

BoinkEye.tiff ↵

Aldrig riktigt lika
Aldrig riktigt olika.

BoinkOut ùr en variation av ett klassiskt arkadspel. Meningen ùr att du ska eliminera klossarna - totalt futilt, eftersom datorn skapar fler och fler. Försök hindra att bollarna nuddar "golvet" (den nedre ramen) i fönstret. Gör de det sÚ kan du tappa greppet totalt, och det kan kosta dig livet! Lyckligtvis belönar BoinkOut ett stÚndaktigt karma med flera extraliv.

Du startar BoinkOut i spellÚget. Det finns bara ett spelfönster som gör paus nÚr det inte ùr huvudfönster, eller nÚr du klickar i det. Du kan ocksÚ öppna ett eller fler demofönster.

Det finns fem olika slags klossar i BoinkOut:

Svagisar

WimpyBrick.tiff ↵

En trÚff och de försvinner.

Dubbla klossar

DoubleBrick.tiff ↵

De hÚr klossarna kan vara envisa.

Magiska klossar

MagicBrick.tiff →

När du träffar en magisk kloss händer någonting mystiskt. Ibland är det någonting bra, ibland inte.

Permanenta klossar

PermanentBrick.tiff →

De här klossarna blir du aldrig av med, även om du ofta önskar att de försvann ur din ösyn!

Flyttbara klossar

MovingBrick.tiff →

Precis likadana som permanenta klossar, men de kan flyttas.

Boink-O-Metern

Boink-O-Metern är en underlig sak som testar hur visna både spelaren och datorn är. BoinkOut är designat för att spelas med en Boink-O-Meter-inställning på 1,0, men om du är en bra spelare kanske du vill öka svårighetsgraden och välja en högre inställning. Visna datorer kommer inte att vara toppspelare i en hög Boink-O-Meter-inställning. En del 68030-system kommer förmodligen inte att kunna spela något vidare ens i inställning 1,0...

Andra egenheter

Alla BoinkOut-ljud är i stereo. Har du bra hörlurar är BoinkOut ett bra medium för meditation. BoinkOut har också en uppsättning bakgrundsbilder, men du kan också ladda en egen bakgrundsbild, om du föredrar det. Du kan ladda en annan bild tillfälligt med kommandot "Bakgrund/Ladda bild..." på menyn eller genom att klistra in en TIFF- eller EPS-bild.

Jag klämde ursprungligen ihop Boink-Out som en grafisk illustration för Atari ST. NeXTstep-port utformades egentligen bara för att demonstrera vilken fantastisk dator NeXT är när det gäller spel.....

Ett speciellt tack till Ali och Keith för exemplen och verktygen som gjorde det hela smärtfritt!