

BoinkEye.tiff ↵ut

Sempre nuovo,
sempre diverso.

BoinkOut Ù un'ulteriore variazione del gioco elettronico classico che consiste nel distruggere i mattoni, compito alquanto difficile, visto che il computer ne crea subito altri. Dovete impedire alle palline di toccare la parte inferiore della finestra, altrimenti rischierete la vita. Per fortuna BoinkOut prevede la possibilitÙ di risorgere.

Quando avviate BoinkOut, siete in modo gioco. Per giocare si puì utilizzare solo una finestra, che rimane inattiva quando non Ù la finestra principale o quando ci fate clic sopra. Potete anche aprire piÙ finestre di dimostrazione.

BoinkOut ha cinque tipi diversi di mattoni:

Mattoni semplici

WimpyBrick.tiff ↵

Dopo averli colpiti una volta spariscono.

Mattoni doppi

DoubleBrick.tiff ↵

Questi mattoni sono piÙ difficili da distruggere.

Mattoni magici

MagicBrick.tiff ↪

Quando colpite un mattone magico succede qualcosa di strano, che a volte Ù positivo e a volte causa qualche problema.

Mattoni permanenti

PermanentBrick.tiff ↪

Questi mattoni non scompaiono mai, anche se spesso spererete che lo facciano.

Mattoni mobili

MovingBrick.tiff ↪

Sono come quelli permanenti, con la differenza che si spostano.

Il Boink-O-Meter

Il Boink-O-Meter Ù un dispositivo che serve a misurare le capacitÙ del giocatore e del computer. BoinkOut Ù stato progettato per giocare con un'impostazione pari a 1.0, ma i giocatori bravi possono aumentare il livello di difficultÙ selezionando un'impostazione piÙ alta. I computer poco competitivi non saranno in grado di rispondere al livello definito nel Boink-O-Meter e i sistemi 68030 probabilmente non riusciranno nemmeno a fornire una prestazione corrispondente al livello 1.0...

Altre curiositÙ

I suoni in BoinkOut sono tutti stereofonici. Usando delle buone cuffie, BoinkOut diventa un ottimo strumento per la meditazione. BoinkOut dispone di una serie di illustrazioni, ma Ù anche possibile caricare temporaneamente illustrazioni predefinite diverse usando le opzioni di menu "Secondo piano/Carica l'illustrazione", oppure incollando un'immagine TIFF o EPS.

Originariamente, ho scritto BoinkOut come dimostrazione grafica per Atari ST. La versione NeXTstep Ù stata creata principalmente per dimostrare che I computer NeXT sono macchine straordinarie per giocare.

Un ringraziamento speciale va ad Ali e Keith per aver fornito gli esempi e gli strumenti che hanno consentito di realizzare questa applicazione!