



24 Dicembre 2015

VOLUME 1, N°12

Questa newsletter italiana nasce da un accordo avuto con Chris Schneider che ha acconsentito alla traduzione italiana della sua *Newsletter Shift838*. Vuole essere una nuova risorsa per i computer **TI-99/4A** e **GENEVE 9640**, in modo da divulgare e mantenere aggiornati tutti gli utenti che ancora oggi si interessano a questi computer.

E' passato un intero anno di questa NewsLetter ! L'anno è volato via in un attimo e sono stati fatti passi da gigante tra nuovi componenti hardware e software ma ci sono state anche tristi notizie come i 99ers che purtroppo ci hanno lasciati.

Questo mese siamo stati in grado di fare una chiacchierata con **John Behnke**, lo sviluppatore dell'editor Tunnel of Doom originale degli anni'80. Poiché precedentemente avevamo scritto riguardo il nuovo Editor fatto da *Fritz442* mi è sembrato necessario esaminare questo confronto.

Inoltre informo la community che il sito originale di **SHIFT838** si sta spostando e sarà ospitato nello Storage dal gentilissimo *Richard Polvika* (del sito storico *99er.net*). Nel mentre si può ancora consultare il vecchio link, ma appena tutto sarà pronto il sito prenderà vita in a questo nuovo indirizzo:

<http://shift838.99er.net>

Avviso anche che probabilmente la **newsletter originale Shift838** potrebbe non uscire più mensilmente ma a mesi alterni per questioni di Tempo ☹

si coglie l'occasione per fare i nostri migliori auguri di Buon Natale a tutti i lettori !

Altri argomenti trattati in questo numero:

- **New Games: Bouncy (di Rasmus M.) e Minesweeper (di sometime99ers) ;**
  - **Concorso Holiday Demo Contest ;**
- Buona Lettura !

[Ciro Barile](#)

## Intervista a:

# John Behnke

John è lo sviluppatore originale dell'*Editor Tunnels of Doom* per il TI-99/4A come anche molti altri programmi da lui distribuiti e pubblicati.

### **D: Puoi spiegare brevemente come sei entrato nel mondo del TI-99/4A ?**

**John:** Sono cresciuto a *Chicago* nel 1978, ero uno studente e avevo bisogno di scegliere il liceo da frequentare. La maggior parte dei miei amici decisero di frequentare la scuola di quartiere ma i miei genitori insistettero perché io frequentassi la migliore scuola della città per la quale serviva un esame di ammissione per averne l'accesso. Inutile dire che mi ammisero alla *Technical High School*, la più grande ed al tempo anche la più esclusiva.

Ho odiato quella scuola ogni secondo che passava! Mi dovevo alzare presto, a piedi, ad un Chilometro dalla fermata dell'autobus e attraversare poi tutta la città... ogni giorno. Questa scuola era una scuola tecnica che ti insegnava dei mestieri ma ti dava allo stesso tempo una preparazione per l'università. A causa del mio cambio di direzione scolastica persi tutte le mie vecchie amicizie con il passar del tempo ma, in compenso, feci molte nuove amicizie con persone provenienti da ogni parte della città. Per quanto questa cosa in un certo senso era positiva, mi metteva davanti alla realtà che queste amicizie si fermavano all'ambiente scolastico e dopo la scuola mi trovavo con un sacco di tempo libero e niente da fare.

Nel terzo anno di scuola scelsi l'indirizzo per "negozio di computer"...sognavo di scegliere questa specializzazione dal 1980 quando i miei genitori mi comprarono il mio primo Video Computer System (o VCS). Sì, questa era proprio la console Atari con cui giocavo molto.

Ora, come molti di voi ricorderanno, all'epoca esistevano le sale giochi ed erano piene di Arcade e Flipper... bene... davanti la mia scuola c'erano dei portici che ospitavano due di queste sale giochi e pensate a come, 5000 studenti, potevano spendere i loro soldi del pranzo 😊

Il motivo per cui vi racconto queste cose è proprio per farvi capire il tipo di motivazione che avevo per entrare nel mondo TI e scrivere così tanti giochi. Dopo tante ore spese a giocare ad Asteroids, Missile Command, Lunar Lander, Space

Invaders e tutto il resto degli arcade della sala giochi per poi continuare a casa con l'Atari VCS, io sognavo di poter creare dei giochi miei. I Computer tuttavia erano troppo costosi per le mie tasche e così pensai che prendendo il corso "Negozio di Computer" avrei potuto poi creare i miei giochi in classe con i computer della scuola. Non vedevo l'ora di iniziare la scuola quell'anno 😊 .

Immaginate adesso il mio stupore quando entrando finalmente nel sognato laboratorio informatico presso la più importante High School di Chicago vedevo strane macchine con stampanti ad aghi collegate. Nessun Monitor presente ma un sacco di strani cartoncini con piccoli buchi rettangolari sopra... come avrete capito quella bellissima scuola stava usando vecchi lettori di schede perforate collegate ad un Mainframe che si trovava in un'altra parte della città. Per creare un programma era necessario digitare un programma in una macchina speciale che faceva la decodifica e quindi forava la scheda. Ogni scheda perforata equivaleva ad una riga di codice e una pila di schede perforate legate tra loro con un elastico era il programma completo. Si sarebbe dovuto far leggere il programma dalla macchina speciale che lo avrebbe spedito nel computer dall'altra parte della città che a sua volta lo elaborava e rispedito indietro il risultato. Inutile dire che il mio entusiasmo per i computer si raffreddò rapidamente ☹️

Fu solo quando la Texas Instruments iniziò a vendere in promozione i loro computer che io ebbi la possibilità finalmente di poterlo acquistare. In realtà sognavo di avere un Atari 400 perché aveva una libreria di Giochi da sogno ma il TI99 era più economico e aveva tutte le carte in regola, così decisi per questo. Fu il mio primo computer e nei successivi anni arrivò a riempire tutto il mio tempo libero.

**Chris:** Che tipo di configurazione TI e/o sistema Geneve possedevi al tempo ?

**John:** era il 1983, possedevo il TI-99/4A e se ricordo bene, spedi un coupon per ottenere un unità Speech Synthesizer gratuita. Inizialmente non possedevo il cavo per il registratore a cassette, così perdevo un sacco di tempo ogni giorno per digitare il mio programma per poi riprenderlo ogni volta quando spegevo il computer. Il cavo del registratore lo avevo ordinato ma impiegò qualche settimana per arrivare.

**Chris:** Su quale altro sistema hai lavorato e quale è il tuo attuale sistema Vintage preferito ?

**John:** Quando andavo al college ho lavorato su un PDP-11 mini-computer ma a casa avevo il mio TI e sono stato con lui per anni. Ho avuto il TI almeno fino a quando iniziai a costruirmi il mio primo PC verso la fine degli anni '80, fu in quel momento che cominciai ad allontanarmi dal mio fedele computer.

**Chris:** Quando pensi al TI o al Sistema Geneve, hai un ricordo al quale ti senti particolarmente legato ?

**John:** Anche se il TI99 era uno dei computer più popolari dell'epoca, non possedeva un BASIC standard. Intendo dire che anche quando si vedevano, sulle riviste o libri, dei listati interessanti di altri computer, si doveva per forza convertirli adattandoli al BASIC del TI99. Molti dei miei primi programmi furono proprio dei porting di programmi di altri computer tradotti in TI-BASIC e quindi poi migliorati utilizzando alcune funzionalità avanzate che il TI-BASIC offriva rispetto le altre macchine. Più tardi iniziai a fare il porting dei miei giochi Arcade preferiti cercando di spingere al massimo delle sue potenzialità il TI-99. Uno dei migliori complimenti ricevuti venne proprio da una rivista che considerava il mio gioco come uno dei giochi in linguaggio assembler più veloci che il TI-99 potesse eseguire, era quel TI BASIC ad essere troppo lento infatti... ma il TI-99 aveva grosse potenzialità... fu limitato solo per mantenere i costi bassi.

### Specifiche del TOD Editor e altri software:

**Chris:** Quale fu il fattore chiave che scatenò in te la volontà di creare Tunnel of Doom Editor per il TI ?

**John:** All'epoca sembrava che a tutti piacesse giocare ai giochi DnD (Dungeons and Dragons). Uno dei più bei giochi (noi usavamo il termine 'bello' per questo tipo di giochi in quegli anni Lol) che non avevo mai giocato era intitolato "The Proving Grounds of the Mad Overlord" un DnD RPG creato per i costosissimi computer Apple. La Texas Instruments ad un certo punto sviluppò e distribuì Tunnel of Doom, usava lo stesso tipo di 3D che usava il gioco di Apple e velocemente io mi ci appassionai. Era senza dubbio il gioco migliore che la Texas Instruments avesse mai rilasciato per questo computer ma era palese che era stato studiato per supportare anche altri giochi che sarebbero stati programmati imminente.

Poco dopo invece, la Texas Instruments chiuse la produzione degli home computer e quindi nulla di altro fu commercializzato. Nel frattempo mi ero già iscritto in uno di quei gruppi del TI99 che poi si rivelò essere l'ottimo gruppo di Chicago e mi capitò fra le mani un piccolo programma chiamato "Sector Editor". Questo programma mi permise di guardare tra i file e studiare la loro struttura, molte ore spese a guardare all'interno dei file e cercare "testo" all'interno del codice. Non sono sicuro esattamente quando ma probabilmente tutto è iniziato quando nella mia mente si scatenò l'idea di poter essere proprio io a sostituire la classica scritta "Tunnel of Doom" con una originale "Benvenuti nel gioco di John Behnke" 😊.

Ora vorrei fare un attimo marcia indietro e cercare di spiegare qualche cosa sulla grafica TI. Tutta la grafica è codificata in esadecimale e grazie a tutti i giochi che scrissi, iniziai a memorizzare tutti i codici grafici speciali fino a quando iniziai a guardare dentro al disco TOD (arrivato con il modulo SSS); riconobbi chiaramente le linee di programma dedicate alla grafica. Ora, un Editor esadecimale permette di vedere il codice grezzo, non si vedono le classiche linee di codice ma solo tante stringhe infinite di codice esadecimale. Ecco... questo fu il momento in cui capii che qualche cosa potevo cambiarla nel gioco.

**Chris:** Hai collaborato con qualcuno nello sviluppo di questo tuo editor, se sì, puoi dirci il nome e in che cosa in particolare ti aiutò ?

**John:** Una delle cose certe riguardo TOD Editor è proprio quella che nulla sarebbe stato fatto se non ci fosse stata una persona a me tanto cara: **Todd Kaplan**. Lui era, senza dubbio, un programmatore di gran lunga migliore di quanto potevo essere io ed era un vero mago con il complicato linguaggio Assembler che serviva a creare cose che in TI Basic o Extended Basic non era possibile fare. *Todd*, tuttavia, non creò giochi ma solamente sorprendenti utility per il TI. Credo che ora sia abbastanza chiaro quanto poteva essere difficile codificare un nuovo gioco TOD spendendo infinite ore a disegnare su carta millimetrata e quindi tradurre poi tutti i disegni in codice esadecimale per poi digitare tutto il codice in un Sector Editor un carattere alla volta. Centinaia di ore per avere un gioco TOD nuovo completo bello e funzionante... come sarebbe stato lo stesso se fatto con il mio Editor che programmai successivamente.

L'editor iniziò come un insieme di collegamenti tra i piccoli programmi che usavo per cercare il modo di semplificare la difficile operazione di codifica di un nuovo gioco usando però il codice di quello vecchio. Un giorno mentre sfogavo le mie

frustrazioni con *Todd*, lui si offrì di modificare una routine usata per la sua versione di Sector Editor per cercare di semplificare le funzioni di lettura/scrittura per un programma Extended Basic. Questo mi avrebbe permesso di scrivere un programma Extended Basic che poi sarebbe stato in grado di leggere qualsiasi settore di disco del TOD io avessi voluto e anche di scrivere tutte le informazioni necessarie. Per questo, ad oggi, mi dispiace ancora non poter dare all'amico *Todd* il ringraziamento che meriterebbe... non siamo più rimasti in contatto e spero un giorno di poter esprimere a lui tutta la mia gratitudine per aver reso possibile la realizzazione di TOD Editor.

**Chris:** Ricordi eventuali ostacoli difficili da superare nello sviluppo del tuo Editor?

**John:** Senza dubbio è stato lo spazio di archiviazione, che poi è anche il motivo per cui questo editor è suddiviso in due programmi distinti. Mi sono sempre complimentato con me stesso per aver trovato il modo di scrivere un codice abbastanza compatto e perfezionato che alla fine ha richiesto poco spazio. Il vero problema è che un editor, per sua natura, è un programma abbastanza complesso che richiede ampio controllo degli errori e deve prestare attenzione alle necessità degli utenti. Certo, avrei potuto creare un editor per gli esperti, ma io volevo creare un editor per tutti, mi piaceva l'idea che chiunque avrebbe potuto imparare e creare il proprio gioco in modo semplice... mi rendo conto però che anche con tutte le mie accortezze, l'Editor è ancora non molto facile da usare 😊 Lol.

**Chris:** Hai mai disassemblato la GROM originale di *Tunnels of Doom* per riuscire a capirne la struttura dei dati ?

**John:** No, mai lavorato sulla GROM! Tutto era stato fatto per la lettura dei dati dal disco con conseguente traduzione del codice esadecimale in grafica su un foglio di carta millimetrata. E a dirtela tutta, creai anche un programma che mi stampava la carta millimetrata necessaria... in questo modo evitavo di andarla a comprare continuamente... non era nemmeno semplice da trovare quella 8x8 per la grafica del TI 😊

Così, centinaia e centinaia di ore nel seminterrato passate a fissare codice sul mio monitor 12" a fosfori verdi e a disegnare quello che si vedeva sulla carta. Davvero vorrei farvi capire tutto il lavoro che è stato fatto decodificando il disco, non la GROM.

**Domanda al volo:** Che tools usavi ?

**John:** Usavo il Sector Editor di Todd per leggere i dati dal disco.

**Chris:** I Dati di cui parli erano leggibili direttamente o dovevi decifrare quelli dei dati richiesti delle variabili necessarie al gioco TOD ?

**John:** Erano tutti Tentativi ed Errori. Modifica questo, carica il gioco e vedi cosa è cambiato. Tutto è iniziato in modo molto lento ma a poco a poco sono stato in gradi di vedere qualche struttura e riuscire a capire ed “indovinare” cosa sarebbe venuto dopo.

**Chris:** Hai mai fatto una stima più o meno reale, andando a memoria, di quante ore sono state necessarie per la ricerca e programmazione del tuo TOD Editor ?

**John:** Non ho mai tenuto una traccia precisa ma siamo nell'ordine delle centinaia. Ricordo che io ho passai tutto questo tempo nella mia cantina poiché non avevo nulla di altro da fare a parte la scuola, i compiti e guardare la TV.

**Chris:** Hai creato poi tuoi giochi da usare per Tunnel fo Doom e se si, quali ?

**John:** Credo che il primo sia stato “Volcano Fortress”. Ne dovrei aver create più di quante Asgard ne mise dentro una delle collection di “Doom Games”. Ormai ho davvero perso le tracce di tutto quello che avevo fatto, a parte una piccola raccolta.

**Chris:** Hai visto il nuovo Tunnels of Doom Editor che Fritz442 ha programmato per i computer PC ? Se si, cosa ne pensi a riguardo ?

**John:** Ne ho sentito parlare ma non l'ho mai usato. Il mio pensiero è comunque semplice: BRAVO !, io sono molto soddisfatto e onorato di sapere che qualcuno ha investito del tempo nel cercare di migliorare qualche cosa che io avevo fatto molto tempo prima. Spero un giorno di poterlo provare e credo che lo farò appena mi sarà possibile.

**Chris:** Sono a conoscenza del fatto che tu sei il programmatore di: Sky Rescue, Spider Bop and Galaxy Lander... e mi sembra che questi siano programmati tutti in Extended Basic. Ci sono altri titoli oltre questi ?

**John:** oh si... decine e decine. Il problema di identificare alcune delle mie cose è che non ero molto propenso a tenere una lista delle cose che avevo fatto. Solo più tardi quando Asgard cominciò a pubblicare le mie cose veniva evidenziato il mio nome. La maggior parte dei miei programmi sono stati pubblicati come JB Software o completamente freeware. La maggior parte dei giochi che avevo fatto erano

traduzioni di giochi fatti per altri computer o giochi arcade poi adattati per il TI.

Qualche gioco originale lo avevo ma niente in confronto a quello che esisteva per Atari 400/800, Vic20 o il C64... mi sembrava doveroso fare in modo da riempire quel vuoto e provare a creare i giochi che mancavano per in nostro TI99. Qualche volta ci riuscivo e qualche altra volta no, ma di buono c'era che mi divertivo sempre anche solo nel provare 😊

**Chris:** Tra tutti i giochi che hai programmato, quale è stata la tua migliore esperienza di programmazione ?

**John:** me ne vengono in mente due. Ci fu un divertimento enorme quando riscrissi la BBS del Chicago TI User Group. *Butch* e *Carole* avviarono la BBS e c'erano gli strumenti nel Chicago Group al tempo. Loro mi accolsero benevolmente nella loro casa, mi nutrirono e mi piazzarono davanti al computer della BBS dicendomi... "Programma!" Lol 😊 spesso programmavamo tutta la notte fino le prime ore del mattino... loro sono un piccolo esempio di tutte le persone meravigliose incontrate nel mondo TI!

L'altro ricordo riguarda il gioco Rat Race (che possedevo originale). Esisteva in due versioni, una per il Basic e una in Extended Basic. Fondamentalmente era un gioco basato sulle scommesse sui topi in corsa al posto dei classici cavalli. Ho amato il gioco Haunted Mine e Missile Wars che era simile a Missile Command.

**Chris:** Quale dei tuoi giochi è il tuo gioco preferito fra tutti e perché ?

**John:** E' divertente che tu mi chieda questa cosa perché come ogni programmatore potrebbe risponderti, dopo che lo programmi e lo testi all'infinito conosci ogni segreto del tuo codice il gioco perde di divertimento per te che lo hai programmato. Comunque tra i tanti ho davvero amato Galaxy Lander e Rat Race. Haunted Mine è un gioco che mi ha divertito tanto. Mia madre creò la musica per questo gioco, la suonò al piano 😊

### [Domande sulla community TI:](#)

**Chris:** Sei sorpreso che il TI/Geneve community è ancora così forte e sia ancora così attiva con anche Software e Hardware di nuova produzione ancora oggi ?

**John:** Assolutamente si ! Ricordo che all'epoca ci fu un periodo esatto in cui il gruppo di Chicago si divise in due, una voleva continuare ad usare il TI/Geneve e



l'altra voleva passare al PC. Io ero nel gruppo dei sostenitori del TI e facemmo ancora altri incontri parlando del TI ma a poco a poco il TI sbiadiva lasciando per forza di cose lo spazio al PC che diventava sempre più forte e presente. Ero appena ventenne ed ebbi il mio primo vero lavoro... avevo poco tempo poi per fare qualsiasi cosa, le ore passate in cantina erano sempre di più un vecchio ricordo. In breve tempo, trovai anche l'amore della mia vita e mi sposai, attualmente ho due figli di cui vado orgoglioso.

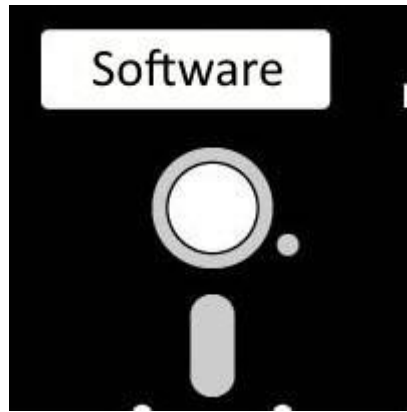
**Chris:** Non avresti voglia di tornare nel mondo TI ? anche solo al livello emulatore per provare a programmare nuovamente ?

**John:** Mi piacerebbe molto. Proprio di recente partecipai al Chicago TI Faire e pochi si ricordavano di me, rimasi scioccato nel vedere tutto il nuovo materiale e quell'entusiasmo, trovai un gruppo meraviglioso e cordiale di persone che mi trattarono come fossi un ospite d'onore e quasi mi vergognavo di aver abbandonato quella realtà TI tanto tempo fa.

[f]

## E' accaduto a Novembre:

- **"The TI-99 High Score Contest"** organizzato su Atari Age da Owen Brand ha visto come protagonista il gioco "CROSSFIRE". Il Vincitore si è portato a casa la cartuccia Addition and Subtraction, un set composto da una penna e da una matita della Texas Instruments (bello) e una calcolatrice TI !!
- **Stampa 3D necessaria** – si sta producendo un case per la scheda nanoPEB.
- **2015 Holiday Demo contest** avviato



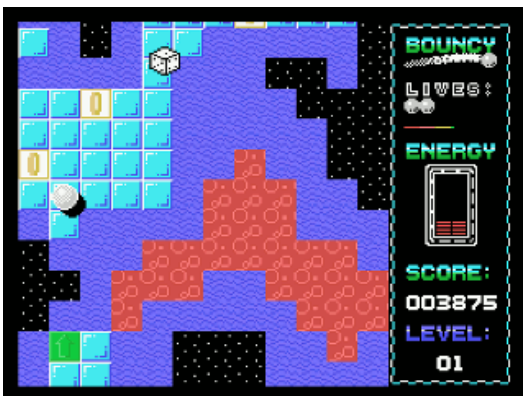
## **Bouncy**

by Rasmus Moustgaard

Ancora un altro bel gioco donato alla community da Rasmus !

Ho provato questo gioco e non è il genere che amo ma nulla da eccepire sulla bellissima qualità grafica e l'alto livello di programmazione, un altro gioco completamente programmato in assembler con una bella musica di accompagnamento.

(segue descrizione riportata dal sito TI-Gameshelf)



Ispirato al gioco per C64 **Bounder**, questo gioco sfrutta squisitamente le capacità cromatiche del computer TI 99/4A per creare un gioco vibrante con una superba colonna sonora. Il gameplay principale vi mette alla guida di una palla che rimbalza su un percorso a scorrimento verticale ricco di ostacoli e pericoli ma anche di elementi che possono aumentare la nostra potenza per rendere possibile

l'avanzamento. L'azione è una sorta di "trova il sentiero più veloce", tanto più che il percorso si rivela man mano che procederemo. Gioco estremamente coinvolgente con una esecuzione magistrale. Altamente Raccomandato.

**Requisiti:** cartuccia *Extended Basic*, 32K di RAM, unità disco, joystick.

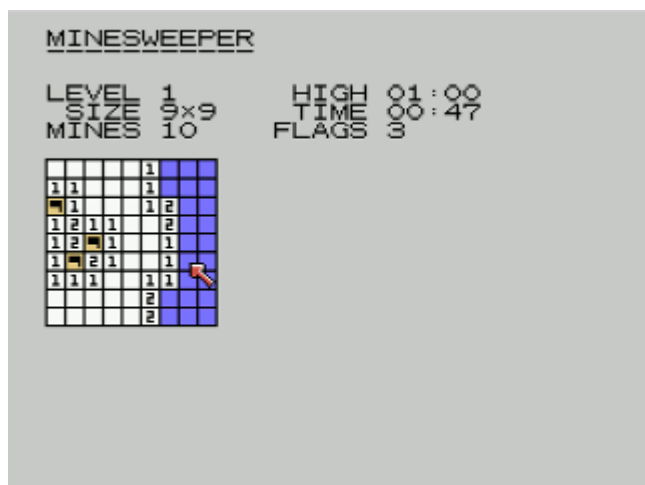
[Scaricalo](#)

## Minesweeper

by Sometimes99er

Penso che la maggior parte di noi abbiano familiarità con questo gioco perché era uno dei giochi installati in modo predefinito in ogni installazione di Windows un gioco storico. Ora possiamo giocarlo anche in questa ottima versione per il nostro TI-99/4A.

(segue descrizione riportata dal sito TI-Gameshelf)



Un bel gioco logico per tutta la famiglia. Questa versione è la migliore che ho visto fino ad oggi per il computer TI 99/4A. Usa le tua abilità deduttive, con l'aiuto di indizi numerici per individuare e contrassegnare le bombe nascoste sulla griglia. Ci sono 3 diversi livelli in cui aumenta la dimensione della griglia. Bella presentazione con un animazione ordinata. Un classico.

**Requisiti:** Cartuccia Editor/Assembler, 32K di RAM, unità disco.

[Scaricalo](#)

## Chiamata per tutti i Giocatori:

Owen Brand (opry99er) ha fatto partire da qualche mese, sulla community di AtariAge, un contest per i punteggi più alti raggiunti durante il gioco scelto del mese. Alla fine del mese il contest si chiude e la persona che ha ottenuto il punteggio più alto vince un premio e sceglie il gioco per il contest del mese successivo.

Se ti interessa partecipare collegati su AtariAge e segui i messaggi questo [thread](#). Potrai partecipare a questa competizione amichevole.

Il gioco del mese scorso era: **CROSSFIRE**

Il vincitore è stato: *iwantGames* con un punteggio di 8,600.

Il gioco del mese di Dicembre è: **NEVER-LANDER**

Buona Fortuna !



## Holiday DEMO Contest 2015

Per questo mese ho deciso di trattare qui questo contest. Questo mese non ci saranno tutorial di programmazione ma useremo questa sezione per evidenziare alcune DEMO venute fuori al concorso descritto nel titolo e che mi è piaciuto molto.

Le DEMO che vengono riportate di seguito sono delle routine che muovono sprites. Potete approfondire l'argomento leggendo il [Thread del concorso](#) e vedervi tutte le demo presentate.

Dovevano essere lunghe al massimo 10 linee di codice e programmate in EXTENDED BASIC. Tutte queste DEMO sarebbero poi state messe in una raccolta su Cassetta con etichetta e confezione stile professionale ☺



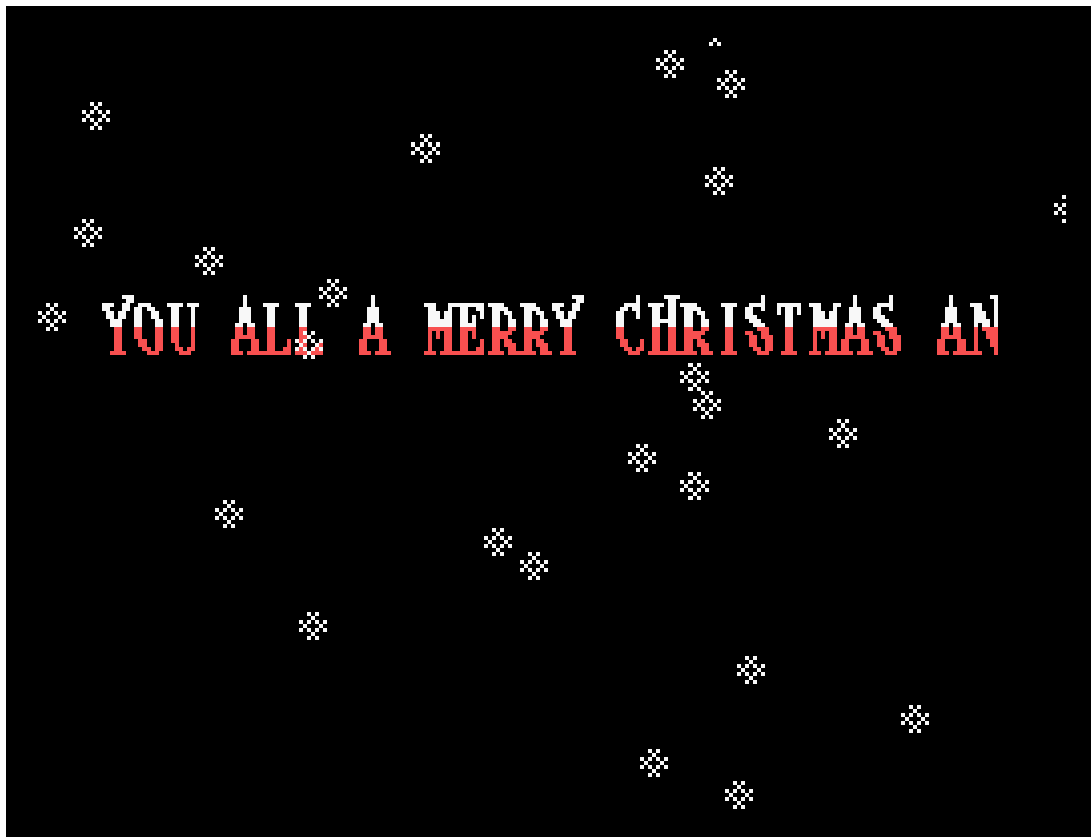


La seconda si chiama *'TI Snow Invaders'* ed è programmata da Sometimes99er



```
1 CALL SCREEN(2)::CALL CLEAR::CALL
CHAR(33,"081C3E6B7F1422410",41,"63223E6BFFBEA2360000000080808",49,"3FFFCCFFFF1221C000C0
COCOC00000C")
2 CALL
CHAR(56,"0000010703070100081CFFFFDEFFFF3E0000C0F0F0F0C",64,"000808080808",97,"08081C7FF
FFFF6300000000808080000000000000000000808")
3 CALL COLOR(1,4,1,2,6,1,3,7,1,4,11,1,5,16,1,6,16,1,7,16,1,8,16,1,9,8,1,10,16,1)::DISPLAY AT(5,14):"89:"
4 FOR I=0 TO 5::DISPLAY AT(I*2+8,13-I):RPT$(CHR$(INT(I/2)*8+33)&CHR$(INT(I/2)*8+34),I+3)::NEXT I
5 DISPLAY AT(20,15):"@":DISPLAY AT(21,15):"c":DISPLAY AT(22,15):"ab":DISPLAY AT(2,3):"MERRY
CHRISTMAS EVERYBODY"
6 P$="10125256D6DEDFFF":DIM X(31)::FOR A=0 TO 7::CALL
CHAR(104+A,RPT$("0",14)&SEG$(P$,A*2+1,2))::NEXT A
7 FOR A=1 TO 28::CALL SPRITE(#A,104,16,250,RND*255+1,9,RND*2.5-1.25)::NEXT A
8 R=INT(RND*32)::CALL HCHAR(24,R+1,X(R)+104)::X(R)=X(R)+1+(X(R)>6)::GOTO 8
```

La terza si chiama *'Ti Holy Moly'* ed i fiocchi di neve sono molto più elaborati come anche il loro movimento in contemporanea con una scritta scorrevole con un bel font - programmata sempre da Sometimes99er

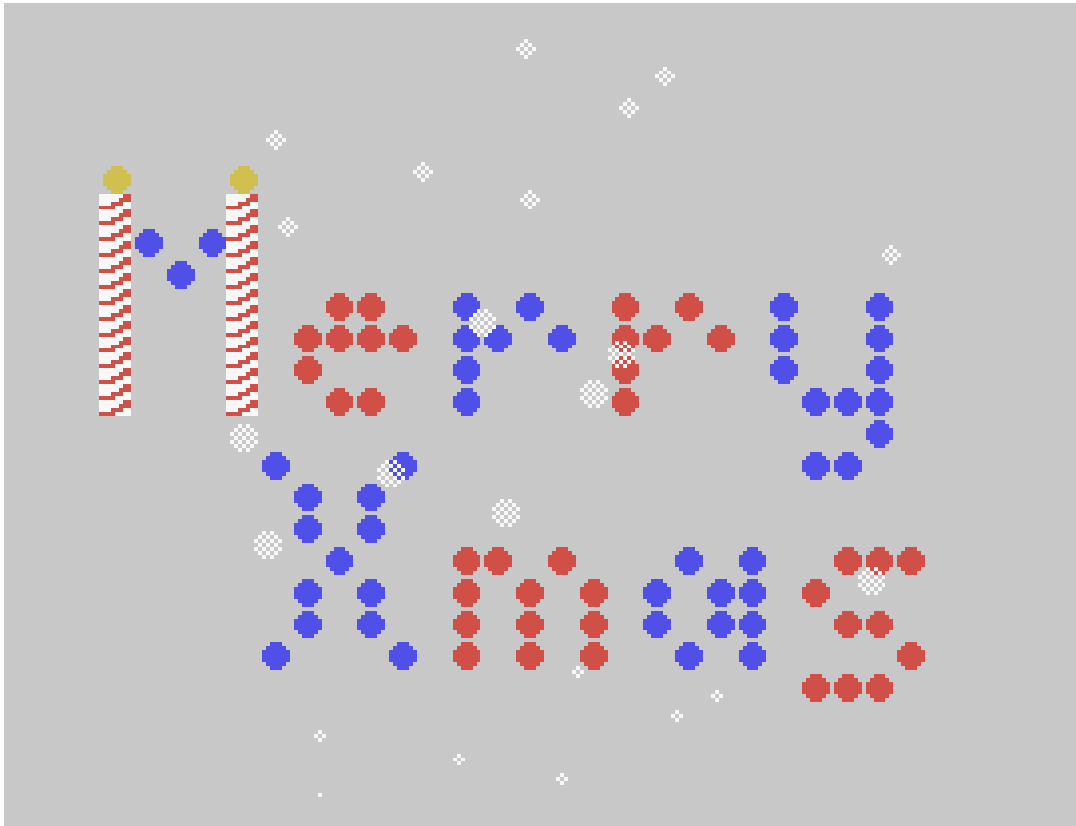


```

1 CALL CLEAR::CALL SCREEN(2)::FOR I=0 TO 3::CALL COLOR(5+I,16,1)::CALL COLOR(9+I,9,1)::NEXT I::CALL
CHAR(33,"2810AA44AA1028")
2 FOR I=1 TO 28::CALL SPRITE(#I,33,16,250,RND*255+1,9,RND*2.5-1.25)::NEXT I
3 READ I,P$:CALL CHAR(I,P$)::IF I<121 THEN 3 ELSE P$="@SOMETIMES@ WISH YOU ALL A MERRY
CHRISTMAS AND A HAPPY NEW YEAR"
4 Q$=" sometimes wish you all a merry christmas and a happy new year"::P$=P$&RPT$("
",14)&P$::Q$=Q$&RPT$(" ",14)&Q$
5 FOR I=1 TO 75::DISPLAY AT(9,1):SEG$(P$,I,28)&SEG$(Q$,I,28)::NEXT I::GOTO 5
6 DATA
64,6C6C24,65,101010383838386C0000F86C66666C7804043C6CC4C4C0C,68,0000F0786C6C66660000F
E66626A6878,72,0F06F66666667E6600003C1818181818
7 DATA
76,0000F060606060600000E36276767E7E0602E26272727A5A000070D8CCCC6C6,80,0000F0786C6C6
666,82,0000F0786C646666080878C8C0E07038
8 DATA
84,0000FCB4B43030300000F76262626262,87,0000F361616D6D7F,89,0703E6C66C6C3838,97,6C6C7CC
6C6C6EF006C666666666CF800C0C0C06262361C
9 DATA
100,66666666646CF800786868626266FE,104,666666666666FF001818181818183C,108,606060626266
FE007E5656464646EF005E4E4E464642E200C6C6C66666361C
10 DATA
112,66666C786060F,114,667C786C6E66F7001CCC6E6666361C,116,30303030303078006262622236
1C,119,7F3E3E36363636,121,1818181818183C

```

Quarta ed Ultima è di **JediMatt42**. Non ho trovato nessun titolo riguardo questa Demo, ma buone animazioni 😊.



```
1 CALL CLEAR::CALL SCREEN(15)::CALL
COLOR(2,7,16,10,11,15,11,13,15,12,7,15)::G$="001C3E7F7F7F3E1C)::CALL
CHAR(104,G$,112,G$,120,G$)
2 K$=RPT$("03071CF0",3)::CALL
CHAR(42,"2854AA54AA5428",43,"2050A85020",44,"205020",45,K$)::FOR I=1 TO 8::C=INT(RND*226)+1
3 CALL SPRITE(#I,42,16,3,C,9,3,#I+8,43,16,2,C+13,7,2,#I+16,44,16,1,C+27,5,1)::NEXT I::CALL
VCHAR(6,3,45,7)
4 CALL VCHAR(6,7,45,7)::READ M::FOR I=1 TO M::READ N::L=INT(N/256)::C=N-L*256::FOR J=1 TO
L::READ N::Y=INT(N/256)::X=N-Y*256::CALL VCHAR(Y,X,C)::NEXT J::NEXT I
5 FOR I=1 TO 8 STEP 2::CALL CHAR(45,SEG$(K$,I,16))::CALL COLOR(11,4+I,15,12,14-I,15)::NEXT I::GOTO
5
6 DATA
10,616,1283,1287,880,1796,2053,1798,2424,2569,2570,2571,2572,2315,2314,2825,3082,3083,1904,23
18,2574,2830,3086
7 DATA
2575,2320,2577,1912,2323,2579,2835,3091,2580,2325,2582,3184,2328,2584,2840,3097,3098,2843,25
87,2331,3099,3355
8 DATA
3610,3609,3440,3592,3849,4105,4362,4619,4875,5132,3596,3851,4107,4617,4873,5128,3192,4366,46
22,4878,5134,4367
9 DATA
4624,4880,5136,4369,4626,4882,5138,2672,4375,4631,4887,5143,4630,4373,4628,4884,5141,4886,26
80,4380,4379,4378
10 DATA 4633,4890,4891,5148,5403,5402,5401
```



# **RESOURCES**



## **Informazioni**

Per contattarmi non esitate a visitare il mio sito e fare clic sulla scheda **'Contatti'**.

## **Argomenti per la Newsletter**

*Se volete partecipare alla stesura di questa newsletter e fornire argomenti per questa newsletter vi prego di contattarmi tramite il mio sito web.*

## **Siti**

Qui di seguito trovate le risorse in una manciata di siti che supportano i computer TI-99/4A e/o Geneve 9640. Non è certamente un elenco completo. Questa sezione sarà inclusa e aggiornata in tutte le prossime newsletter.

### **Siti Web / siti FTP**

<http://www.ti99iuc.it>

<http://www.atariage.com>

<http://shift838.wix.com/shift838>

<http://www.99er.net>

<http://www.harmlesslion.com>

<http://www.mainbyte.com>

<http://www.ninerpedia.org/>

<http://www.ti99-geek.nl/>

<http://www.turboforth.net/>

<ftp://ftp.whtech.com>

<http://www.ti99hof.org/index.html>

<http://www.ti99ers.org/unsung/>

<http://ti99ers.org/modules/Inspire/remember.htm>

contiene tutti gli storici TI-99ers che sono deceduti.

## **Floppy Days Podcast (in Inglese)**

Un programma podcast chiamato Floppy Days e curato da Randall Kindig's.  
Un bell'appuntamento con i podcasters. Tutto da ascoltare. Vengono trattati argomenti riguardo i vecchi computers e spesso anche il TI-99/4A !

Link: [Facebook](#) - [Twitter](#)

## **Lista Gruppi Yahoo**

<https://groups.yahoo.com/neo/groups/TI99-4A/info>

<https://groups.yahoo.com/neo/groups/TI994A/info>

<https://groups.yahoo.com/neo/groups/Geneve9640/info>

<https://groups.yahoo.com/neo/groups/turboforth/info>

## **BBS active**

### **HeatWave BBS**

Accesso: Dial-Up e Telnet

Sistema: Geneve 9640

Software: S&T BBS Software

Località: Arizona

Contenuto: biblioteche di file TI e Geneve, messaggi di base, porte giochi ed e-mail.

Telnet: www.heatwavebbs.com port 9640 dialup: 602-955-4491 @ 8-N-1

### **The Reef Hidden**

Accesso: Dial-Up

Sistema: TI-99/4A modificato

Software: S&T BBS Software

Località: New York

Contenuto: biblioteche di file TI e Geneve, messaggi di base, porte giochi ed e-mail.

## **The Keep**

Accesso: HTTP e Telnet

Sistema: Pentium 4 con sistema operativo Windows 2000

Software: Worldgroup BBS Software (fino a 256 connessioni utente)

Località: Tigard, Oregon

Contenuto: biblioteche di file TI e Geneve, messaggi di base, porte giochi, multi-utente e giochi multiplayer ed e-mail.

Telnet: [www.thekeep.net](http://www.thekeep.net) porta 23 Web browser per <http://www.thekeep.net>

The Keep dispone di librerie di file TI, messaggi di base, e-mail, giochi porte, multi-utente e giochi multiplayer. The Keep ha anche una linea modem collegata con tutti coloro che desiderano contattare The Hidden Reef BBS da internet attraverso The Keep.

Semplicemente Telnet alla [www.thekeep.net](http://www.thekeep.net) sulla porta 23, accedi a The Keep e quindi digita **/GO DIALOUT** nel menu principale, quindi D1 per la composizione verso The Hidden Reef. E' molto semplice.

## **Venditori**

**SHIFT838** – Fornisce componenti TI usati come li ha acquistati. Controllate spesso cosa ho disponibile. Un sacco di articoli possono essere riutilizzati da altri utenti TI.

**Arcade Shopper** - fornisce attrezzature TI vecchie e nuove, aggiornamenti e nuove piste PCB a [www.arcadeshopper.com](http://www.arcadeshopper.com)

## **Centri di riparazione**

### **Richard Bell**

Riparazioni disponibili su base limitata, si prega di contattare Richard a [swim4home@verizon.net](mailto:swim4home@verizon.net) per conoscere i tempi di attesa prima di inviare qualsiasi componente da riparare

### **Tim**

Riparazioni su hardware Myarc disponibili su base limitata. Contattare Tim a [insane\\_m@hotmail.com](mailto:insane_m@hotmail.com) per i tempi di attesa o per richiedere il servizio.

TI-99 Italian User Club

[www.ti99iuc.it](http://www.ti99iuc.it)