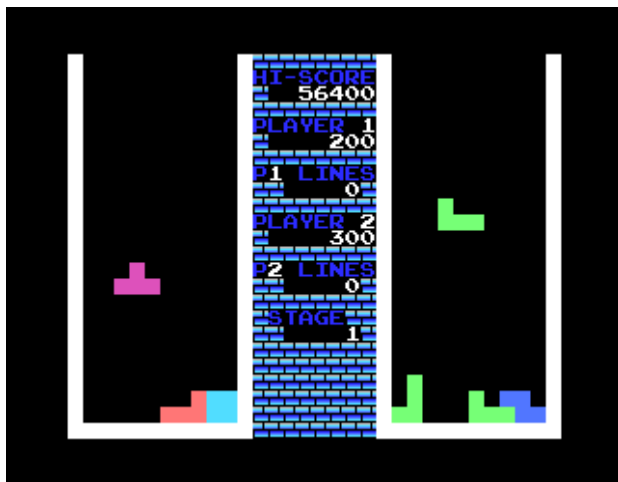


È qui che Q-TETRIS acquista una personalità propria. Non si tratta semplicemente di due partite di Tetris affiancate. La progressione a stage trasforma la partita in una sorta di gara di velocità e resistenza.

Nel primo livello bisogna arrivare a 10 linee. Nel secondo l'obiettivo raddoppia a 20, nel terzo sale a 30. Il primo giocatore che raggiunge il traguardo provoca il completamento dello stage per tutti quelli ancora in gioco. Questo crea una bella tensione competitiva: non basta mantenere il proprio campo pulito, bisogna cercare di realizzare linee più rapidamente dell'avversario.

Ancora più interessante è la gestione dell'eliminazione. Il filmato mostra Player 2 riempire completamente il proprio campo e andare in GAME OVER durante lo Stage 2. Il gioco non

interrompe la partita e soprattutto non resuscita Player 2 allo stage successivo. Il suo campo rimane fermo con la scritta GAME OVER mentre Player 1 continua da solo. È una scelta molto buona perché trasforma la seconda parte della partita in una vera sfida di sopravvivenza: il giocatore rimasto può continuare a conquistare stage e aumentare il proprio score.



ISTRUZIONI DI GIOCO -

Q-TETRIS è un puzzle game per MSX1 ispirato alla formula classica di Tetris, ma con una modalità a due giocatori simultanei particolarmente interessante.

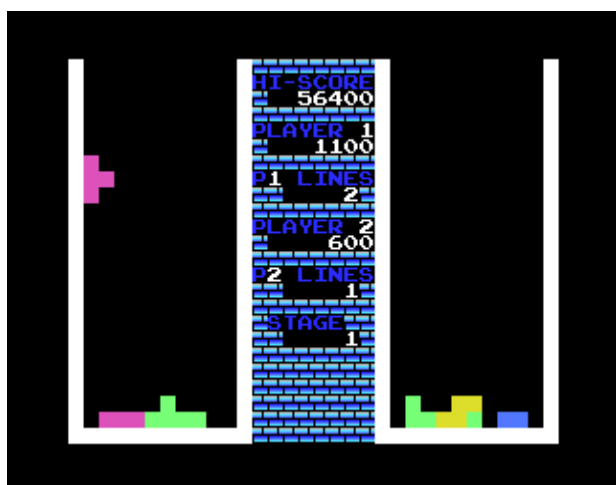
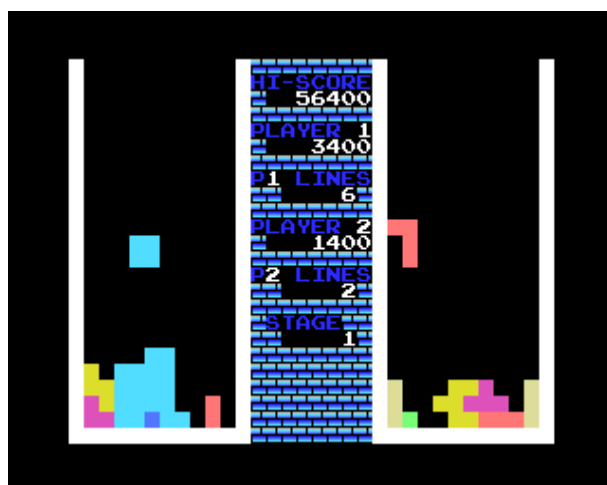
F1 — 1 PLAYER: avvia la partita per un solo giocatore.

F2 — 2 PLAYERS: avvia la sfida simultanea a due giocatori.

PLAYER 1: usa i tasti cursore. Sinistra/destra spostano il pezzo; il cursore in basso accelera la discesa. SPACE serve per ruotare il tetramino.

PLAYER 2: usa il joystick collegato alla porta 2. Sinistra/destra spostano il pezzo, giù ne accelera la caduta e il pulsante di fuoco viene utilizzato per la rotazione.

Lo scopo è sistemare i tetramini formando righe orizzontali complete. Una riga completata viene cancellata e libera spazio nel pozzo.



Bisogna impedire che i blocchi si accumulino fino alla parte superiore del campo. Se non c'è più spazio per inserire correttamente un nuovo pezzo, quel giocatore va in GAME OVER.

In modalità 2 giocatori i campi sono completamente separati: Player 1 a sinistra e Player 2 a destra, con il pannello delle informazioni al centro.

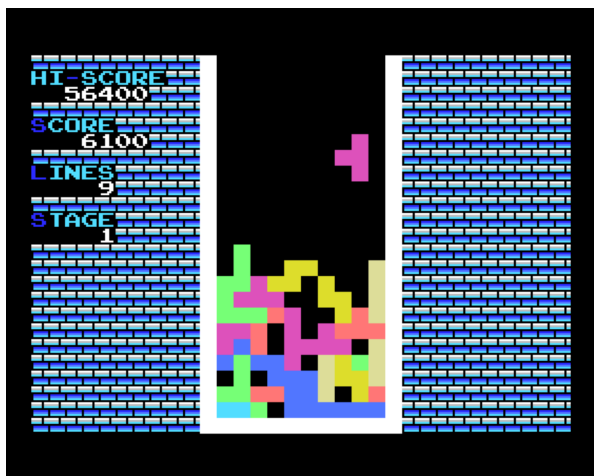
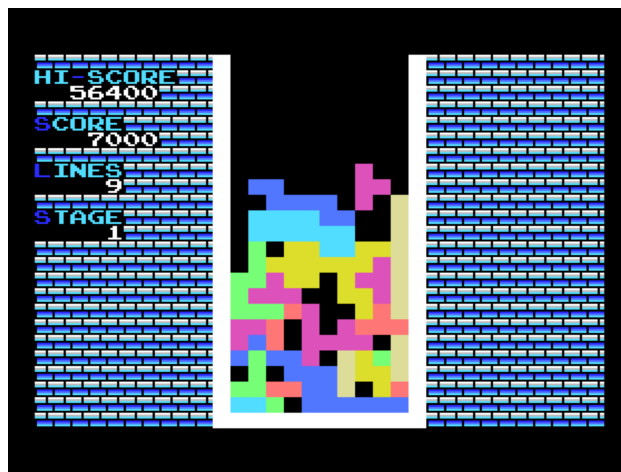
Il pannello centrale mostra HI-SCORE, punteggio del Player 1, linee del Player 1, punteggio del Player 2, linee del Player 2 e numero dello STAGE.

All'inizio di ogni livello appare una schermata del tipo "STAGE 1 — ARE YOU READY?" prima che riprenda l'azione.

Gli obiettivi aumentano progressivamente. Nel filmato lo Stage 1 richiede 10 linee, lo Stage 2 ne richiede 20 e lo Stage 3 ne richiede 30. Al passaggio allo stage successivo il contatore delle linee riparte da zero.

È sufficiente che uno dei giocatori ancora attivi raggiunga l'obiettivo dello stage perché venga visualizzato "STAGE CLEAR!!" e si passi al livello successivo. Nello Stage 1, per esempio, Player 1 completa l'obiettivo mentre Player 2 è ancora molto indietro.

Dopo lo Stage 1 viene mostrato un BONUS STAGE di 2000 punti, dopo lo Stage 2 4000 punti e dopo lo Stage 3 6000 punti. Il comportamento osservato indica quindi una progressione di $2000 \times$ numero dello stage.



Nello Stage 1 anche Player 2, ancora in gioco, riceve il bonus quando Player 1 completa lo stage. Un giocatore già eliminato, invece, non riceve i bonus successivi.

La modalità 2 giocatori non termina quando perde il primo partecipante. Il Player 2 va in GAME OVER durante lo Stage 2: compare chiaramente la scritta "GAME OVER" nel campo di destra, il suo campo resta congelato e non riceve più tetramini.

Il giocatore sopravvissuto continua da solo. Player 1 completa lo Stage 2, affronta lo Stage 3, lo completa e arriva allo Stage 4, mentre sulla destra continua a essere visualizzato GAME OVER. Il giocatore eliminato quindi non rientra in gioco al cambio di livello.

Lo Stage 4 viene effettivamente raggiunto nel filmato. Per la progressione osservata, il suo obiettivo dovrebbe essere 40 linee e il bonus 8000 punti; questa parte è una deduzione dalla formula dei primi tre stage, perché il video termina prima del completamento dello Stage 4.

Una cosa che non voglio inventare è la tabella matematica precisa dei punti attribuiti a ogni singola linea o piazzamento: dal filmato si vede chiaramente l'aumento dello score, ma non è possibile isolare con assoluta certezza ogni valore. I bonus di stage 2000/4000/6000, invece, sono perfettamente visibili.



- CONTROLLI -

DIREZIONE: Player1 tasti cursore o joystick in porta 1
 Player2 joystick in porta 2

PLAYER1 : barra spaziatrice o fuoco (A) dal joystick 1 per
 cambiare la posizione del mattoncino

PLAYER2 : fuoco (A) dal joystick 2 per
 cambiare la posizione del mattoncino

F1: per fare PAUSA gioco.

- PUNTEGGI SCORE -

Per ogni mattoncino appoggiato si accumula 100 punti.
 Per ogni linea completata si accumula 200 punti.

- BONUS STEGE CLEAR fine livello di gioco -

Per ogni livello di gioco finito ogni giocatore riceve
 un punteggio bonus di 2000 punti moltiplicato per il
 livello corrente.

Questo manuale accompagna la ROM di Q-TETRIS.

Licenza Freeware (C) 2026 GAMECAST Entertainment.