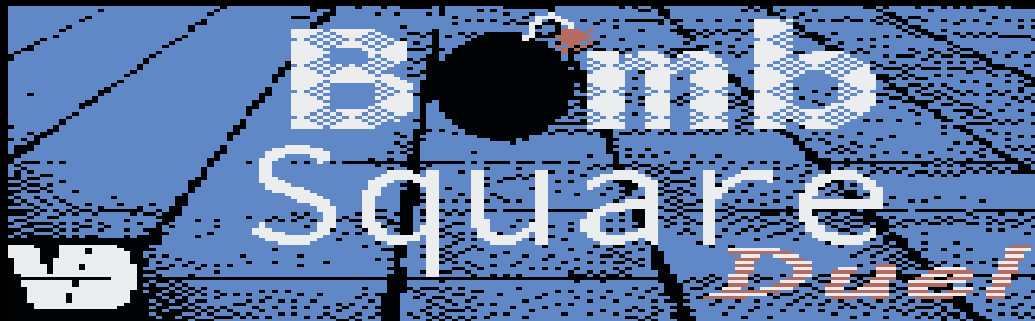


ATARI XL/XE



www.virtualdimension.de

Bomb Square Duel

ist eine Variante des Klassikers Minesweeper, bei dem es auf einem Spielfeld Minen zu entschärfen gilt. Vor über 20 Jahren entstand die Idee eine aufgepeppte 2-Spieler Variante aus dem Spielkonzept zu machen und um Extras zu ergänzen. 1999 wurde dann die Version für Amiga Computer veröffentlicht, allerdings ohne Extras. 2017 sind nun endlich die Ideen von damals in einer Version für Atari XL/XE-Rechner umgesetzt.

Spielablauf

Gespielt wird mit 2 Joysticks gegeneinander. Felder werden durch Druck auf den Feuerknopf umgedreht. Befindet sich keine Bombe darunter, zeigt die Platte eine Ziffer, die die Anzahl der Bomben auf den acht unmittelbaren Nachbarfeldern angibt. Durch geschicktes Umdrehen und Kombinieren und eine Portion Glück lassen sich so die versteckten Bomben auffinden.

Um eine Bombe zu entschärfen, muss zunächst vom Such- in den Entschärfenmodus gewechselt werden. Spieler 1 (Gelb) nutzt hierfür die TAB-, Spieler 2 (Grün) die RETURN-Taste. Das Spielerquadrat wechselt im Entschärfenmodus seine Farbe zu Rot. Ist der falsche Modus beim Suchen oder beim Entschärfen gewählt, ist die Spielrunde verloren. Um das Spiel zu gewinnen, muss eine bestimmte Anzahl Runden gewonnen werden. Die Matchpunkte und die Anzahl der noch zu findenden Restbomben werden in der Statusleiste angezeigt.

SpieLOPTionen

Im Spielmenü wird mit den Konsolentasten OPTION, SELECT und START ausgewählt.

Grid: Legt die Spielfeldgröße fest zwischen 5x5, 7x7 und 9x9. Bei "Vary" wird eine zufällige Spielfeldgröße generiert. Außerdem kann es sein, dass das Spielfeld zufällig Leerfelder aufweist, wodurch das Finden der Bomben noch schwieriger wird und die Extras noch hilfreicher werden.

Rounds: Legt die Anzahl der Spielrunden fest zwischen 3, 5, 7 und 9 Runden.

Bombs: Legt die prozentuale Bombendichte fest. Die genaue Bombenzahl ist abhängig von der tatsächlichen Spielfeldgröße. Beide Spieler haben immer die gleiche Anzahl Bomben zu entschärfen.

Extras: Legt fest, ob mit Extras gespielt wird. Mit Hilfe von Extras kann sich die Situation für einen Spieler schnell ändern. Extras erscheinen allerdings nur auf noch nicht umgedrehten Feldern und stellen somit immer ein Risiko dar, sie aufzunehmen. Der richtige Modus entscheidet, ob das Extra auch ausgelöst wird, oder der Spieler die Runde sofort verliert. Achtung: Das Aufnehmen eines Extras beendet ein anderes noch aktives Extra sofort, sofern dieses sich auf den gleichen Spieler auswirkt.

Die Extras



Exchange: Die Spieler tauschen die Spielfelder. Sehr hilfreich, wenn man zurückliegt.

Die Tasten zum Moduswechsel bleiben für beide Spieler die gleichen. Vor jeder neuen Runde und am Matchende werden die Spielfelder automatisch wieder zurückgetauscht.



Hide Fields: Bereits umgedrehte Felder werden beim Gegenspieler zurückgedreht. Darunter können auch bereits entschärfte Bomben sein. Der Gegenspieler muss allerdings eine bestimmte Anzahl Felder umgedreht haben, damit das Extra aktiv wird.



Show Bombs: Auf dem eigenen Spielfeld werden für kurze Zeit versteckte Bomben angezeigt. Die Anzahl der aufgedeckten Bomben variiert je nach Bombendichte und Spielfortschritt und kann auch mal null betragen, wenn bereits viele Bomben aufgedeckt sind. Mit Hilfe dieses Extras die letzte entscheidende Bombe zu finden ist eher unwahrscheinlich.



Capture: Der Gegenspieler kann sich eine zeitlang nicht bewegen. Sehr hilfreich um den eigenen Vorsprung zu vergrößern.



Disarm All: Für kurze Zeit wird ein Spezialmodus aktiviert, in dem man alle Felder gefahrlos aufdecken kann. Hier heißt es schnell sein, und das Zählerende im Blick halten, sonst knallt's am Ende doch noch.