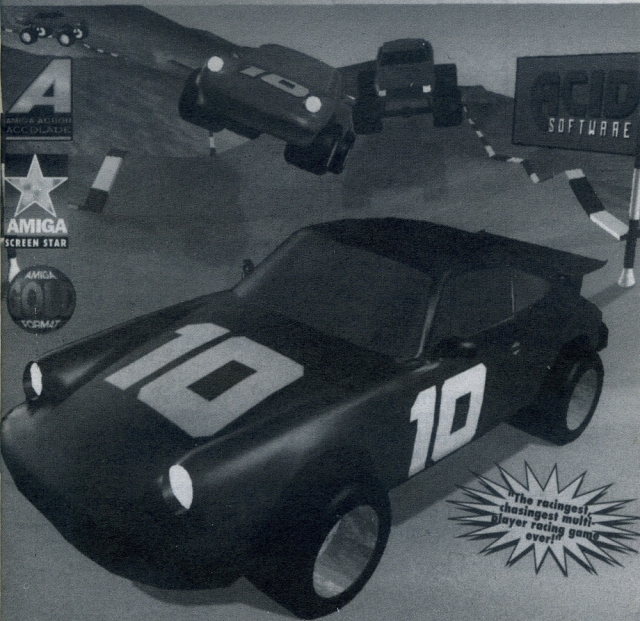


# SKIDMARKS



"The raciest,  
chasingest multi-  
player racing game  
ever!"

ALL AMIGAS 1MB RAM  
3 DISKS + FREE AGA DISK



## **PRECAUZIONI**

1. Se intendi giocare a lungo, cambia i metodi di controllo per evitare danni provenienti da sforzo ripetuto. Se possibile guidate in coppia in modo di permettere a un guidatore di dormire mentre l'altro guida.

2. I dischi sono incredibilmente fragili. Non usarli come piatto nel forno a microonde e non usateli sotto la doccia. A dispetto del disco di copertina Amiga Format, i dischi presenti in questa confezione non possono essere usati come orecchini.

3. Consiglio del dottore: Non tentare di copiare questo gioco per i tuoi amici e non tentare di infrangere il sistema di protezione del disco. Se ti estirpiamo le unghie con un grosso paio di pinze e senza anestesia potresti avere problemi a giocare a SkidMarks di nuovo.

4. Se non registri la tua copia di Skidmarks non potrai ricevere le migliori del gioco (piu' piste, piu' macchine e variazioni nel software).

## **COSA VI DIAMO**

Skidmarks comprende questo manuale e tre dischi. Il disco di programma (main program disk) deve essere copiato su floppy o installato sul disco duro. Qualsiasi programma di copia va bene per copiare il disco. Altrimenti sposta il disco skidmarks in uno spazio vuoto sul disco duro tramite il workbench.

Siccome i files di configurazione vengono salvati sul disco di programma, assicurati che quest'ultimo non sia protetto contro la scrittura.

I track disks sono protetti contro la copiatura. Ti preghiamo di non tentare di copiare questi dischi. Non solo e' illegale ma potrebbe anche rovinare le nostre vendite, vendite che ci permettono di sviluppare il gioco e di crearne altri per il vostro godimento. Non siamo grandi magnati dell'informatica che fanno un pacco di soldi ogni volta che qualcuno tocca una tastiera, ma semplici programmatori che sudano come dei dannati in un garage per procurarvi qualcosa di decente.

Per favore, non piratate SkidMarks.

O continuiamo a pensare a come migliorare la versione Amiga includendo un editore per le piste e per le macchine, e una versione AGA oppure ci concentriamo a trasformarlo per le console giapponesi. Diteci voi.

## **COME INIZIARE**

Per iniziare Skidmarks piazza il disco di programma nel Floppy drive Amiga e lancialo. Fai doppio click sul disco Skidmarks e dopodiche' fai doppio click sulla icona Skidmarks.

Il Menu principale ti permette di selezionare il numero di giocatori, i metodi di controllo e, ovviamente, di cominciare a giocare. Se stai giocando nel modo "un giocatore" (1player) con controllo Joystick, seleziona semplicemente START premendo il pulsante del joystick, oppure batti RETURN sulla tastiera.

## **OPZIONI**

Non appena hai caricato Skidmarks puoi decidere se cominciare una partita da solo o a due giocatori, cambiare le





opzioni, o uscire sul workbench. Usa il joystick o i tasti freccia in alto/freccia in basso/return per effettuare la selezione.

Se state giocando a Skidmarks con due computers, selezionate l'opzione 1player o 2player a seconda di quanti di voi stanno giocando sul tuo computer. Il computer aspetterà che l'altro computer scelga l'opzione 1player o 2player. In questa maniera potete avere 2, 3 o 4 giocatori collegati a distanza.

Dallo schermo delle opzioni puoi scegliere tra le seguenti cose:

**SELECT CAR:** Dopo avere caricato lo schermo select car puoi usare il pulsante di fuoco per selezionare la macchina e destra/sinistra per selezionare il colore. La quantità di macchine diverse che puoi avere dipende dalla memoria del tuo computer e dal fatto che tu stia usando o meno le macchine perfezionate AGA. Seleziona OK per ritornare allo schermo principale Options.

**Computer Team:** Ci sono quattro team diversi diretti dal computer contro i quali correre. Ogni squadra ha le sue caratteristiche.

**Difficulty:** Novice Rooky e Pro ti permettono di determinare la velocità alla quale Skidmarks giocherà, e di conseguenza i tempi di reazione dei quali avrai bisogno per riuscire a dominare la pista.

**Game Mode:** I tre modi di gioco in skidmarks sono Practise, Matchrace e Championship. Practise permette al giocatore singolo di correre in pista da solo senza competizione. Matchrace è per competere su una qualsiasi delle piste, mentre Championship fa partecipare il giocatore ad una competizione a punti su una serie di 6 piste.

## START!

Dopo che il gioco ha caricato le macchine ti chiederà di inserire uno dei dischi di pista (track disk). Skidmarks fornisce solo due dischi di pista anche se di qui a poco ne saranno disponibili molti altri. Dal track disk verrà caricato lo schermo per le opzioni per la pista Track Options.

Se scegli PRACTISE o MATCHRACE al primo schermo potrai scegliere una qualsiasi delle 6 piste. Se invece scegli CHAMPIONSHIP le piste devono essere eseguite nell'ordine.

Non appena avrai scelto una pista il gioco caricherà in un paio di secondi e potrai partire sgommando.


## Collegare due Amigas:

Skidmarks può essere giocato su due computers contemporaneamente via modem o usando un cavo modem standard null tra due Amigas (due connettori maschi DB25 con gli spinotti 2 & 3 barrati uniti allo spinotto 7 (fino a 20 metri)).

Leggete il file README sul disco di programma per avere dettagli su come collegarsi con l'opzione SkidSerial.

Con SkidSerial possono giocare fino a 6 giocatori. Mentre 4 giocatori corrono (due per macchina) gli altri due possono impersonare i managers attraverso le linee di comunicazione chat-line sviluppando strategie e organizzando complotti...

Il vero scopo della chat-line è in realtà quello di poter lanciare insulti ed oscenità agli avversari. Un sistema di chiavi macro è provvisto per comunicazione lanciare insulti ed oscenità agli avversari.



## Hints & Tips

### IN GENERALE:

Passa un po' di tempo ad imparare tutte le piste. Conoscere le curve ed individuare la migliore traiettoria d'arrivo ai salti e' la maniera migliore per migliorare i tempi. Ci sono due strategie per impostare la curva. Puoi provare a tenerti all'interno della curva, oppure fare uso della parabolica per aumentare la velocita' in uscita di curva.

All'approcio di ogni salto, assicurati che la macchina non stia sterzando. Prova anche ad avvicinare il salto in modo che all'atterraggio sia gia' pronto ad impostare la curva.

### Se qualcuno sta tentando di superarti:

-Bloccagli il passaggio e fai in modo che ti tamponi. Queste collisioni contribuiscono ad aumentare la tua velocita'.

-Mantieniti all'interno della curva e cerca di spingere i tuoi avversari contro le barriere esterne

-rovesciagli accidentalmente la tua bibita sui pantaloni.

-Se stai giocando via modem colpiscili con un messaggio sconcertante tramite le funzioni macro per distogliere la loro concentrazione. Di solito rende bene se rendi tutti i tuoi macros il piu sconcertante possibile.

### Se stai perdendo in maniera oscena:

-Concentrati sulla guida e studia la pista piuttosto che perdere il tuo sangue freddo.

-Se stai giocando in casa fai ampio uso di insulti ed oscenita' verbali per disturbare l'opposizione. Se e' il caso versagli



## TECNICAMENTE:

Le amiliorie AGA comprendono uno scrolling superhires e hires 16 colour sprites come presentati nella nuova libreria Blitz2 Display.

Gli 800 schermi per l'animazione delle macchine sono compressi e registrati nella memoria rapida (fastmem) se possibile. La decompressione in memoria sprite cosi come la generazione delle ombre viene fatta ogni due schermi per ogni macchina.

Lo sterzo, l'accelerazione e l'individuazione degli urti vengono calcolati in 25 frames/sec.

Le comunicazioni vengono fatte in 50 cps (500 bps). Questo permette 1 byte di comunicazione per schermo, 2 bits per conversazione ascii, 2 bits per l'accelerazione (macchina singola) e 4 bits per lo sterzo (tutte e due le macchine). Un ritardo di due schermi per le macchine lontane e' necessario per il massimo del divertimento.

Le piste sono correntemente bitmaps 16 colori 1024x516. Le macchine sono sprites 4 colori 32x32. Le macchine AGA sono sprites 16 colori 64x32. Le piste sono rese come 32 rotazioni con 5 tonalita'. Un amiga 4000 ci mette 10 ore a rendere 800 schermi. Le immagini finali sono state create usando un software standard e ADPro.

Le curve sono calcolate usando b-splines quadratiche. L'algebra lineare per creare gli impatti contro le sponde e' come segue. Cio' rappresenta circa il 50% del linguaggio macchina in Skidmarks.

La percentuale di Basic in Skidmarks e' circa del 95% in totale.



un'altra fantà sui pantaloni.

-Se tutto e' perduto inchioda i freni,fai dietro-front e sfreccia incontro ai tuoi avversari in contromano.Funzione sempre!

## MERITI...

Skidmarks e' stato sviluppato in blitz2 da Andrew Blackburn.

Rodney Smith di Vision Software e' responsabile per tutta la grafica del gioco.Cio' comprende il modellaggio delle macchine in tre dimensioni e il design delle piste in Dpaint4.

La musica e' stata scritta da Anthony Milas.

Lo sviluppo e la produzione sono sponsorizzati da ACID SOFTWARE.

Blitz2 e' stato sviluppato da Mark Sibly che e' anche responsabile per la stramaledetta circolazione nei due sensi inuna delle piste.

Simon Armstrong e' responsabile per qualche pezzettino dilinguaggio macchina ed insieme con Benoit Varasse ha contribuito alla distribuzione del gioco.

Extract from SkidMarks source code for quadratic calculations:

```
Function .w TestNew(first,l,second,l)
Macro e SizeOf .quadratic\1(a0):End Macro
Macro pa SizeOf .parse\1(a1):End Macro
UNLK a4:MOVE.l d0,a0:MOVE.l d1,a1
MOVEQ #0,d6:MOVEQ #0,d7
BSR strcur2:BGT failsc0:MOVEQ #1,d6:failsc0:ADD.l #hquad,a0:NOT d7
BSR strcur2:BGT failsc1:ADDQ #2,d6:failsc1:ADD.l #hquad,a0
BSR strcur1:BGT failsc2:ADDQ #4,d6:failsc2:ADD.l #hquad,a0:NOT d7
BSR strcur1:BGT failsc3:ADDQ #8,d6:failsc3
MOVE d6,d0:RTS

strcur1
MOVE.l lpa(lf),d0:SUB.l l(e)(c),d0:ASR.l #5,d0 ;d0=nl
MOVE.l lpa(lf),d1:SUB.l l(e)(f),d1:ASR.l #5,d1 ;d1=nj
TST l(e)(straight):BNE handlestraight1:BRA handlecurve

strcur2
MOVE.l lpa(lf),d0:SUB.l l(e)(c),d0:ASR.l #5,d0 ;d0=nl
MOVE.l lpa(lf),d1:SUB.l l(e)(f),d1:ASR.l #5,d1 ;d1=nj
TST l(e)(straight):BNE handlestraight2

handlecurve: ;5 mults
MOVE.l l(e)(b),d2:ASR.l #2,d2:MOVE.l l(e)(b),d3:ASR.l #2,d3 ;pb,pe
MULS d0,d2:MULS d1,d3:ADD.l d3,d2 ;d2=dot1
MOVE.l l(e)(a),d4:ASR.l #7,d4:MOVE.l l(e)(d),d5:ASR.l #7,d5 ;pb,pe
MULS d0,d4:MULS d1,d5:ADD.l d5,d4 ;d4=dot2
SWAP d2:MULS d2,d2:ASL.l #2,d2 ;dot1*dot1
TST.w l(e)(odd1):BEQ obtuse:EXG d2,d4:obtuse:CMPL d4,d2:RTS

handlestraight1: ;2 mults
MOVE.l l(e)(b),d2:ASR.l #2,d2:MOVE.l l(e)(b),d3:ASR.l #2,d3 ;pb,pe
MULS d0,d2:MULS d1,d3:TST d7:BNE noswap1:EXG d2,d3:noswap1:CMPL
d2,d3:RTS

handlestraight2: ;2 mults
MOVE.l l(e)(b),d2:ASR.l #2,d2:MOVE.l l(e)(b),d3:ASR.l #2,d3 ;pb,pe
MULS d0,d2:MULS d1,d3:TST d7:BEQ noswap2:EXG d2,d3:noswap2:CMPL
d2,d3:RTS

End Function .testnew

Function.w bouncenew (first,l,second,l)
UNLK a4:MOVE.l d0,a0:MOVE.l d1,a1
MOVE.l lpa(lf),d0:SUB.l l(e)(c),d0:ASR.l #5,d0 ;d0=nl
MOVE.l lpa(lf),d1:SUB.l l(e)(f),d1:ASR.l #5,d1 ;d1=nj
MOVE.l lpa(dj),d2:ASR.l #2,d2 ;d2=b
MOVE.l lpa(dj),d3:ASR.l #2,d3 ;d3=d
MULS d2,d1:MULS d3,d0:SUB.l d0,d1 ;d1=top=nl-d-nj.b
MOVE.l l(e)(b),d4:ASR.l #2,d4 ;d4=pb
MOVE.l l(e)(f),d5:ASR.l #2,d5 ;d5=pe
MULS d4,d3:MULS d5,d2:SUB.l d3,d2 ;d3=bot=pb-d-pe.b
SWAP d2:ASR.l #5,d1:TST d2:BEQ fail:succ?1?1?
DIVS d2,d1:EXT.l d1:ASL.l #8,d1
CMP.l l(e)(b1),d1:BLT fail:CMPL l(e)(b2),d1:BGT fail
ASR.l #8,d1:MOVE d1,d0:MOVE d1,d2:MULS d4,d0:MULS d5,d2
ASR.l #6,d0:ASR.l #6,d2
ADD.l l(e)(c),d0:ADD.l l(e)(f),d2 ;d0=tl d2=tj
MOVE.l d0,d3:SUB.l lpa(lf),d3:ASR.l #5,d3:MULS d3,d3
MOVE.l d2,d4:SUB.l lpa(lf),d4:ASR.l #5,d4:MULS d4,d4:ADD.l d4,d3
```



```

MOVE.I !pa{d1},d5      :ASR.I #5,d5:MULS d5,d5
MOVE.I !pa{d1},d6      :ASR.I #5,d6:MULS d6,d6:ADD.I d6,d5
CMP.I d5,d3:BPL fail
succ:MOVE.I d0,!pa{f1}:MOVE.I d2,!pa{f1}
    MOVE.w !e{langst},!pa{norm}
    MOVEQ#-1,d0:RTS
fail:MOVEQ#0,d0:RTS
End Function

```

Function.w bouncepod {zeroth.l,first.l,second.l}

```

UNLK a4:MOVE.I d0,a0:MOVE.I d1,a1:MOVE.I d2,a2
MOVE.I !pa{dir},d0:MOVE.I !pa{dir},d1
TST.w !e{lodd3}:BEQ hoppy:NEG.I d0:NEG.I d1:hoppy
ASR.I #5,d0:MOVE d0,d4:ASR.I #5,d1:MOVE d1,d5 ;d1=d=d5 ;d0=b=d4
MOVE.I !pa{f1},d2:SUB.I !e{lc},d2:ASR.I #6,d2 ;d2=a
MOVE.I !pa{f1},d3:SUB.I !e{lf},d3:ASR.I #6,d3 ;d3=c
MOVE.I !e{ma},d6:ASR.l#1,d6:MULS d6,d1 ;1+5
MOVE.I !e{md},d7:ASR.l#1,d7:MULS d7,d0:SUB.I d0,d1 ;A=d1=ma.d-md.b
MOVE.I !e{lb},d6:ASR.l#2,d6:MULS d5,d6 ;2+5
MOVE.I !e{le},d7:ASR.l#2,d7:MULS d4,d7:SUB.I d7,d6 ;B=d6=lb.d-le.b
MULS d2,d5:MULS d3,d4:SUB.I d5,d4 ;5+6 d4=C bc-ad
MOVE.I d6,d0:SWAP d0:MULS d0,d0 ;B*B 14
MOVE.I d1,d2:SWAP d2:TST d2:BEQ fail2:SWAP d4:MULS d2,d4 ;17
ASL.l#5,d4:SUB.l#4,d0:TST.I d0:BMI fail2 ;d0=desc (14)
;d0=descr d1=A(6) d6=B(7) d4=C
MOVEQ#19-9,d2:MOVE.I #2048,d3:MOVEQ#0,d7
bloop:CMP.I d3,d0:BLT cewl
LSR.l#1,d0:ROXR#1,d7:LSR.l#1,d0:ROXR#1,d7
DBRA d2,bloop:cewl:ADD d0,d0
MOVEM 0(a2,d0),d0/d5:MULU d7,d5:NOT d7:MULU d7,d0
ADD.I d5,d0:LSR.I d2,d0
TST !e{lodd1}:BNE skipn:NEG.I d0:skipn:SUB.I d6,d0 ;(9)
MOVEQ#13-6,d7:ASL.l#2,d0 ;ANDREW MAKE = 15 (actually 9)
MOVEQ.I #0,d2:TST.I d1:BPL boop:NEG.I d1:NEG.I d0:boop
nxsh:ASR.l#1,d1:SUBQ#1,d7:MOVE d1,d2:CMP.I d1,d2:BNE nxsh
LSR #1,d1:TST d1:BEQ fail2;!?!?!?!
DIVS d1,d0:BVC noflo:MOVE#-1,$dff180:noflo
EXT.I d0:TST d7:BMI doasr:ASL.I d7,d0:BRA dunasr
doasr:NEG d7:ASR.I d7,d0:dunasr:MOVE.I d0,d3:ASL.I #6,d3
CMP.I !e{lb1},d3:BLT fail2:CMP.I !e{lb2},d3:BGT fail2
MOVE.I !e{ma},d1:MOVE.I !e{md},d2:ASR.I #2,d1:ASR.I #2,d2
MULS d0,d1:ASL.l#6,d1:SWAP d1:MULS d0,d2:ASL.l#6,d2:SWAP d2
MOVE.I !e{lb},d3:MOVE.I !e{le},d4:ASR.I #2,d3:ASR.I #2,d4
ADD.I d3,d1:MULS d0,d1:ASR.l#8,d1:ADD.I !e{lc},d1
ADD.I d4,d2:MULS d0,d2:ASR.l#8,d2:ADD.I !e{lf},d2
MOVE.I d1,d3:SUB.I !pa{f1},d3:ASR.I #5,d3:MULS d3,d3
MOVE.I d2,d4:SUB.I !pa{f1},d4:ASR.I #5,d4:MULS d4,d4:ADD.I d4,d3
MOVE.I !pa{d1},d5      :ASR.I #5,d5:MULS d5,d5
MOVE.I !pa{d1},d6      :ASR.I #5,d6:MULS d6,d6:ADD.I d6,d5
CMP.I d5,d3:BPL fail2
succ2:MOVE.I d1,!pa{f1}:MOVE.I d2,!pa{f1}
    MOVE.I !e{langadd},d3
    MULS d0,d3:ASR.I #6,d3
    ADD.I !e{langst},d3:SWAP d3
    MOVE.w d3,!pa{norm}
    MOVEQ#-1,d0:RTS

```

```

fail2:MOVEQ#0,d0:RTS
End Function

```