

YAGG

Francesco Leonardi Pochini

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> YAGG		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Francesco Leonardi Pochini	January 18, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	YAGG	1
1.1	Contenuti	1
1.2	Introduzione a YAGG	2
1.3	Installazione	2
1.4	Di cosa ho bisogno per usare YAGG?	2
1.5	Configurazione	3
1.6	Elenco delle armi	5
1.7	Come si gioca?	7
1.8	Versioni ufficiali.	7
1.9	Bugs :-(.	8
1.10	Shareware e note legali	8
1.11	Come contattare l'autore	9
1.12	Ringraziamenti e varie	10
1.13	Black Blade Desing	10
1.14	Registrazione	11

Chapter 1

YAGG

1.1 Contenuti

Y.A.G.G. Yet Another Gravity Game

Sommario:

-

- Introduzione a YAGG.
- Installazione.
- Di cosa ho bisogno per usare YAGG?
- Configurazione.
- Guida alle armi disponibili.
- Come si gioca?
- History.
- Bugs. :-)
- Shareware e note legali.
- Come contattare l'autore.
- Registrazione.
- Ringraziamenti e varie.

(C)1995-96 -
Black Blade Desing
. Diritti riservati.

1.2 Introduzione a YAGG

Yagg è un gioco sparattutto per 2, 3 o 4 giocatori nel quale bisogna cercare di far fuori gli avversari prima che loro tolgano di mezzo voi. Niente di nuovo ma... ciò che rende questo gioco interessante e longevo sono un bel pò di navi ed una caterva (ahem...) di armi, ognuna per una diversa strategia di battaglia. Condite il tutto con una bella dose di cattiveria. :-)

Ho cercato di curare il più possibile la giocabilità e la compatibilità con tutto il parco Amiga a discapito della grafica e di un po' di velocità.

Buon divertimento !!

Giuliano Pochini - Black Blade Desing

1.3 Installazione

Semplicissimo: Dopo aver decompattato l'archivio .lha (se state leggendo questo documento l'avete già fatto), prendete il cassetto YAGG così com'è e spostatelo dove più vi aggrada. Non è necessario fare nessun assign.

Nei parametri dell'icona (visibili cliccando sull'icona e selezionando dal menù del WB icone/informazioni) c'è il campo FIELD=<campo di gioco>.

Potete scrivere lì il campo di gioco di default.

Il parametro MAXZOOM permette di scegliere il valore di zoom massimo quando le navi sono vicine. I valori permessi vanno da 0.49997 a 0.1

1.4 Di cosa ho bisogno per usare YAGG?

- Un Amiga veloce, equipaggiato almeno con un Mc68030 a 25MHz.
- Kickstart v.39 (3.0) o superiori.
- Fast ram consigliata.
- Un minimo di 490KB di memoria chip libera.
- AA/AGA consigliato (il blitter ve ne sarà grato) ma non necessario.

YAGG è scritto per il 40% in assembly ed il resto un BlitzBasic. Per questa ragione ci vuole una maggiore potenza di calcolo di quanto sarebbe in realtà necessaria. A causa dell'utilizzo di un linguaggio ad alto livello è consigliabile avere la cache dati (un 68020 a 28MHz sebbene sia veloce come uno 030/25, fa girare YAGG molto più lentamente). Certo, avrei potuto fare tutto il programma in Asm, ma invece di 2 mesi e mezzo ne avrei impiegati 6 a scrivere il gioco...

Prometto di migliorare questo aspetto nelle prossime versioni.

YAGG gira su uno schermo "intuition" ed è promuovibile da sistema operativo con Icontrol (Prefs/IControl Modo avanzato). Chi usa altri promotors dovrebbe cercare di selezionare modi video con una velocità di scansione verticale prossima ai 50Hz. In caso contrario la velocità del gioco verrebbe alterata.

YAGG fa accesso diretto al blitter, tuttavia non vi è nessun pericolo nel far girare YAGG in multitasking insieme ad altri programmi, purché lascino

libero un tempo di elaborazione sufficiente (altrimenti YAGG rallenta).
Le librerie del Blitz che gestiscono i suoni non lavorano in modo molto systemfriendly. Consiglio di non usare programmi musicali mentre YAGG è attivo, sebbene io non abbia avuto problemi.

NON E' PREVISTA UNA VERSIONE WC-DOG (detto anche ms-Dos...), per ora...
corrompetemi con una valanga di registrazioni e non cambierò idea :-))

YAGG è stato provato con successo su:

```
Amiga 4000/040          25MHz    8MB Fast + 2MB Chip Os v.3.0  SetPatch v40.16
Amiga 4000/Ec030       25MHz    8MB Fast + 2MB Chip Os v.3.1
Amiga 1200/TQM50 (030/50MHz) 4MB Fast + 2MB Chip Os v.3.0
Amiga 4000/Cyberstorm060/50MHz 8MB Fast + 2MB Chip Os v.3.1
```

nei modi PAL e Db1PAL AA ed in emulazione ECS/OCS.

Altri utenti mi hanno comunicato che Yagg gira bene anche su:

```
Amiga 3000/Cybervision64+CyGfx 4MB Fast + 2MB Chip Os v.3.1
Amiga 1200/020          14MHz    2MB Fast + 2MB Chip
Amiga 1200/Blizzard 1230-III 8MB Fast + 2MB Chip
```

1.5 Configurazione

```
Player1 0   @ Keyboard      Quit      Available ships
Player2 0   Player name
Player3 0   Copy           Start
Player4 0
|_| Flames |_| Cmt
-----
Last match winner
|5| L. |350 | g
Ship infos ---->
Shields
Rot. sp.
Ship mass
Antispin
Acceleration
-----
Weapon1 0 |Nothing |
Weapon2 0 |Big Gun 1 |
Weapon3 0 |          |
Weapon4 0 |          |
-----
Arena: |FourL |
-----
Speed   Damage
Shots/s Power
Deviat  Ammo    <--- Weapon infos
Range   Time
-----
| Ship picture |
-----
```

Procediamo dall'altro in basso:

Player ? - Azionate il pulsante corrispondente al giocatore di cui intendete scegliere nave ed armamento.

@ Keyboard - Premendolo ripetutamente decidete con quale dispositivo pilotare la vostra nave. Le modalità Adapt3, Adapt4 e CPU non sono implementate in questa versione.

PlayerName - Qui potete inserire il vostro nome.

Copy - Le impostazioni del giocatore corrente verranno copiate a tutti gli altri.

Quit - Permette l'uscita dal gioco.

Start - Inizia una nuova battaglia. Vi ritroverete direttamente nel campo di gioco.

Available ships - Queste sono le navi che avete a disposizione. Quando ne sceglierete una si attiverà il riquadro in basso a destra che permetterà una visualizzazione rapida della nave. Vedere più avanti per una descrizione più accurata.

Flms - Serve per abilitare "l'effetto fiamma" in uscita dai reattori delle navi.

Cmt - Abilita la scia a cometa per i missili

LastMatchWinner - Ricorda il nome dell'ultimo vincitore a partita conclusa.

L. - Il numero di vite, comune a tutti i giocatori, da 0 a 9.

g - Accelerazione di gravità. Ammette valori utili tra -3000 e 3000.

Arena - Clikka qua per scegliere il campo di gioco

Weapon ? - Ogni nave può montare un massimo di quattro armi diverse. Qui potete selezionare i diversi alloggiamenti atti ad ospitare il carico bellico (vengono evidenziati in bianco nel riquadro di rappresentazione), accanto appare la lista delle armi che possono essere montate su quel supporto. Ogni alloggiamento ha una data capacità ed ogni arma possiede un certo peso. Quando caricate un'arma, la capacità rimanente su quel supporto viene usata per portare le munizioni, quindi, a seconda della nave che avete, una stessa arma può avere un diverso numero di colpi.

Ship Infos:

Shields - Capacità della vostra nave di resistere ai colpi.

Rot. sp. - Velocità con cui la nave ruota.

Mass - Massa. Più è grande e più svantaggiosa sarà, per il vostro avversario, una collisione con voi.

Antispin - Capacità di opporsi alla rotazione dopo una collisione.

Acceler. - Accelerazione

Weapon infos:

- Speed - Velocità relativa con cui partono i proiettili.
- Shots/s - Numero di colpi sparati in un secondo.
- Deviat - Deviazione. Più è alta, più la direzione dei proiettili è sprecisa.
- Range - La distanza che un proiettile può raggiungere quando viene sparato dalla nave ferma. Per le armi autoguidate è la distanza dopo la quale si attiva il sistema di guida.
- Damage - Danno provocato da un singolo proiettile.
Per quanto riguarda i razzi, i missili, etc... il valore è riferito al momento della partenza del colpo e senza tenere conto del danno provocato delle scheggie. Questo vale anche per il campo Power.
- Power - Il danno medio che provocate all'avversario se lo colpite a distanza ravvicinata con una raffica continua per un secondo.
- Ammo - Il numero di colpi che avete a disposizione.
- Time - Quanto tempo di sparo continuato si ha a disposizione.

1.6 Elenco delle armi

E qui viene il bello. Ehm..., dunque, iniziamo:

- Machine Gun 1-5 Mitragliatore standard, con raggio di azione medio. In ordine crescente: il primo spara 10 proiettili al secondo, scendendo fino a 5.5 per l'ultimo tipo. La precisione dei proiettili e' crescente. Non sono armi molto dannose, a meno che non si riesca a colpire l'avversario con una forte raffica continua. I proiettili sono di colore grigio.
- Big Gun 1-3 Come i precedenti ma l'autofuoco è molto piu' lento e varia da 2 (BG1) a 1.3 (BG3) proiettili al secondo. E' circa 5-6 volte piu' potente delle MG, precisa ed a lungo raggio anche se i proiettili non sono molto veloci. Colore giallo-arancio.
- Small Rocket 1-3 Razzi con corsa accelerata e testata esplosiva. Se colpiscono insieme a tutte le scheggie fanno un danno a metà tra il BG1 ed il BG2. Non è molto, direte voi, ma c'è il vantaggio che essendo veloci quando colpiscono danno una bella spinta al vostro avversario e potrebbero farlo sbattere contro un muro. Colore bianco.
- Medium Rocket 1-3 Sono come gli Small, ma circa 3-4 volte più dannosi perché, dopo l'esplosione della testa, rilasciano molte scheggie. I razzi (bianchi) sono più lenti e non accelerano.
-

Large Rocket 1-3	Idem come sopra ma considerevolmente peggiori (per chi incassa...). Hanno corsa rallentata ed è difficile colpire l'avversario. Pesano molto e di solito se ne possono portare pochi.
Turbo Gun 1-3	Versione speciale delle MG ad alto volume di fuoco. E' generalmente in dotazione alle navi piccole che non hanno posto per armamenti più pesanti.
Missili 1-4	Missili semplici. Facili da schivare perché hanno molta inerzia però non cercate di batterli in velocità. Danneggiano circa come un MR. La differenza tra i vari modelli consiste nel tempo di attivazione della testa e dell'autoguida: appena li lanciate partono come dei normali SR e avanzano per un certo tempo (minore per modelli bassi), dopo di che si armano ed iniziano ad inseguire la nave più vicina. (1) I missili si distinguono bene perché brillano ed hanno una scia vistosa.
Mini Gun 1-3	Sono a metà strada tra le TG e le MG.
Shooting missile 1-4	:)) Questa e' una delle armi più cattive. Una volta armate (il tempo di attivazione varia poco, tra circa quello del Missile 2 e 3) inizia a spararvi da una certa distanza... (1) I modelli superiori sparano per un tempo maggiore.
Class-A Smart Missile 1-4	Sono missili piuttosto lenti e difficili da schivare, sebbene una nave piccola e veloce li possa battere facilmente in velocità. (1) Sono leggermente meno dannosi dei missili normali.
Auto Rockets 1-3	Dannosi quanto i normali SR, hanno la sostanziale differenza che tendono a deviare leggermente la loro traiettoria e vi permettono di colpire più facilmente l'avversario. I modelli superiori hanno una precisione migliore.
Shooting Mine 1-5	Sono in realtà dei missili sparanti molto lenti e di lunga durata (maggiore nei modelli superiori) che sparano dei proiettili molto veloci e potenti. Cercate di squagliarvela alla svelta se non volete essere polverizzati. Non sparano contro che li ha lanciati. (1) Ah, quasi dimenticavo: non sbatteteci contro!
Class-B Smart Missile 1-4	Idem come il Class-A, più veloci e con capacità di volo e ricerca migliorate. (1)
Mine 1-4	Semplici e potenti mine. Esplodono quando una nave ci si avvicina. I modelli superiori scagliano più schegge e si attivano a distanze maggiori. (1)

- delle scelte era sbagliata.
- * Piccolo cambiamento nella routine dei suoni
 - * Nuova schermata di introduzione
- v1.12
- * Quando la nave e' molto danneggiata, spara male.
 - * Le navi non riappaiono piu' addosso ad un'altra nave.
 - * Eliminato uno stupido bug che mangiava 115Kb di memoria.
 - * Ora la scia dei missili è molto più gasante :))
 - * Non è più possibile disabilitare completamente i reattori
 - * Eliminato un piccolo bug nella GUI
- v1.13
- * Ora tiene conto della massa della nave per la spinta che le armi danno quando si viene colpiti.
 - * Il programma e' un po' piu' piccolo
 - * Due nuove navi
- v1.14
- * Rimosso stupido bug introdotto nella v1.13
 - * Vari modifiche alla gestione delle collisioni
 - * Il controllo delle collisioni di "Eracle" era sbagliato.
- v1.15
- * Rimosso altro bughetto e sistemate le armi. Mi dispiace per tutti questi problemi, ma non riesco a lavorare bene gratis.
- v1.16
- * Riscritta la gestione delle collisioni. Ora la giocabilità è migliore.
 - * Piccoli cambiamenti vari
- v1.17
- * Modificato il suono Boom3
 - * Aggiornate le note di copyright.
 - * Piccoli cambiamenti vari
- v1.18
- * 17-6-96
 - * Aggiunto parametro MAXZOOM nell'icona
- v1.19
- * 21-6-96
 - * Aggiunto pulsante di copia.

1.9 Bugs :-)

- Sull'Amiga 1200 non è possibile giocare usando la tastiera a causa della molto discutibile scelta della ex-Commodore di usare un controllore della tastiera economico, che non può riconoscere la pressione contemporanea di più tasti all'infuori di quelli di controllo. Se avete un A1200, dovete rassegnarvi ad usare i joysticks.
- Pare che YAGG non gradisca la presenza di Quick Grab.
- Yagg va in conflitto col programma SuperDuper.

Se scoprite altri bugs, ve ne sarò molto grato.

1.10 Shareware e note legali

Questo programma è shareware: se vi piace e/o lo usate spesso avete l'obbligo morale di inviare la quota di registrazione (vedi sotto). ↔

Questo software è soggetto alla "Standard Amiga FD-Software Copyright Note" E' SHAREWARE come definito nel paragrafo 4s. Se viene apprezzato ed utilizzato regolarmente si prega di versare L.12000 o \$8 o equivalente all'autore (vedere sotto).

Per maggiori informazioni leggere la "AFD-COPYRIGHT" (Versione 1 o superiore) inclusa in questo pacchetto.

Registrazione:

YAGG ha le seguenti limitazioni:

- E' possibile usare solamente 7 astronavi.
- Al momento del caricamento è necessario attendere 10 secondi prima di poter utilizzare il gioco.
- Dopo 3-5 partite il programma termina e bisogna ricaricare.

Se avete intenzione di registrarvi, inviate la quota di registrazione compilando l'apposito modulo.

E' possibile pagare tramite assegno o vaglia postale, oppure, a vostro rischio con contanti in una busta chiusa e foderata. Ci sono sconti per registrazioni multiple (contattatemi per metterci d'accordo).

Agli utenti registrati sarà inviata una piccola chiave software che abiliterà tutte le funzioni.

Accetto volentieri come pagamento la registrazione di un programma fatto da voi (se il programma mi interessa, ovviamente. Contattatemi prima).

All'atto di inviare il denaro compilate il modulo di registrazione in modo chiaro e preciso, senza dimenticare le vostre generalità e soprattutto il vostro recapito.

Se non riceverò abbastanza quote di registrazione, riterrò il mio gioco non gradito e ne interromperò lo sviluppo.

Formula di
registrazione

1.11 Come contattare l'autore

Per pagare la quota di registrazione, segnalare bugs, malfunzionamenti, suggerimenti, etc...

Scrivete al seguente indirizzo:

Giuliano Pochini
Via Torino 34

19122 La Spezia
Italia

Tel. 0187-714863

Oppure, via e-mail:

2:332/807.18 (FidoNet)

pochini@denise.shiny.it

1.12 Ringraziamenti e varie

--- Un grazie a:

- Francesco Leonardi - L'altro pezzo della Black Blade Desing. Betatester. Autore della presentazione e di ciò che sta attorno al gioco.
- Dario Pochini - Me fre' (mio fratello, NDR) ed autore di un buon numero delle astronavi nonché cavia durante le prove del gioco.
- Jukebox/talent - Autore dell'ottima musica PD che ho usato nella GUI.
- Acid Software - Per aver creato lo splendido BlitzBasicII.

--- Buuuuu! a:

- Me mae (mamma, NDR) - Per il suo supporto demoralizzante e perché sfotte sempre appena tocco il computer.
- Acid Software - Per non aver tolto quei maledetti bug presenti ormai da immemorabile data.
- Stefano - Un amico di mio fratello che si era impegnato a disegnare qualche nave ma poi non ha fatto niente, facendomi perdere del tempo.

1.13 Black Blade Desing

Black Blade Desing
is
Giuliano Pochini and Francesco Leonardi

Un team di sviluppo nato dalle semplici idee di due persone e con qualche

ambizione in più di un semplice gruppo di DemoCoders. Contiamo di sviluppare software per Amiga (spiacenti, solo per modelli aggiornati) ed in particolare giochi distribuibili secondo i criteri del Gift/Shareware.

Y.A.G.G. è il nostro primo prodotto e se le vostre registrazioni saranno numerose non sarà il solo. Potrà diventare sempre più perfezionato, gradevole graficamente e giocabile ma tutto questo dipende da voi.

Vi preghiamo di scriverci: ci interessano moltissimo le vostre impressioni, le vostre idee, i vostri reports e le vostre critiche.

Giuliano Pochini
via Torino, 34
19122 La Spezia
Italia

E-Mail:
2:332/807.18@fidonet
pochini@denise.shiny.it

Coding, Concept
and Programming

Francesco Leonardi
via Aurelia, 251
19020 Riccò del Golfo (SP)
Italia

E-Mail:
2:332/807.19@fidonet
leonardi@denise.shiny.it

Concept, Desing
and Graphic

1.14 Registrazione

A
Giuliano Pochini
via Torino, 34
19122 La Spezia
Italia

Desidero ricevere una versione completa e registrata di Y.A.G.G.
Il mio indirizzo è:

Nome Cognome: _____

Indirizzo: _____

E-Mail: _____

Config. Hardware: _____

Altro: _____

Ho inviato la quota di registrazione con uno dei seguenti pagamenti:

- o Lit. 12.000 (contanti) incluse in questa lettera.
- o Un vaglia di Lit. 12.000 di cui allego fotocopia della ricevuta di pagamento.
- o Una versione registrata completa di un mio programma incluso in questo pacchetto postale.

Dichiaro di aver letto le note legali di copyright e di shareware incluse nel pacchetto e le accetto senza condizioni. Installerò questa versione registrata di Y.A.G.G. solo sul mio computer e mi impegno a non divulgarla.

Data

Firma
