

BoinkEye.tiff ↵ut

El juego de los mil y
un ladrillos.

BoinkOut es otra variedad de juegos de marcianos. El juego consiste en eliminar todos los ladrillos, misión harto difícil ya que el ordenador los genera continuamente. Las pelotas no deben tocar la parte inferior de la ventana. Si Yste fuera el caso comenzarÖ a perder las pelotas y con ello su paciencia. Si pierde demasiadas pelotas perderÖ una vida. Menos mal que BoinkOut concede nuevas vidas a aquellos jugadores que demuestren ser auténticos maestros del juego.

Al arrancar BoinkOut se encuentra en el modo juego. Tan sólo puede haber una ventana de juego y esta dejarÖ de estar en activo si no es la ventana principal o si hace clic en la misma. Si asâ lo desea podrÖ abrir ventanas de demostraciön.

Los ladrillos pueden ser del siguiente modo:

Ladrillos blandengues

WimpyBrick.tiff ↵

Desaparecen al golpearlos una vez.

Ladrillos robustos

DoubleBrick.tiff ↵

Estos ladrillos pueden ser muy testarudos.

Ladrillos mÖgicos

MagicBrick.tiff ¬

Al golpear un ladrillo mÖgico algo extraço ocurrirÖ. A veces serÖ positivo, otras veces serÖ negativo.

Ladrillos permanentes

PermanentBrick.tiff ¬

Desgraciadamente resulta imposible hacer desaparecer estos ladrillos. De hecho, mÖs de una vez pensarÖ: ¡OjalÖ desaparecieran de una vez por todas!

Ladrillos voladores

MovingBrick.tiff ¬

Son igual que los ladrillos permanentes, con la excepciön de que Ýstos se mueven.

Nivel de destreza

El Nivel de destreza es un dispositivo singular que le permite definir el grado de dificultad del juego. Fue creado para jugar en el grado de dificultad 1. No obstante, aquellos jugadores que se vean con la suficiente habilidad pueden aumentar el grado de dificultad.

El juego no funcionarÖ en un ordenador de poca potencia si el grado de dificultad es

demasiado alto. De hecho no podr  jugar en un 68030, a n cuando el grado de dificultad fuera bajo.

Otras particularidades

El sonido en BoinkOut es en est reo. Utilice unos buenos auriculares y Boinkout le llevar  al m s all . Asimismo incluye diferentes dise os de fondo que podr  cambiar si as  lo desea. Tambi n podr  cargar provisionalmente un dibujo diferente seleccionando la opci n Cargar dibujo en el submen  Fondo o simplemente pegando una imagen con formato TIFF o EPS.

BoinkOut lo escrib  en principio como una demostraci n de gr ficos para el Atari ST. El puerto NeXTstep se llev  a cabo principalmente para demostrar la grandeza del ordenador NeXT.

 Ali y Keith, gracias por los ejemplos y las herramientas que hicieron posible la creaci n de BoinkOut!