

BoinkEye.tiff ↵

On ne s'en lassera jamais.

BoinkOut est une autre variante d'un jeu classique d'arcades. L'objectif du jeu est d'Éliminer les briques ; d'Étail futile puisque l'ordinateur les rÉgÉnÉre au fur et É mesure de leur disparition. Votre mission est d'empÉcher les balles de toucher le bas de la fenÉtre ; si cela se produit, vous perdez votre crÉdibilitÉ. Si vous la perdez trop souvent, vous perdez la vie. Heureusement, BoinkOut vous offre la vie aprÉs la mort.

Lorsque vous lancez BoinkOut, vous vous trouvez en mode Jeu. Vous pouvez uniquement utiliser une fenÉtre de jeu. Le jeu est interrrompu lorsque la fenÉtre n'est pas active ou lorsque vous cliquez dessus. Vous pouvez Également ouvrir une ou plusieurs fenÉtres de dÉmonstration.

BoinkOut a cinq diffÉrents types de briques :

Les briques molles

WimpyBrick.tiff ↵

Elles disparaissent lorsque vous les frappez.

Les briques doubles

DoubleBrick.tiff ↵

Elles peuvent Étre extrÉmement Étues.

Les briques magiques

MagicBrick.tiff ↪

Lorsque vous frappez une brique magique, il se passe quelque chose de mystérieux. Vous aurez dans ce cas une bonne ou une mauvaise surprise.

Les briques permanentes

PermanentBrick.tiff ↪

Elles ne disparaissent jamais, malheureusement pour vous.

Les briques mobiles

MovingBrick.tiff ↪

Elles ont la même fonction que les briques permanentes sauf qu'elles bougent.

Le Boink-O-Meter

Le Boink-O-Meter est un appareil curieux qui teste à la fois la rapidité du joueur et celle de l'ordinateur. BoinkOut a été conçu pour être utilisé avec un niveau de 1.0 Boink-O-Meter mais les bons joueurs peuvent augmenter la difficulté en sélectionnant un plus haut niveau. Les ordinateurs peu performants ne seront pas capables de suivre un niveau défini dans le Boink-O-Meter. En fait, les systèmes 68030 ne seront certainement pas capables de suivre une prestation correspondant au niveau 1.0...

D'autres choses Ýtranges

Tous les sons de BoinkOut sont en stÝrÝo. Si vous possÝdez un bon casque, vous rÝaliserez que BoinkOut est un excellent moyen de relaxation. BoinkOut prÝsente sa propre sÝrie d'images, mais si vous le dÝsirez, vous pouvez charger le systÜme sur une image dÝfinie par dÝfaut diffÝrente. Vous pouvez Ýgalement charger une image diffÝrente temporairement Ő l'aide de l'option du menu "ArriÜre-plan/Charger l'image..." ou en collant une image en format TIFF ou EPS.

A l'origine, j'ai Ýcrit BoinkOut comme dÝmonstration de graphiques sur un Atari ST. Le portage sur NeXTstep a ÝtÝ rÝalisÝ principalement pour dÝmontrer que NeXT Ýtait une machine extraordinaire pour effectuer des jeux...

Nos remerciements s'adressent tout particuliÜrement Ő Ali et Keith pour les exemples et les outils qui ont facilitÝ notre t×che !