



15 Agosto 2015

VOLUME 1, N°8

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.

In questa edizione ho voluto approfondire il nuovo **editor di Tunnel of Doom di FRITZ442** per il PC. Come molti sanno, non era molto semplice creare nuovi giochi per Tunnel of Doom con il TI e usando l'Editor di Tunnel di Doom originalmente pubblicato da *John Behnke*.

Non sto dicendo che l'editor di John non fosse valido, lo era certamente per quei tempi. Ma con l'avanzamento della tecnologia PC accoppiata agli irriducibili e devoti TI'ers l'evoluzione di sviluppo programmi su PC che aiutano allo sviluppo per TI reale ha davvero fatto passi importanti nel corso degli anni.

Fritz442 ha impiegato un po di tempo per rispondere ad alcune domande riguardanti il suo TOD (Tunnel Of Doom) Editor e così nel frattempo ho smanettato un po nell'esplorare il suo programma e vedere quanto fosse facile utilizzarlo.

(Il TOD editor di Fritz442 si trova su AtariAge alla pagina "[New TI-99/4A Tunnels of Doom\(TOD\) game and Game Editor](#)" ndt)

Altri argomenti trattati in questo numero:

- **Riparazione del nostro TI-99/4° in caso di schermata in Bianco e Nero;**
- **Concorso TI Gaming by OwenBrand partito !;**
- **Call Load and Peeks + Quesry Modem Responce Codes;**

Buona Lettura !

[Ciro Barile](#)

Intervista a:

Fritz442

D: Qual è stato il fattore chiave per metterti a fare un Editor per Tunnel Of Doom da usare sul PC?

Fritz442: Avevo sentito parlare dell'esistenza di un editor originale alla fine degli anni '80, ma non ne avevo mai trovato uno. Avevo ricevuto qualche gioco da Triton (un distributore americano) così lo scoprii da loro e cercai di ordinarne uno ma poi Triton chiuse. Poi circa 3 anni fa ne trovai finalmente uno e lo presi. Cominciai a scrivere un gioco, ma mi accorsi quanto fosse difficile e lento, così pensai che doveva essere per forza un modo migliore. Nel frattempo mi sono imbattuto in Atariage e mi sono iscritto.

Ho cercato in giro ma non trovavo nessuna nuova versione e quindi ho deciso di crearne una io. Ho iniziato a guardare l'interno dei file usando un editor di testo e si vedevano i nomi dei pattern e di dati dei personaggi. Il mio editor prevedeva inizialmente solo la modifica dei data dei mostri poi in fretta l'ho esteso a tutti gli aspetti del file di gioco. Sapendo quello che volevo fare e non c'era modo di farlo sul TI. Uno dei motivi principali per creare e rilasciare questo editor è stata la speranza di vedere qualche nuovo gioco per TOD.

Chris: Hai collaborato con qualcuno quando hai codificato questo editor e in caso affermativo con chi e quali contributi hai ricevuto?

Fritz442: Ho lavorato per lo più da solo su questo progetto non pensando in realtà che sarebbe diventato davvero utile. Ho avuto due tester (*Opry99er* e *Iwantgames* – della community di AtariAge *ndt*), che vorrei ringraziare pubblicamente per il loro sostegno, i commenti e il collaudo.

Chris: Quali sono le differenze principali tra il tuo TOD editor sul PC e il TOD Editor di John Behnke da usare sul TI?

Fritz442: La memoria ... Le cose che ho fatto qui non sarebbero state semplicemente possibili sul TI. Ad essere onesti io non sono davvero così bravo a programmare sul TI, ho fatto un paio di piccoli programmi nel corso degli anni, ma niente di eccezionale. Se non avessi avuto l'Editor di John non avrei nemmeno

iniziato questo progetto, il suo mi ha mostrato dove vengono salvate alcune cose e come, e da lì è partito tutto.

Con il mio editor si ha la possibilità di creare otto diverse risposte rispetto alle sole due del vecchio TOD Editor. Questa è probabilmente l'opzione principale su cui mi sono concentrato quando ho iniziato l'interfaccia di risposta. Ho visto alcune persone chiedere se questo fosse possibile e così ho trovato grandi blocchi di memoria vuoti nel file, poi ho cominciato a colorarli e a scriverci dentro i dati immagine necessari.

Chris: Con che linguaggio è programmato il TOD editor?

Fritz442: E' stato creato con il Visual Basic 6, un programma semplice per questo linguaggio. E' sorprendente come TI BASIC possa essere copiato qui e che, seppur con piccoli aggiustamenti, possa essere eseguito.

Chris: Quante ore di programmazione hai stimato e quanto ci è voluto per il debugging?

Fritz442: Ho lavorato su questo programma per circa 3 anni, a volte saltuariamente. Spesso in tarda notte (con gli *AC/DC* e i *VanHalen*) all'inizio, poi sempre meno nel corso dell'ultimo anno. C'è una fine al debug? LOL 😊.

Chris: Ora c'è un tipo di musica con cui mi piace di programmare ed è, naturalmente, con gli *Scorpions*!

Chris: So che il tuo TOD editor salva in formato TIFILES; quanto è stato difficile codificare il programma per fare in modo che possa salvare i TOD file in questo specifico formato ?

Fritz442: Non proprio troppo difficile, quando si parte con un file di gioco già esistente si deve solo procedere al recupero, modifica e salvarlo nuovamente sullo stesso file. Un piccolo bug mi ha recentemente colto di sorpresa durante un salvataggio di una copia di un file con il TI Header, ho riscritto la routine di salvataggio e ho inserito la possibilità di aggiungere o rimuovere l'header, se necessario.

Chris: Che cosa hai dovuto fare per capire quali dati necessari dovevano essere salvati per un gioco con il TOD. Ad esempio, che cosa hai fatto per capire dove i dati delle armi, ricerca oggetti, ecc. dovevano essere memorizzati nel file?

Fritz442: Questo è stato probabilmente il tempo più lungo. Ho aperto il file del gioco con un editor esadecimale e ho cominciato la scansione nel file in cerca del primo testo. Poi ho esaminato dei dati nel testo, cambiandoli per vedere come cambiava il gioco. Questo avanti e indietro sembrava dapprima prendere sempre più tempo, ma poi a poco a poco ho visto i patterns e così sono andato un po' più veloce.

Dopo aver trovato il mostro, le armi, i dati da ricercare ho cominciato a cercare altri dati che avrebbero potuto essere modificati (la trama, i colori, ecc). Poi ho trovato quello che ho chiamato il 'control data', che è il dato che indica al modulo dove trovare gli oggetti presenti nel file del gioco, così ho potuto spostare gli elementi nel file per creare gli sfondi colorati per le ricerche e gli altri oggetti.

Chris: Sei incorso in eventuali problemi di compatibilità con l'hardware originale o con emulatori del TI e se sì quali?

Fritz: Finora non ne ho trovato nessuno.

Chris: Sei stato in grado di testare il file del TOD creato per controllare problemi di compatibilità con il NanoPEB+ o con i dispositivi CF7 e se sì, c'erano dei problemi e potresti spiegarli ?

Fritz442: Ho testato questi file sul computer reale, su Classic99, sulla scheda NanoPEB, sulla CF7+ e con l'emulatore floppy HxC senza rilevare nessun problema.

Chris: Quante prove hai fatto sul file del TOD effettivamente creato e per quello sul hardware del TI e sugli emulatori?

Fritz442: Ho testato i file creati fin dall'inizio, ho fatto molte, molte ore di test e di gioco. La maggior parte dei test sono stati fatti su Classic99 in quanto ciò mi ha reso facile andare avanti e indietro per vedere i cambiamenti e per testarli/ripararli. Dopo di che mi sono trasferito sul TI reale per testarli di nuovo.

Chris: Quali sono i tuoi progetti per il futuro in merito a questo editor, e quali nuove caratteristiche prevedi di aggiungere?

Frits442: Niente di importante per ora, poiché devo fare solo un po' di pulizia di

vario genere prima di procedere più in profondità. Ci sono ancora grandi parti dei files che non ho ancora affrontato. Sono costantemente cercando nei file in caso ci fossero ancora cose da modificare, qualche volta trovo altre volte no. L'obiettivo principale è quello di non danneggiare un file e quindi renderlo poi inutilizzabile.

Chris: Saresti disposto a prendere in considerazione il feedback degli utenti per le versioni successive per aiutarti non solo a segnalare i possibili bugs, ma forse anche per aggiungere nuove funzionalità?

Fritz442: Sì. Penso sempre alle possibilità di poter aggiungere delle nuove funzionalità. Mi piacerebbe avere il feedback degli utenti e vedere come viene utilizzato l'editor e sapere se per loro l'interfaccia è comprensibile e se vorrebbero invece cambiare qualche cosa. Accetterei tutti i suggerimenti, probabilmente non tutti potranno essere utilizzati (ma se potrò lo farò).

Chris: Hai pianificato la possibilità di fornire un file di aiuto o di documentazione per questo software in modo che l'utente finale possa avere una migliore comprensione?

Fritz442: Sì. Avrei voluto creare una specie di file di aiuto prima di pubblicare questo editor, ma alcuni mi chiedevano di avere subito il programma così l'ho rilasciato anzitempo. Comunque è abbastanza auto-esplicativo per lo più, ma sicuramente una spiegazione potrebbe aiutare tutti soprattutto per alcune funzioni (texture wall/floor, floor color, item setup), ci sarà bisogno di sperimentarle per ottenere l'effetto desiderato.

Infine, vorrei ringraziarti per la creazione di questa newsletter che mantiene viva la passione sia mia sia di altri TI99ers e di cui sono onorato di farne parte.



Hardware Repair

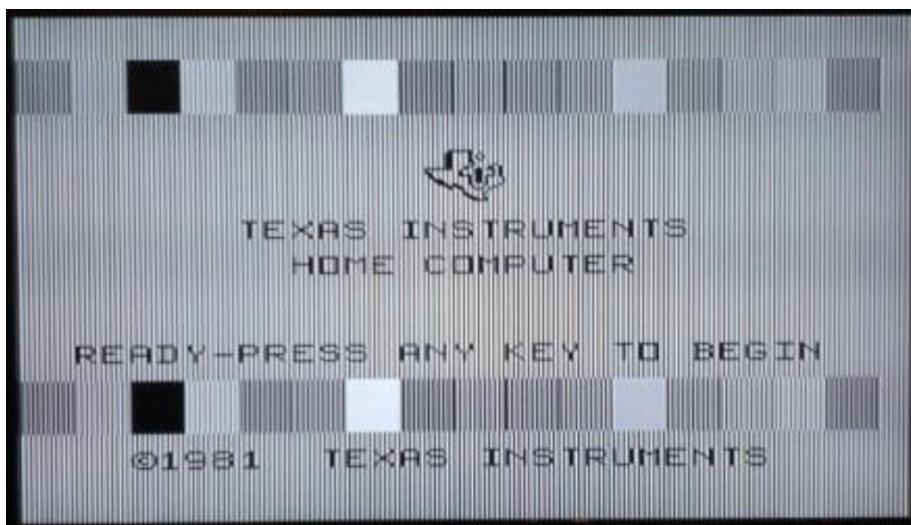
Mi è capitato un paio di volte di dover ricorrere a riparazioni al mio TI-99/4A senza la F18A ed in entrambe i casi mi è stato molto di aiuto il sito di seguito citato.

Avete mai avuto uno stop della visualizzazione a colori sul TI-99/4A e essere rimasti con lo schermo solo in bianco e nero? Beh, io per ben due volte. Entrambe le volte ho dovuto sostituire il mio "cristallo". Sono sicuro che ci siano altre cause di guasto, ma finora ne ho patito 2 su 2 dello stesso tipo!

Queste non sono foto mie, le ho trovate su Internet. Ma qui questa vuole essere una guida passo passo per risolvere il problema. Naturalmente se si dispone di un oscilloscopio, allora è possibile verificarlo, come *James Abbatiello* ha fatto per accertarsi che fosse effettivamente il "cristallo". Io, però, l'oscilloscopio non ce l'ho e così per scommessa ho comprato un paio dei "cristalli" e devo dire che mi sono stati utili.

Se si desidera una lettura completa per avere una spiegazione del video e di come il TI-99/4A lo utilizza allora fai [clic QUI](#). Questo collegamento è stato pubblicato da James Abbatiello.

in caso di guasto la schermata del titolo sarà simile a questa:



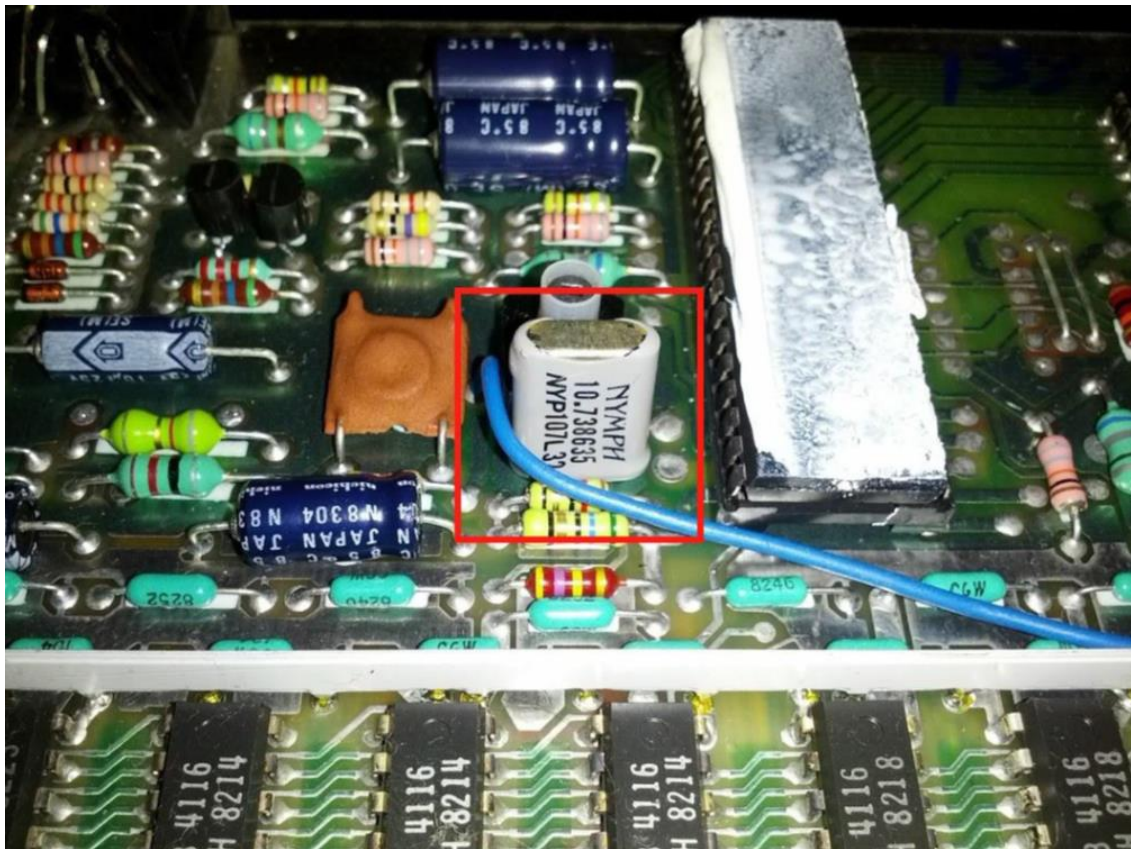
Ciò che sarà necessario per questa riparazione:

- Un nuovo “cristallo” da 10.738635 MHz acquistato [QUI](#)
- un saldatore
- un dissaldatore per rimuovere vecchia saldatura
- un po' di lega di stagno per saldature
- un po' di pazienza!

PASSI:

1. Smontare la console passo passo (le istruzioni si possono trovare [QUI](#))

2. Individuare il vecchio cristallo di quarzo accanto al VDP, come mostrato nell'immagine qui sotto



3. Rimuovere il vecchio cristallo utilizzando il saldatore e il dissaldatore (prestare **attenzione** e tenere in mente l'orientamento del cristallo)

4. Saldare il nuovo cristallo con lo **stesso orientamento** del cristallo vecchio appena tolto.

5. Fissare i cavi sul cristallo dopo la saldatura

Una volta a posto dovrebbe apparire come l'immagine qui sotto:

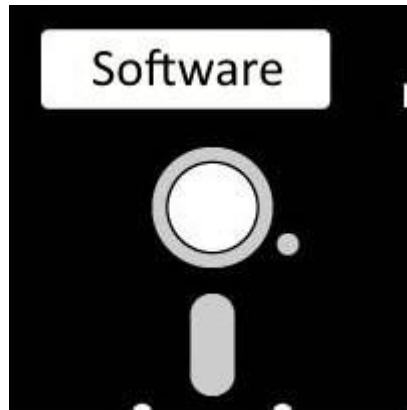


6. Rimontare quindi il TI-99/4A

7. Provare il funzionamento del tuo sistema.

Se il guasto era dovuto al “cristallo” la schermata del titolo dovrebbe apparire come segue (in colore):





[Fritz442 Tunnels of Doom Editor per PC - Versione 1.4.6](#)

Ora è più facile che mai creare un proprio gioco per Tunnels of Doom da usare su emulatori o sull'hardware TI reale grazie a Fritz442 e all'utilizzo di un computer PC.

Uno dei maggiori risultati raggiunti da questo programma e che più mi piace, è la sua facilità di utilizzo, dal momento che il PC ha un mouse, ciò lo rende ancora più semplice e veloce nel creare giochi per il TOD rispetto al passato. Pensate quanti di noi appassionati di TOD avrebbero inventato e sviluppato nuovi giochi, se fosse stato così facile negli anni 80?

Credo che questo programma possa ispirare alla creazione di nuovi titoli da utilizzare con il TOD. Sicuramente molti appassionati di TOD avevano rinunciato vista la difficoltà riscontrata utilizzando il vecchio Editor, beh allora provate di nuovo perché adesso, con questo nuovo Editor, tutto sarà molto più facile e veloce.

Quindi, **facciamo** nuovi giochi per il TOD!

Per leggere l'argomento originale su AtariAge cliccare [QUI](#)

Ci sono molte nuove opzioni che non erano disponibili nella vecchia versione di John Behnke sul TI che l'utente ora invece può cambiare. Per esempio è permesso avere fino a 8 ricerche grafiche invece delle due standard. Ora possiamo cambiare quanti soldi il giocatore possa detenere all'inizio del gioco così come la quantità di cibo e il costo delle armi.

Ho notato che quando si lavora con questo editor si ha la capacità di cambiare i livelli minimo e massimo che il castello può avere, e anche questo non poteva essere fatto nel Editor TOD originale che usavamo nel sistema TI.

Una delle opzioni che mi piace molto e che, naturalmente, si deve dedicare del tempo per farlo bene modificando e testando in un gioco di Tunnel of Doom è la possibilità di cambiare i colori in un livello e le texture per porte e pareti del gioco.

Questo è una grande funzione come avrei sempre voluto poterlo fare perché in questo modo un utente può veramente personalizzare il proprio gioco di TOD. Possiamo mettere il nostro marchio su di esso, tanto per dire!

Il programma è fornito con più di 300 immagini di mostri e si può scegliere tra 56 mostri diversi. Ha la capacità di ascoltare il suono di ogni mostro con un semplice click del mouse. Purtroppo non è possibile personalizzare i suoni dei mostri se lo si desiderasse. Questi suoni sono integrati nel modulo e il programma deve usare i suoni pre-memorizzati.

Naturalmente con questo programma è possibile modificare molto facilmente tutti i tuoi oggetti, le armature, ecc.

Nell'editor originale le immagini che si potevano scegliere da assegnare alla vostra pergamena era uno solo ma con il programma di Fritz442 è invece possibile assegnarne fino a quattro.

Ho eseguito questo programma sia su Windows 7 sia su Windows 8 a 64 bit senza problemi, tranne per il fatto che lo si deve eseguire come Amministratore (UAC ON), altrimenti non funziona. (Grazie Microsoft per questa funzione - Sì questo grazie è sarcastico!). E' stato testato su Windows XP, Vista e per i sistemi a 32 bit e 64 bit.

L'unica cosa che ho trovato per cui credo possa essere migliorato è che, quando si apre il programma vi si chiede un file da aprire e questo file naturalmente deve essere un gioco esistente da modificare. Ho notato che dopo aver aperto il file e salvato le mie informazioni, ho dovuto riaprire nuovamente il file per vedere i nuovi dati, come il nome del file che veniva aperto nella parte superiore dello schermo e questo potrebbe essere fonte di confusione per gli utenti e può far credere agli utenti che il file che hanno contrassegnato non venga modificato. Sono sicuro che questo possa essere risolto semplicemente, soprattutto essendo codificato in Visual Basic.

Tutto sommato, la mia esperienza con questo editor è stata soddisfacente e Fritz442 merita un enorme 'grazie' per averlo sviluppato e condiviso con la community. La sua dedizione alla comunità TI è notevole e non vedo l'ora di eventuali altri suoi contributi per il nostro gioiello.



Games

Chiamata a **TUTTI I GIOCATORI!**

Owen Brand (Opry99er) ha avviato un concorso **TI Gaming** su AtariAge dove sul TI-99/4A viene scelto un gioco ogni mese e i Tlers possono competere per vedere chi può raggiungere il punteggio maggiore. A fine mese la persona con il punteggio più alto riceve un qualche tipo di premio.

Ora non ci si illuda che i premi saranno importanti. Questo non è altro che una competizione amichevole nella comunità degli utenti TI e vuole essere solo un divertimento.

Il vincitore del 'Gioco del Mese' con il più alto punteggio riceverà il premio e potrà scegliere il gioco del mese per il mese successivo e dovrà anche offrire un qualche tipo di premio e, naturalmente, non è permesso di vincere nel gioco che lui/lei ha scelto.

Sappiamo tutti che ci sono vari trucchi nei giochi TI più vecchi, come il famoso codice imbroglione 'SHIFT838'. Quindi verrà dato a tutti il beneficio del dubbio di sapere che quando si entrerà in lizza nessuno di noi userà i trucchi forse presenti nel gioco scelto.

Il gioco del mese di agosto è la versione 1982 di **MunchMan**. Per coloro che non lo sanno, ci sono due differenti versioni di questo gioco, che ho scoperto da poco esplorando il mio modulo da 512K #4 e trovando la versione 1981. Ho sempre saputo che la versione del 1982 è quella in cui bisogna rilasciare le maglie di una catena per tutta la schermata di gioco per poter completare il livello, ma la versione 1981 era nuova per me. La versione 1981 è molto simile a PacMan e in questa si devono mangiare i puntini.

Per quanto mi riguarda sono stato solo in grado di raggiungere un punteggio di 50.000, neanche lontanamente vicino quello che alcuni altri TI'ers hanno realizzato. A quanto pare non sono così bravo a MunchMan, ma è divertente provare e partecipare, questo è tutto quel che serve. E' meglio giungere ad una conclusione, come General Berringer avrebbe detto in WAR GAMES:

'Dopo un esame molto attento, signori, sono giunto alla conclusione che la vostra abilità a giocare a MunchMan fa schifo!'

Se vuoi leggere il sito dei messaggi nella loro interezza e, eventualmente, partecipare amichevolmente, allora clicca [QUI](#)



CALL LOAD & PEEKS

Il codice seguente è stato aggiornato in quanto si è individuato un errore nel Volume 1 Numero 3, come è stato sottolineato da Ben Yates. Grazie Ben!

L'errore di seguito riportato, nella linea 120 mostra che riporta in modo errato RELATIVE e VARIABLE nella stessa istruzione. Questo si traduce in un errore di I/O, perché non si possono avere file di lunghezza VARIABLE in un file RELATIVE. Vorrei anche ricordare che questo codice deve essere utilizzato con il modulo *Mini-Memory*.

Le seguenti *LOAD* e *PEEK* provengono originariamente dal TI forum di CompuServe.

Se avete bisogno di lavorare con un po' di dati o volete cambiare programma, ma salvare i dati dopo aver premuto CALL QUIT, allora è possibile impostare la High Memory 24 K nel PEB come fosse un singolo file di dati chiamandolo "EXPMEM2"; questo file si apre proprio come si farebbe con un file sul disco con una sola eccezione: si deve precedere l'istruzione OPEN con una CALL LOAD alla locazione -24.574 nel modo seguente:

Per i file INT/VAR – 24
Per i file DIS/VAR – 16
Per i file INT/FIX – 8
Per i file DIS/FIX – 0

Ecco un esempio:

Se si vuole aprire l'Expansion Memory per file DISPLAY,VARIABLE 80 si fa così:

```
100 CALL INIT
110 CALL LOAD(-24574,16)
120 OPEN #1:"EXPMEM2", UPDATE, DISPLAY, VARIABLE 80
```

Query Modem Response Codes:

Il seguente codice è simile a quello che usai al fine di rilevare quale fosse la velocità di trasmissione (baud rate) di un modem collegato alla mia BBS, tempo fa negli anni 80, ma è applicato solo su un XB standalone senza una BBS funzionante. Questo mi ha permesso di poter rilevare velocità di trasmissione multiple. Ho dovuto studiarlo bene per poterlo comprendere.

Ciò richiede di mettere un modem in “verbose (numeric) response codes” con il comando ATV1. Questo non funziona su un dispositivo UDS. Si prega di notare che questo è applicato sul mio modem nella linea 330 dove il comando 'W2' configura il modem riferire su DCE (modem to modem speed)

```
100 !MODEM RESULT CODE
110 ! QUERY 1.0
120 !(C)OPYRIGHT 2015
130 ! CHRIS SCHNEIDER
140 ! SHIFT838
150 !-----
160 !OPENS RS232 PORT WITH
170 !CRLF
180 !FIXED 2 IS FOR UP TO 2
190 !CHARACTER RESULT CODES
200 OPEN #1:"RS232.CR",FIXED 2
210 CALL CLEAR
220 PRINT "1=SET MODEM"
230 PRINT "2=QUERY RESULT CODE"
240 PRINT :: INPUT ">":A
250 IF A=1 THEN 330 :: IF A=2 THEN 380 ELSE 210
260 !-----
270 !MODEM INITIALIZATION
280 !COMMAND
290 !PUTS MODEM IN NUMERIC
300 !RESULT CODES & REPORTS
310 !DCE SPEED ONLY [MODEM
320 !TO MODEM SPEED]
330 I$="ATV0W2"
340 PRINT #1:I$&CHR$(13):: PRINT :: PRINT :: PRINT "DONE" :: GOTO 220
350 !-----
360 !DIALS OUT TO A BBS FOR
370 !A TEST CONNECTION
380 PRINT #1:"ATDT6029554491 "&CHR$(13)
390 !-----
400 !GETS RESPONSE CODE
410 !AFTER MODEM CONNECTS
420 ON ERROR 420
```

```
430 INPUT #1:A$
440 !CONVERTS RESULT CODE TO
450 !INTEGER
460 B=VAL(A$)
470 PRINT B
480 !-----
490 !LOGIC STATEMENTS FOR
500 !MODEM RESULT CODES
510 IF B=1 THEN BA$="300"
520 IF B=5 THEN BA$="1200"
530 IF B=10 THEN BA$="2400"
540 IF B=11 THEN BA$="4800"
550 IF B=12 THEN BA$="9600"
560 IF B=15 THEN BA$="14400"
570 !-----
580 !SHOW CONNECTED BAUD
590 !RATE
600 PRINT "CONNECTED AT "&BA$&" BPS!"
```

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.

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 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 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

Centri di riparazione

Richard Bell

Riparazioni disponibili su base limitata, si prega di contattare Richard a 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 per i tempi di attesa o per richiedere il servizio.

TI-99 Italian User Club

www.ti99iuc.it