

ATARI®

COMPUTERS

COMPUTER
PROGRAMMA

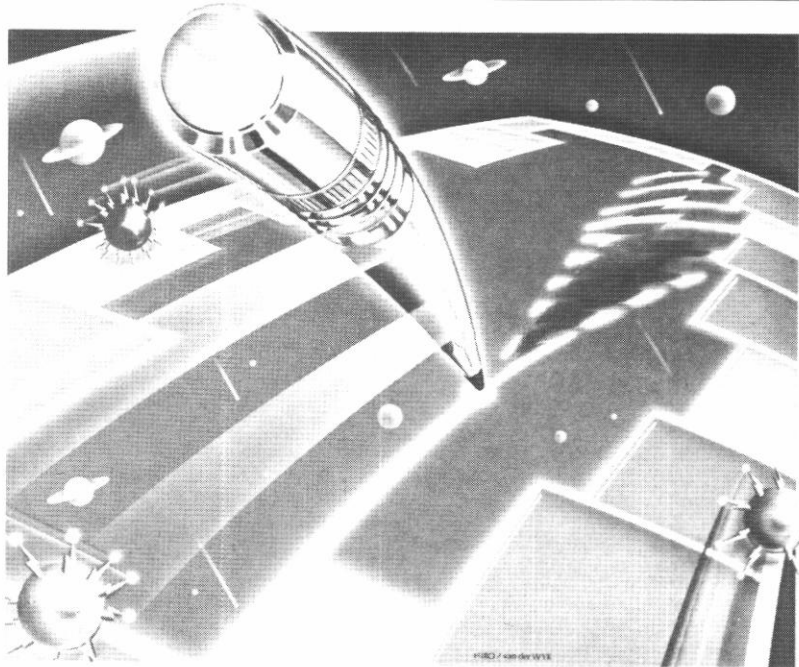
Computerprogramma

QIX®

RXN 4021

ATARI®

Atari, a Wordmark Communications Company



Computerprogramma

QIX*

RXN 4021

1, 2, 3, QIX!



Module plaatsen

Steek het Qix module met het label naar je toe in de module-gleuf.

Plaats het voorzichtig, maar toch krachtig erin. Schakel dan de ATARI huiscomputer in door de "POWER"-knop op "ON" (aan) te zetten.

Speelt één speler het spel, dan wordt de joystick in "controller jack 1" gestoken.

Met twee spelers wordt de tweede joystick in "controller jack 2" geplugd.

De joystick wordt zo vast gehouden dat de rode drukknop zich linksboven bevindt.

De joysticks

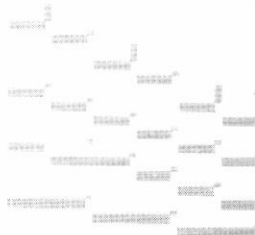
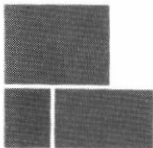
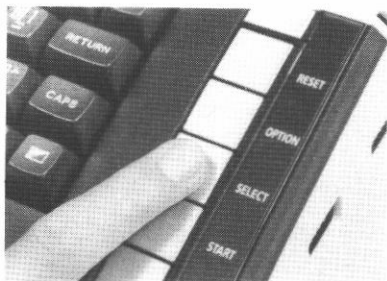
Wil je alleen spelen, dan sluit je een joystick aan op Controller Jack 1.

Om met z'n tweeën te spelen sluit je ook de tweede joystick aan, nu op Controller Jack 2. Houd de joystick zo vast dat de rode drukknop zich linksboven bevindt. Om van Snel op Langzaam over te gaan druk je de rode knop in, en omgekeerd.

De SELECT-toets

Om met z'n tweeën te spelen druk je de SELECT-toets in. Druk je die toets daarna nog eens in, dan speel je weer alleen.

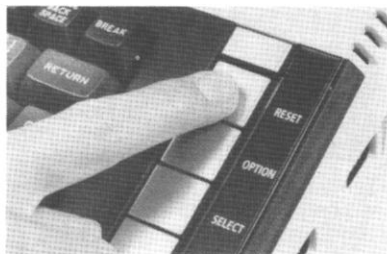
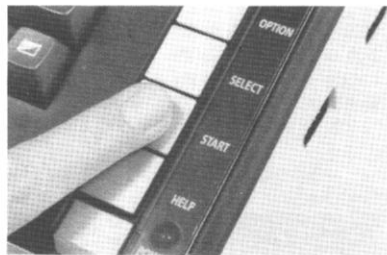
Speel je met z'n tweeën, dan gebruikt de eerste speler alle drie zijn Bakens - vervolgens doet de tweede speler hetzelfde.



Kijk niet achterom, iets kan je inhalen. Leroy (Satchel) Paige

De OPTION-toets

Het spel is zo ingesteld dat je 40 seconden de tijd krijgt, aangegeven door de rode balk bovenaan het beeldscherm, voordat er meer Vonken verschijnen (zie: "Vonken", blz. 5). Maar die tijd kan je tot minder dan 10 seconden terugbrengen of tot meer dan 90 seconden verlengen. Daarvoor houd je de OPTION-toets zo lang ingedrukt tot het gewenste getal op het beeldscherm verschijnt. Alleen veelvouden van 10 seconden zijn mogelijk.



De START-toets

Om het spel te beginnen druk je de START-toets in. Op elk moment kan je met deze toets het spel weer hervatten.

De RESET-toets

Door de RESET-toets in te drukken keer je weer terug naar de situatie voordat het spel begon.

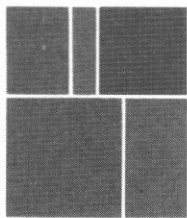
De SPATIEBALK

Wil je middenin een spel een pauze inlassen, dan druk je de SPATIEBALK van de computer in. Druk je de SPATIEBALK daarna nogmaals in, dan wordt het spel vervolgd.



De nieuwe manier om Q

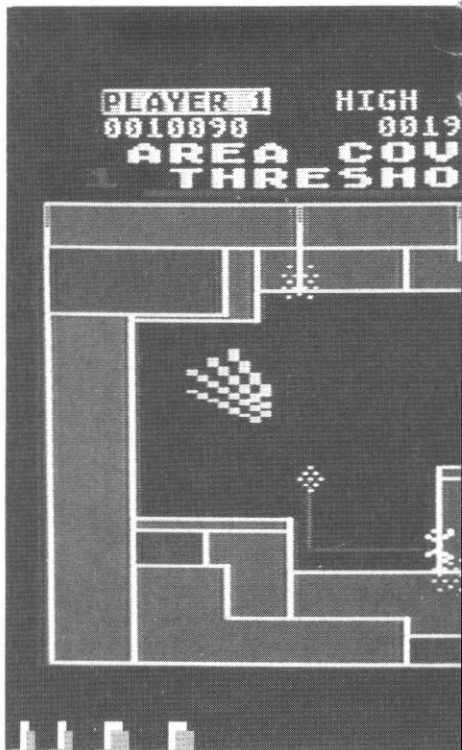
Onverschillig hoeveel videospelen je al gespeeld hebt, zoiets als QIX heb je nog nooit gezien. En onverschillig hoe vaak je QIX speelde, je speelt nooit tweemaal hetzelfde spel. De reden daarvan is dat er net zoveel manieren zijn om het te spelen als er patronen mogelijk zijn - en dat aantal loopt in de **triljoenen!**



Het spel

Doel van het spel is QIX, de wervende spiraal, in te sluiten door 75% van het beeldscherm met gekleurde vier-

kanten op te vullen. De vierkanten worden opgebouwd uit lijnen, de zogenaamde Stix, die jij met jouw baken uitzet. Die Stix kan je snel of langzaam tekenen. Probeer 75% van het scherm op te vullen door net zoveel vierkanten te tekenen als je wilt, maar laat je niet raken door...

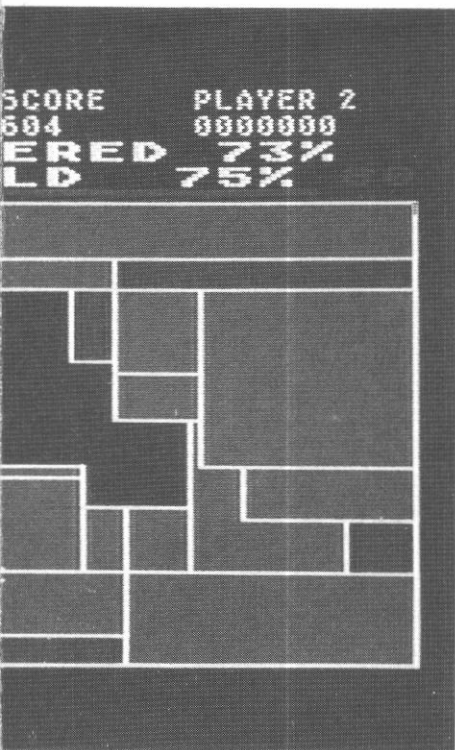


De QIX

Al tekenend is die rondwentelende QIX een voortdurende bedreiging. Raakt hij in zijn onvoorspelbare vlucht jouw Stix nog voordat het vierkant



ix te pakken te krijgen!



klaar is, dan vaagt hij het Bakens weg en moet je opnieuw beginnen. Per spel krijg je slechts drie Bakens. Weet je in twee ronden van de QIX te winnen, dan deelt de QIX zich in tweeën. Maar vergeet niet dat er nog meer gevaren loeren, zoals...



Vonken

Al die tijd dat je Stix tekent zitten er twee Vonken achter je aan. Ze zwerven door het lijnenpatroon en raken ze jouw bakens, dan vagen ze dat weg. In tussentijd wordt de rode balk die de tevoren ingestelde tijd aangeeft, steeds korter. De eerste drie maal dat die balk verdwijnt verschijnen er twee vonken bij, tot het er in totaal acht zijn. Maar met acht Vonken wordt het wel rennen voor je leven. Aarzel echter niet, want kom je tegenover de Lont te staan...

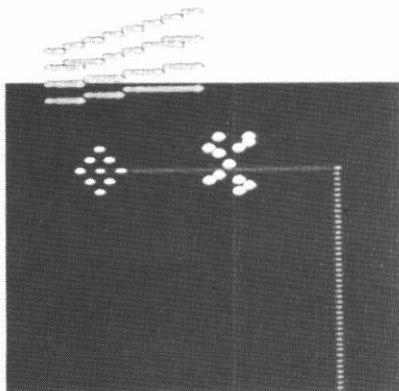
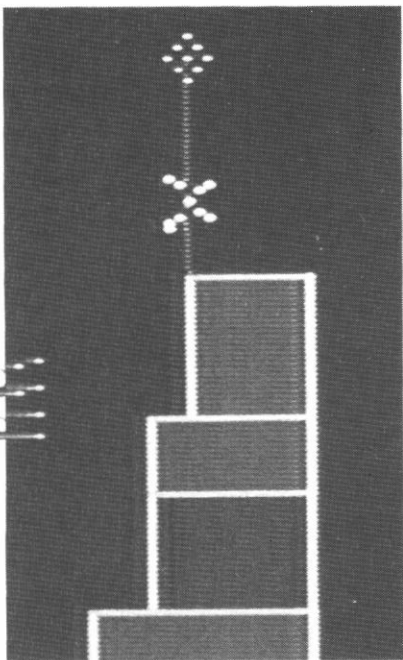


De Lont

Op het moment dat je met tekenen ophoudt terwijl een vierkant nog niet klaar is, ontbrandt op het punt waar je begon een Lont. Deze volgt jouw Stix en kan je vernietigen. Daaraan kan je alleen ontkomen door stug door te blijven gaan.

STRATEGIE

Blokkeert de QIX het midden van het beeldveld, teken de vierkanten er dan naast. Probeer vervolgens erlangs omhoog te werken door het ene vierkant op het andere te stapelen. Weet een QIX in een dergelijk vierkant binnen te dringen en ben je erg snel, dan kan je dwars door de QIX heen sturen. Ben je met een QIX in een hoek beland, dan kan je hem zelfs insluiten en vangen.

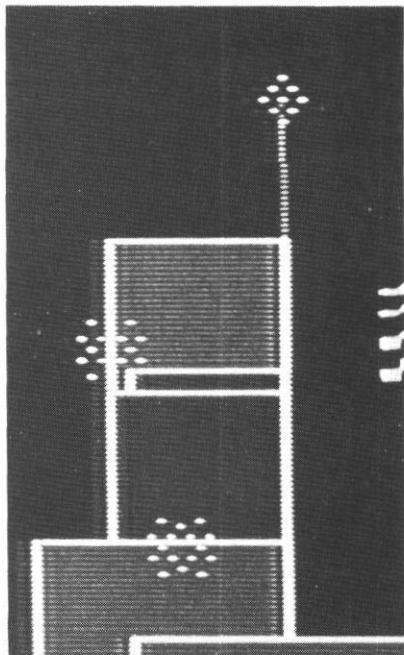
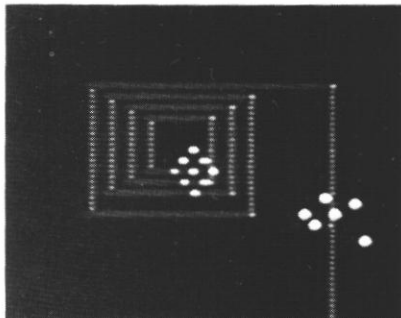


Soms lijkt de QIX op een helft van het scherm stil te hangen. Dan is het tijd om een gokje te wagen en te proberen de hele andere helft in te sluiten. Maar het **blijft** een gokje omdat je nooit kan voorspellen wat de QIX zal gaan doen. Wees er voortdurend op bedacht om een vlak in te kunnen sluiten.

"Vertrouw nooit een rondwentelende spiraal"

Anon

Je eigen lijnen kan je nooit kruisen. Probeer je dat toch, dan kom je stil te staan en gaat de Lont je achtervolgen. Om daaraan te ontsnappen ga je opzij en keer je terug, maar zorg er wel voor niet in een spiraal te belanden. Sluit je jezelf in, dan wordt je ook weer gestopt en begint de Lont weer te branden, maar dit maal is er geen uitweg.

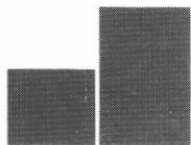


Aan de Vonken valt doorgaans goed te ontkomen als je maar in beweging blijft. Met elk nieuw vierkant dat je tekent moeten ze een groter vlek bestrijken. Ben je er kennelijk door ingesloten, teken er dan snel een vierkant omheen. Dit houdt ze bezig terwijl jij ontsnapt.

Luister vooral naar de geluiden van het spel. Alles wat er gebeurt heeft een eigen geluid. QIX lijkt misschien een visueel spel, maar om het goed te spelen heb je ogen en oren nodig.

Puntentelling & presentatie

PLAYER 1	HIGH SCORE	PLAYER 2
0010090	0019604	0000000
AREA COVERED	73%	
THRESHOLD	75%	



Het aantal behaalde punten wordt bepaald door het met vierkanten om-

sloten gebied en de snelheid waarmee dat gebeurde. Langzaam getekende vierkanten zijn tweemaal zoveel waard als Snel getekende vierkanten. Begin je met de ene snelheid en schakel je over op de andere, dan geldt de puntentelling voor Snel-tekenen. Langzaam getekende vierkanten zijn rood en Snel of met gecombineerde snelheid getekende vierkanten blauw.

Bestrijkt het uiteindelijk ingesloten gebied meer dan 75% van het beeldvlak dan krijg je bonuspunten. Het percentage boven de 75 wordt vermenigvuldigd met 1000 en begint er een nieuwe ronde.

Speel je tegen twee QIX'en en weet je die van elkaar te scheiden, dan worden alle daarvoor behaalde punten verdubbeld. Weet je ze nog eens van elkaar te scheiden, dan verdrievoudigt de puntentelling enz.

Bovenlangs het beeldscherm verschijnt een band met daarin de puntentelling. Links die van de Speler 1 (PLAYER 1) en rechts (als je met z'n tweeën speelt) die van Speler 2 (PLAYER 2). Daar tussenin staat het hoogst behaalde aantal punten vanaf het begin van de betreffende ronde.

Een tweede band daaronder laat het tot dan door de betreffende speler omsloten oppervlak zien, met het aantal Bakens dat nog over is.

Onder de tweede band wordt de rode tijdbalk afgebeeld. Rechts daarvan is het aantal seconden aangegeven dat het spel duurt.

ATARI

COMPUTER
PROGRAMMA

ATARI GARANTIE

Atari homecomputer-cassettes, -programmamodules of -diskettes.

Atari International (Benelux) B.V. garandeert dat deze cassette, programmamodule en/of diskette ("programmadrager"), waarbij het computerprogramma niet is inbegrepen, vrij zal zijn van technische defecten, en wel voor een periode van 3 maanden na aankoopdatum.

Elke Atari programmadrager die een defect vertoont binnen de garantieperiode zal worden vervangen door Atari.

Programmadragers die teruggebracht worden voor zo'n vervanging, dienen de Atari labels intact te hebben en moeten voorzien zijn van een aankoopbewijs, waarop de aankoopdatum is vermeld. Alle voor garantie in aanmerking komende goederen dienen te worden aangeboden aan uw Atari-dealer voor verdere franco verzending naar het dichtstbijzijnde Atari service centrum.

Atari Service Centrum
Franse Akker 9
4824 AL BREDA

Er is geen moeite gespaard om deze produktie-documentatie zo nauwkeurig mogelijk te maken. ATARI is echter voortdurend bezig de computer hardware en software te verbeteren en te moderniseren en daarom kan de firma de juistheid van het gedrukte materiaal niet garanderen na de publicatiedatum en kan evenmin aansprakelijk gesteld worden voor eventuele veranderingen, fouten of weglatingen.

Niets uit deze uitgave mag worden vervoelvuldigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotocopie, microfilm of op welke andere wijze ook, zonder voorafgaande toestemming van ATARI INTERNATIONAL (BENELUX) B.V.

© ATARI. Alle rechten voorbehouden.

ATARI and Design, Reg. U.S. Pat. & Tm. Off.

Printed in Holland by Louis Vermijs Drukkertjen B.V.



HOOFDKANTOOR:
Atari International (Benelux) B.V.
Postbus 1616
3800 BP MAARSSSEN
Atoomweg 480
3542 AB UTRECHT

© A Warner Communications Company.