

	<p>Object: Qix</p> <p>Museum: Museum RetroGames e. V. Schauenburgstraße 5 76135 Karlsruhe info@retrogames.info</p> <p>Collection: Arcade Sammlung des RetroGames e.V.</p> <p>Inventory number: 0106</p>
--	---

Description

Spielprinzip

In Qix umkreist der Spieler als abstrakter Punkt das anmutig umherschwebende Strichwesen Qix und ringt mit diesem um die Vorherrschaft auf dem Spielfeld. Zu Beginn eines Levels gehört die gesamte Spielfläche dem Qix, und die Bewegung des Spielers ist auf dessen Rand beschränkt. Nur durch das gefährliche Umrunden von kleinen Feldabschnitten innerhalb des Qix-Territoriums kann sich der Spieler neue Wege bahnen, um den Level für sich zu entscheiden. Entlang der vorhandenen Linien des bereits gesicherten Spielerbereiches kann sich der Spielerpunkt frei umherbewegen, ohne vom Qix gefährdet zu sein. Durch Knopfdruck wird am Rand des Spielerbereichs ein sogenannter Stix erzeugt, auf dem der Spieler in den Bereich des Qix hineinfahren kann. Sobald der Stix wieder den Rand der gesicherten Spielerbereichs berührt, wird das kleinere Stück der nun geteilten Qix-Fläche dem Spieler zugeschlagen und entsprechend eingefärbt. Der ursprüngliche Stix wird damit zum sicheren Territorium für den Spieler. Berührt der Qix jedoch den Stix, bevor dieser den Spielerbereich erreicht, so wird der Stix zerstört und der Spieler verliert eines seiner Leben. Der Spieler hat die Wahl zwischen einem schnellen und einem langsamen Stix. Das Zeichnen eines langsamen Stix benötigt mehr Zeit, ergibt aber bei erfolgreichem Abschluss eine höhere Punktzahl. Eine erfolgreiche Spielstrategie muss also Form und Größe der abzutrennenden Fläche, benötigte Länge des Stix, benötigte Zeichenzeit und erzielbare Punkte gegeneinander abwägen. Um den Level zu gewinnen muss der Spieler schrittweise mindestens 75% des Spielfeldes sichern. Neben dem unberechenbaren Qix gibt es noch Sparx und Fuses als Gegner. Sparx sind kleine Funken, welche kontinuierlich die Ränder des gesicherten Spielerbereichs abwandern und somit aus Spielersicht genau jene Teile des Spielfeldes gefährden, welche der Qix nicht erreichen kann. Im Gegenzug können die Sparx aber nicht die Stix betreten. Fuses entstehen immer dann, wenn der Spieler auf einem Stix vorübergehend anhält und verschwinden wieder, sobald sich der Punkt wieder bewegt. Fuses verfolgen den Punkt entlang des Stix und sorgen somit für zusätzlichen Zeitdruck beim Zeichnen neuer Flächen. In späteren Leveln teilt sich der Qix in zwei voneinander unabhängige Teile auf. Könner schaffen es, mit ihren Stix die beiden Qixe in

unterschiedliche Bereiche zu trennen, so dass ein Qix durch die Sicherung der Fläche "erschlagen" und vom Spielfeld entfernt wird.

Technik

Der Automat verwendet die Motorola-Prozessoren M6809 und M6802 sowie diverse diskrete Bausteine zur Tonerzeugung. Der Spielerpunkt wird mit einem 4-Wege-Joystick gesteuert. Mit zwei Knöpfen können neue langsame und schnelle Stix gezeichnet werden.

Hintergrund

Das Spiel wurde 1981 von dem Ehepaar Randy und Sandy Pfeiffer für Taito America entwickelt. Angeblich wurde Qix (gesprochen "kicks") nach dem damaligen Auto-Nummernschild JUS4QIX des Paares benannt. Qix stellte ein völlig neues Spielprinzip abseits der damals so beliebten Labyrinthspiele und Shoot-Em-Ups dar. Nach anfänglichem großem Erfolg erlahmte das Interesse jedoch wieder schnell, vermutlich weil den Spielern die Unberechenbarkeit des Spiels nicht zusagte: Im Gegensatz zu den Geistern in Pac-Man war die Bewegung des Qix komplett zufallsgesteuert und damit unvorhersehbar. Dieser Nichtdeterminismus verhinderte, dass engagierte Spieler Erfolgsrezepte ("Patterns") destillieren konnten, mit denen sich das Spiel -- das notwendige handwerkliche Können vorausgesetzt -- zuverlässig besiegen ließ. Im Jahr 1982 veröffentlichte Taito den Nachfolger Qix II Tournament. Entgegen des suggestiven Titels unterstützte Qix Tournament jedoch ebenfalls nur Einzelspieler. Die wenigen Unterschiede zwischen den beiden Automaten liegen hauptsächlich in der Punktevergabe und der Möglichkeit, durch gekonntes Spiel ein Freispiel zu erhalten. Mit Super Qix wurden 1987 farbige Hintergrundbilder eingeführt, welche durch den Spieler schrittweise freigelegt wurden. Diese an sich unspektakuläre Idee führte später zu einer kleinen Renaissance des Qix-Spielprinzips, als der Nischen-Hersteller Kaneko 1990 mit Gals Panic erotische Motive als Hintergrund einsetzte. In den zahlreichen Automaten der Gals-Panic-Reihe wurde aber auch das Spielprinzip um Konzepte wie einen Countdown, verschiedene Bonusgegenstände sowie einen Zwei-Spieler-Modus erweitert. Die Anzahl der Gals-Panic-Klone dürfte die Anzahl der Qix-Automaten bei weitem übersteigen.

Basic data

Material/Technique:

Measurements:

upright/Standard

Events

Created	When	1981
	Who	Taito
	Where	

Keywords

- Arcade video game machine
- Game automat
- Video game arcade cabinet
- video game