

# **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	July 25, 2024	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>YAGG</b>	<b>1</b>
1.1	Contenuti . . . . .	1
1.2	Introduzione a YAGG . . . . .	1
1.3	Installazione . . . . .	2
1.4	Di cosa ho bisogno per usare YAGG? . . . . .	3
1.5	Configurazione . . . . .	4
1.6	Elenco delle armi . . . . .	6
1.7	Come si gioca? . . . . .	8
1.8	Versioni ufficiali. . . . .	8
1.9	Bugs :-( . . . . .	10
1.10	Shareware e note legali . . . . .	10
1.11	Come contattare l'autore . . . . .	11
1.12	Ringraziamenti e varie . . . . .	11
1.13	Black Blade Desing . . . . .	12
1.14	Registrazione . . . . .	13

---

# 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) ci sono i seguenti campi:

FIELD=<campo di gioco>.

Potete scrivere lì il campo di gioco di default (opzionale).

MAXZOOM=<numero>

Permette di scegliere il valore di zoom massimo quando le navi sono vicine. I valori ammessi vanno da 0.49997 a 0.1

PASS=<password>

Scrivete qua la vostra chiave quando vi registrate.

4FIREINVERT=<On|Off>

Quando è su ON i pulsanti dei joystick 3 e 4 vengono invertiti.

ModeIDint=<modeid>

Modo video per l'introduzione

ModeIDset=<modeid>

Modo video per la schermata delle scelte

ModeIDgam=<modeid>

Modo video durante il gioco

I modi più comuni sono:

MODO PAL

ModeIDint=\$29004

ModeIDset=\$29000

ModeIDgam=\$21000

MODO VGA (attenzione: è a 60Hz e non 50, per cui il gioco sarà il 20% più veloce)

ModeIDint=\$29004

ModeIDset=\$29000

ModeIDgam=\$21000

---

MODO dblPAL

ModeIDint=\$A9004

ModeIDset=\$A9000

ModeIDgam=\$A1000

## 1.4 Di cosa ho bisogno per usare YAGG?

- Un Amiga veloce, equipaggiato possibilmente con un Mc68030 a 25MHz.
- Kickstart v.39 (3.0) o superiori.
- Fast ram consigliata.
- Un minimo di 500KB 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 promotori 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 DbLPAL 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	



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 dalle schegge. 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.
Bouncers 1-5	Come il MG, ma quando colpiscono un muro, rimbalzano. Il modello si divide in 2 parti, il modello 2 in 3, e così via.
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 schegge 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.
Frag.Rocket 1-6	Sono un po' più potenti degli SR. Durante la loro corsa rilasciano un bel po' di schegge, così potere danneggiare il vostro avversario anche enza colpirlo direttamente. Fate attenzione a non muovervi troppo velocemente, altrimenti investirete la scia di schegge danneggiandovi da soli. I modelli di numero più alto sono più potenti e a lungo raggio, ma hanno una minore velocità di fuoco.
Medium Rocket 1-3	Sono come gli Small, ma circa 3-4 volte più dannosi perché, dopo l'esplosione della testa, rilasciano molte schegge. 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 sguagliarvela 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)
- Missile Mine 1-3 Questo tipo di mine quando esplode lancia 4,5 o 6 missiletti. Non è molto potente, ma è efficace contro le navi piccole che riescono facilmente a schivare le mine tradizionali

---

(1) Se i missili (anche gli smart, le mine e i FR) colpiscono prima di armarsi fanno pochissimo danno (come un colpo di Machine Gun 5). In pratica sprecate il colpo.

## 1.7 Come si gioca?

Dopo aver premuto il pulsante Start, vi ritroverete nel campo di gioco.  
I comandi della nave sono:

```
Destra e sinistra - Ruota la nave.
Alto             - Accelera.
Pulsante        - Spara contemporaneamente le armi 1 e 2.
Basso           - Spara contemporaneamente le armi 3 e 4.
```

Per chi usa la tastiera...

```

                    5
Keyboard 1  ShiftDes  1  2  3          sul tastierino
```

```

                    W
Keyboard 2  ShiftSin  A  S  D  B      sul tastierone :-)
              ^          ^
              |-----|--Doppio tasto per i mancini
```

P Pausa on/off

Cercate di non sbattere contro i muri o, peggio, contro le navi avversarie.  
Quello che dovete fare è stroncare il vostro avversario prima che lui faccia lo stesso con voi.

Ai lati della schermata sono visualizzate tutte le informazioni di status necessarie: le vite, la resistenza dello scafo e le munizioni disponibili per i 4 tipi di arma ed infine il numero di missili che vi sta cercando. Per le armi 1 e 2 un pixel equivale 16 proiettili mentre per le armi 3 e 4 a due proiettili.

## 1.8 Versioni ufficiali.

ATTENZIONE: Non usate nessun'altra versione tranne le seguenti !!

v1.0 \* Prima versione pubblicata.

v1.8 \* Eliminato uno stupido bug che costringeva a raselezionare la prima arma del primo giocatore dopo ogni partita.  
\* Aggiunte le mine esplosive  
\* Piccole modifiche alle navi ed alle armi  
\* Altre modifiche minori.  
\* Aggiunte alcune armi non documentate (sorpresa !)  
\* Velocizzata del 50% la routine che calcola i punti delle navi.  
\* La rappresentazione della direzione degli spari nella schermata 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 bugghetto 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.
  - v1.21 \* 1-7-96
    - \* Ottimizzate alcune routines
    - \* Aggiunto supporto per gli adattatori per 4 joysticks (non ancora collaudato).
  - v1.22 \* 6-7-96
    - \* Sistemato un bug veramente stupido nella routine LoadArena()
  - v1.23 \* 20-7-96
    - \* Ora il supporto per l'adattatore per 4 joystick dovrebbe funzionare (spero...)
  - v1.25 \* 02-11-96
    - \* Aggiunto il tasto "pausa"
    - \* Aggiunte 3 nuove armi
    - \* Aggiunti 3 tooltypes per poter scegliere il modo video
    - \* Migliorata la rotazione delle navi
    - \* Le navi riappaiono lontano dagli altri giocatori
  - v1.26 \* 06-11-96
    - \* Eliminati alcuni stupidi bugs...
    - \* Sistemata l'arena "cruX"
-

\* Diverse piccole modifiche

## 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.

ATTENZIONE: Io non possiedo un adattatore per 4 Joysticks per cui non ho potuto provare se Yagg funziona correttamente. Se riscontrate dei problemi contattatemi spiegando il più precisamente possibile che cosa non va. Se i pulsanti dei joystick 3 e 4 sono invertiti, provate a impostare su ON il parametro 4FireInvert.

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.

Questo gioco può essere liberamente incluso nei CDROM di Aminet, Aminet Set, Fred Fish, Meeting Pearls. In tutti gli altri casi dovere richiedere un permesso scritto.

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.

Se NON avete intenzione di registrarvi, cancellate Yagg da vostro disco.

---

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.
- Fottuti pirati - Indovinate perché ??

--- 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 mi 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