

BoinkEye.tiff ↵ut

Nie ganz gleich,
Nie ganz verschieden.

BoinkOut ist eine Variation eines klassischen Videospiele. Das Ziel des Spiels ist, Ziegelsteine zu beseitigen - eine Sisyphusarbeit, da der Computer stündig neue Steine herstellt. Die Bülle dürfen den Boden des Fensters nicht berühren, da Sie sonst die Kontrolle verlieren, und das kann Sie schließlich ein Leben kosten! Glücklicherweise belohnt BoinkOut starkes Karma mit zusätzlichen Leben.

Wenn Sie BoinkOut starten, befinden Sie sich im Spielmodus. Es gibt nur ein Spielfenster. Das Spiel wird unterbrochen, wenn das Spielfenster nicht das Hauptfenster ist oder wenn Sie in das Fenster klicken. Sie können auch ein oder mehrere Demofenster öffnen.

In BoinkOut gibt es fünf verschiedene Arten von Ziegelsteinen:

Schwüchlinge

WimpyBrick.tiff ↵

Ein Treffer, und sie sind weg vom Fenster.

Doppelte Ziegelsteine

DoubleBrick.tiff ↵

Diese Ziegelsteine können ziemlich hartnäckig sein.

Magische Ziegelsteine

MagicBrick.tiff →

Wenn Sie einen magischen Ziegelstein treffen, passiert immer etwas Merkwürdiges - manchmal gut, manchmal eher nicht.

Widerspenstige Ziegelsteine

PermanentBrick.tiff →

Diese Ziegelsteine werden Sie einfach nicht los - oft sehr zu Ihrem ...rger.

Bewegliche Ziegelsteine

MovingBrick.tiff →

Genau wie widerspenstige Ziegelsteine, mit dem Unterschied, daß sie sich bewegen.

Der Boink-O-Meter

Der Boink-O-Meter ist ein eigenartiges GerÜt - es mißt, wie miserabel sowohl Spieler als auch Computer sind. Normalerweise ist der Boink-O-Meter auf 1.0 eingestellt, gute Spieler können aber auch eine höhere Einstellung wÜhlen, um das Spiel schwieriger zu machen. Miserable Computer versagen bei einer hohen Boink-O-Meter-Einstellung. 68030 Systeme können wahrscheinlich nicht mal mit der Einstellung 1.0 besonders gut spielen...

Andere Eigenarten

Der Ton in BoinkOut ist in Stereo. Wenn Sie gute Kopfhörer haben, können Sie mit

BoinkOut ausgezeichnet meditieren. BoinkOut hat eigene Hintergrundbilder, aber wenn Sie wollen, können Sie auch ein anderes Hintergrundbild laden. Sie können auch vorübergehend ein anderes Bild laden, indem Sie den Menüpunkt "Hintergrund /Bild laden" wählen oder ein TIFF- oder EPS-Bild einfügen.

Ich habe BoinkOut eigentlich als eine Grafikdemo für Atari ST entworfen. Der NeXTstep-Port sollte hauptsächlich zeigen, daß der NeXT-Computer sich ausgezeichnet für Spiele eignet...

Mein besonderer Dank gilt Ali und Keith für die Beispiele und Werkzeuge, die die Arbeit vereinfacht haben.