



23 Aprile 2016

VOLUME 2, N° 2

Questa newsletter italiana nasce da un accordo stretto 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.

Benvenuti al numero #2 Volume 2 della newsletter TI99IUC-SHIFT838 italy!

La maggior parte di voi è a conoscenza del fatto che negli ultimi tempi il sito ufficiale delle newsletters inglesi da cui questa deriva (e non solo...) di Chris Schneider, è stato trasferito sul dominio 99er.net. Il lavoro è stato completato al 98% e mancano soltanto un paio di pagine ancora. Potete sempre utilizzare il nuovo spazio concesso da 99er.net per accedere all'applicazione Chat, che è davvero forte! (<http://shift838.99er.net>)

E' stato fatto molto lavoro da parte di Chris anche per inserire il codice definitivo nel suo sistema FUSION BBS e poiché deve viaggiare molto per lavoro a causa di un nuovo progetto nella sua azienda, le newsletters continueranno ad essere pubblicate a distanza di qualche mese l'una dall'altra.

In questo numero grazie alla forte collaborazione tra il TI-99 Italian User Club e Chris, si è riusciti a realizzare per voi una bellissima ed interessante **intervista a Scott Adams** il famosissimo programmatore delle ormai storiche avventure testuali !

Grazie a tutti coloro che si sono iscritti alla newsletter italiana !

(Se non lo hai ancora fatto [iscriviti](#) per riceverla direttamente nella tua email !)

Altri argomenti trattati in questo numero:

- postazioni TI-99 oggi nel mondo, questo mese la postazione di: **Gregory McGills** davvero bella !;
- Recensione del progetto per collegare una normale **tastiera USB al TI99**;
- Software: TIMXT e Fusion BBS; e Continua la Gara di giochi! chi fa più punti ?;

Buona Lettura !

[Ciro Barile](#)



Intervista a: Scott Adams

***IL** Programmatore per eccellenza delle Avventure Testuali (molto in voga negli anni '80) convertite praticamente per ogni sistema disponibile. Sul TI-99 ad esempio esisteva una cartuccia chiamata "Adventure" che permetteva di caricare poi da cassetta (o da disco) tutte le avventure che Scott produceva ma anche il bellissimo "Return to Pirate's Island" ed altre ancora ! . Io e Chris lo abbiamo intervistato per tutti voi.*

Salve Scott,

Ciro: Che cosa ti ha spinto ad intraprendere la strada dell'informatica e qual è stata la tua prima esperienza con un computer ?

***Scott:** Quando avevo all'incirca 10 anni nei primi anni '60, alle scuole elementari, con la mia classe si organizzò una visita al centro di calcolo dell'Università di Miami. Vidi tutte quelle persone da dietro un vetro che lavoravano ad un grosso mainframe e dissi che volevo entrare. Mi risposero che non era possibile ma che forse in futuro... ;-)*

Alla scuola media, attorno al 1968 o giù di lì, installarono un terminale remoto collegato con l'Università di Miami e permettevano agli studenti di utilizzarlo. Il terminale girava su APL\360 e io ne fui completamente rapito. Praticamente diventò il "mio" terminale. Rimanevo fino a tarda notte e mi chiudevano dentro dopo l'orario di chiusura oppure arrivavo presto al mattino e gli addetti alle pulizie mi facevano entrare. Il mio primo programma completo fu tic-tac-toe (il famoso tris) che giocava contro il computer.*

Chris: Hai frequentato corsi d'informatica per cominciare a lavorare nel campo e se sì, quali erano e quanto tempo vi hai investito?

***Scott:** Sono un autodidatta. Ho acquistato il manuale dell'APL, l'ho letto e ho sperimentato per conto mio. Ero destinato ad andare al college per diventare un medico. Ho cambiato idea e ho scelto una laurea in informatica. Riuscii anche ad ottenere un lavoro al centro di calcolo del college. Quando me ne andai ero un ottimo programmatore al college ed ero responsabile di tutto il software finanziario. Inoltre ero esentato dal pagare la retta universitaria.*

Chris: Qual è stato il tuo sistema preferito fra quelli di un tempo e perché?

***Scott:** Erano tutti fantastici. La mia prima macchina personale è stata uno Sphere**. Il primo ordine che i produttori ricevettero fu il mio. Era un computer fornito in kit. Il primo anno avevano organizzato una competizione su come veniva usato il computer che vendevano. Partecipai alla gara con un gioco di guerra di carrarmati che avevo scritto. Avevo anche progettato una scheda video per il computer (si trattava di una macchina solo testo) e dei controller per 2 giocatori in stile carrarmato da usare con il gioco. Così vinsi la gara! ;-)*

In seguito comprai molte della miriade di macchine classiche che si avvicendarono. Il mio primo computer-dispositivo (non autocostruito) fu un TRS-80 model 1 con 16K di memoria ed il Basic Level 2 di Microsoft. Ci lavorai moltissimo e fu quella la macchina con cui sviluppai Adventureland.

Ciro: Qual è stata l'ispirazione che ti ha portato a sviluppare 'Adventureland'?

Scott: Avevo giocato ad 'Adventure' di Crowther e Wood*** su un mainframe e volevo creare una cosa simile usando le stringhe del Basic di Microsoft. Questo genere di gioco mi sembrava perfetto per imparare e per fare esperimenti.

Ciro: Qual è stato il tuo livello di coinvolgimento con Texas Instruments nello sviluppo della cartridge Adventure?

Scott: Mi sono occupato di tutta la parte di programmazione, etc. E' stata una macchina fantastica da esplorare dall'interno e ne sono rimasto impressionato. Ho sviluppato un modo per dotare l'avventura di parti grafiche sulla stessa cartridge e poi ho assunto un disegnatore per produrre la grafica con il mio sistema.

Chris: Hai sviluppato o aiutato a sviluppare l'APL (Adventure Programming Language) usato per la cartridge Adventure e se sì, quali sono stati i tuoi primi obiettivi per questo linguaggio?

Scott: Sono state pubblicate 2 cartridge, Return To Pirate's Island (l'avventura con grafica) e la cartridge Master per i giochi testuali. Questo è stato l'APL che sviluppai per Adventureland. Scoprii che potevo tradurlo e portarlo su molte altre macchine.

Ciro: Quale avventura per il TI-99/4A è stato il tuo preferito e perché?

Scott: L'ultimo: 'Return To Pirate's Island', l'avventura grafica. E' stato molto divertente da programmare.

Chris: Quando hai programmato le tue avventure per il TI, hai utilizzato uno specifico editor che tu stesso hai creato? Se è così, puoi spiegarci quale editor fosse o come hai proceduto per la programmazione dei tuoi adventure games?

Scott: Sì, ne ho creato uno tutto mio. All'epoca scrissi tutti i giochi sul TRS-80 Model 1 e poi trasferii i database su altre macchine. Poi programmai l'interprete del database su ciascuna macchina, in assembly a seconda della CPU.

Chris: Quali sono state le differenze principali che hai incontrato portando le tue avventure verso altri sistemi?

Scott: Ogni sistema aveva diverse sfide e hardware diverso. Il Commodore Vic-20 aveva così poca memoria che l'interprete ed il database furono installati sulla cartridge. Mi accorsi che avevo bisogno di circa altri 200 byte per farci entrare tutto e rimasi di stucco! Un ingegnere della Commodore mi disse che potevo eliminare il caricatore automatico della cartridge per ottenere un po' di spazio. Ed ecco perché sul Vic-20 occorre digitare il comando SYS seguito da un numero magico per far partire i giochi.

Chris: Ci sono stati ostacoli particolari che ricordi di aver incontrato per far funzionare le tue avventure sul TI-99/4A?

Scott: *La sola cosa che ricordo è che la tastiera era orribile. Penso che sia questo che ha messo la macchina fuori mercato nel lungo periodo. Che peccato.*

Chris: Che cosa pensi dei vari emulatori di TI-99/4A che possono essere utilizzati su PC, Mac e Unix?

Scott: *Meravigliosi! Sono contento di vedere che il TI-99/4A è ancora vivo oggi.*

Chris: Frequenti qualche forum sui retro-computer come AtariAge? (Specifica pure quali)

Scott: *No, mi spiace. Sono su Facebook e sono membro di alcune pagine a 8-bit.*

Ciro: Possiedi ancora un TI-99/4A or qualcuno degli altri sistemi retro? Se sì, quali sono e quanto spesso li utilizzi?

Scott: *L'unico retro-computer che possiedo è un TI-99/4A con una cartridge per giochi. Sono sempre stato davvero orgoglioso di Return To Pirate's Island. ;-)*

Chris: Qual è stato il tuo coinvolgimento con la società 'Adventure International' che pubblicò tante avventure per il TI? (Hai scritto tutte le storie e le dinamiche di gioco oppure c'erano altri autori che hanno sviluppato le trame insieme a te?)

Scott: *Sì, è stata la mia società. Tutte le avventure per il TI erano mie. Ci sono stati alcuni co-autori nella linea di sviluppo dei giochi. Su due avventure, per essere precisi: Pyramid Of Doom e Golden Voyage.*

Chris: Qual è stato il tuo livello di coinvolgimento (se c'è stato) nello sviluppo dell'editor di Adventure che ha permesso agli utenti TI di creare avventure uniche che funzionano con la cartridge Adventure?

Scott: *Penso che tutto sia successo soprattutto in seguito alla pubblicazione del mio sistema. Sospetto che molte siano costruite sulla versione Scott Free del mio sistema di gioco.*

Ciro: Se c'è una cosa che potessi cambiare o completare per il TI-99/4A e potessi usare la macchina del tempo di Ritorno Al Futuro, quale sarebbe?

Scott: *Vorrei che non fossero finiti fuori mercato e falliti dopo solo 3 mesi dalla pubblicazione di Return To Pirate's Island. Credo davvero che il gioco avrebbe potuto vendere molto di più.*

Chris: Programmatori come me stanno ancora creando avventure per la cartridge Adventure, che cosa diresti a noi tutti su questo?

Scott: Sono molto contento che il mio sistema venga ancora utilizzato. L'ho modificato ed ora è la base per nuovi giochi che ho pubblicato, come Return To Pirate's Island 2 (simile al gioco originale ma con frasi complete ed alcuni enigmi extra) e The Inheritance.

Visitate il mio sito web www.msadams.com

Chris: Avevi mai immaginato che le tue avventure sarebbero state così famose e apprezzate da utenti di tutte le generazioni e di sistemi così differenti?

Scott: No, lo facevo perché mi divertivo e perché volevo che anche gli altri si divertissero giocandole.

Chris: Prenderesti in considerazione di fare ritorno e sviluppare alcune nuove avventure con lo stile di Scott Adams per il TI-99/4A? Se sì, hai già pensato all'ambientazione a cui vorresti lavorare. Potresti darci qualche indizio?

Scott: Sì.

TI99iuc: Un tuo fan italiano il cui nickname è BDB ci ha chiesto di farti una domanda: "Credi che i nuovi standard ePub e Kindle rappresentino un'opportunità per i giochi interattivi a puntate (fiction games)? E se sì, hai già pensato di fare esperimenti su questa piattaforma?"

Scott: Non credo che abbiano la flessibilità del mio sistema ma chi può dire cosa ci riserva il futuro.

[f]

Note

* **APL\360** – il sistema operativo dei mainframe IBM System\360 scritto completamente in assembly 360 e derivato dall'APL, un linguaggio di programmazione inventato nel 1957 ad Harvard dal Professor Kenneth E. Iverson.
[<http://www.computerhistory.org/atcm/the-apl-programming-language-source-code/>]

** **Sphere** – Uno dei primi computer venduti in kit negli USA [https://it.wikipedia.org/wiki/Sphere_1]

*** **Adventure** – Il primo adventure game sviluppato in Fortran da Will Crowther e Don Woods nel 1976/77 su mainframe PDP-10. Versione giocabile su web - <http://www.web-adventures.org/cgi-bin/webfrotz?s=Adventure>
[Storia - http://rickadams.org/adventure/a_history.html]

TI

Monthly Highlights

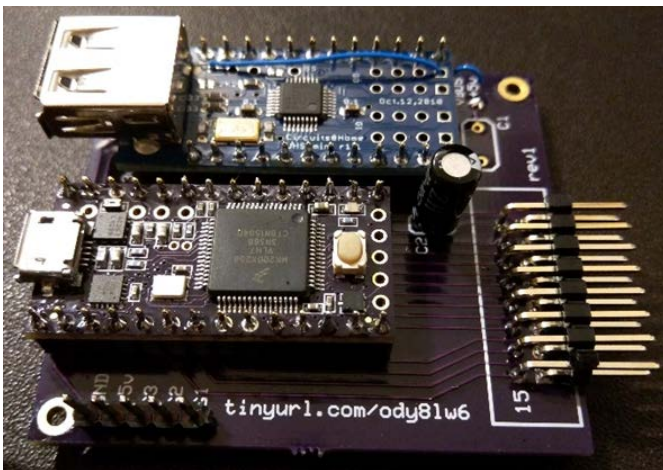
- La **TI-99/4A Fest West** - NOW! - il prossimo **30 aprile 2016!** Un evento al quale partecipano molti TI99ers. Per fare cosa?, vi chiederete... Ma per parlare del TI, naturalmente!!
Per saperne di più, leggete con attenzione il thread su AtariAge:
<http://atariage.com/forums/topic/248617-pnw-ti-994a-fest-west-2016-april-30th/#entry3430447>
- Una **tastiera USB per TI** di *JediMatt42!* ...e gli adattatori tastiera USB per il Geneve 9640!
 - <http://atariage.com/forums/topic/242816-usb-keyboard-adapter-warduino-style-components/>
 - <http://ti994a.cwfk.net/index.html>
- **Super Mario per TI-99/4A** – *richiede la F18A* – ma sarà fantastico!
 - <http://atariage.com/forums/topic/248059-super-ti-99-mario-bros-f18a-required/>
- **Nuova versione di TIMXT!** – un visualizzatore terminale ANSI ad 80 colonne con supporto a 38400 bps sui TI99 originali dotati di F18A!
 - <http://atariage.com/forums/topic/249947-some-interesting-things-are-afoot-with-timxt-and-the-bbs/?p=3460287>
- **Bridge seriale con MAME/MESS** – Tutorial per tutti gli utenti di emulatori che amano le piattaforme MAME/MESS per collegarsi alle BBS attuali ! Emozionante da provare !
 - <http://atariage.com/forums/topic/248897-serial-bridge-with-mame/?p=3435266>

TI STARTER HARDWARE

Interfaccia TI-99 per tastiere USB

di Matthew Splett (altrimenti noto su AtariAge con il nickname 'JediMatt42')

Questa modifica consente di assemblare componenti open-source di Arduino al fine di collegare una tastiera USB al TI-99/4A, senza disconnettere la tastiera standard che funzionerà contemporaneamente!



Matt ha progettato una scheda circuitale in grado di supportare tutti i necessari componenti all'interno del TI99/4A. Ci vuole circa un'ora per assemblarla, a seconda della vostra bravura con il saldatore.

Questo progetto dispone anche di un firmware aggiornabile, utile nel caso in cui *Matt* trovi dei bug oppure voglia migliorare il suo codice. *Matt* ci ha permesso di averne una per poterla recensire (*grazie Matt!*).

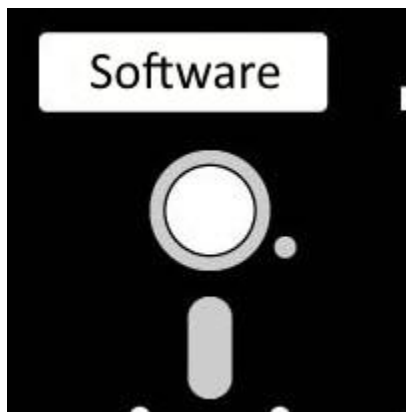
Le istruzioni passo-passo fornite dal sito di *Matt* sono semplici da seguire. Il sistema è facile da installare e da aggiornare quando necessario. E tutti i files, compresi quelli del layout del circuito stampato sono disponibili sul sito web di *Matt*.

Se utilizzate spesso il vostro TI-99/4A e pensate che una tastiera USB standard possa esservi più utile, allora questo progetto fa per voi.

Ho utilizzato l'interfaccia in modo molto intenso ed molti bug sono stati risolti rapidamente. Trovo che questa interfaccia per tastiere valga veramente la pena. Chi la usa per programmare direttamente sul TI-99 ed è ormai abituato ai layout delle tastiere classiche USB, non può che trarne giovamento.

Non fraintendetemi, io adoro la tastiera del TI-99/4A e la uso tutt'ora ma quando si tratta di voler sviluppare codice, sicuramente si preferirà usare una tastiera standard del PC collegata al proprio TI99!

Matt sta anche lavorando ad una versione per il Geneve 9640, il cui sviluppo procede molto bene. Potete leggere altre informazioni riguardo al suo progetto su: <http://ti994a.cwfk.net/index.html>



TIMXT

di Insane Multitasker

Lo sviluppatore ha lavorato duramente per scrivere le routine che migliorano di molto la sua versione di *Super Mass Transfer* che supporta il trasferimento di file, la grafica completa ANSI e le 80 colonne sul TI-99/4A dotato di aggiornamento video F18A.

Con gli ultimi aggiornamenti di codice, tutti noi utenti di F18A possiamo ottenere una velocità fulminea fino a 38400 bps per le schede connesse (sempre che le schede utilizzate supportino questa velocità).

Se c'eravate quando 300 baud erano considerati una buona velocità e quando sentivate dire che non si sarebbe mai potuto andare oltre perché le linee telefoniche non lo consentivano, beh adesso sappiate che la velocità è 128 volte più rapida! I balzi in avanti che gli sviluppatori chiave della nostra community sono stati in grado di compiere allo scopo di migliorare la nostra esperienza con il TI, non fanno che sorprendermi.

FuSiON BBS

di Chris Schneider

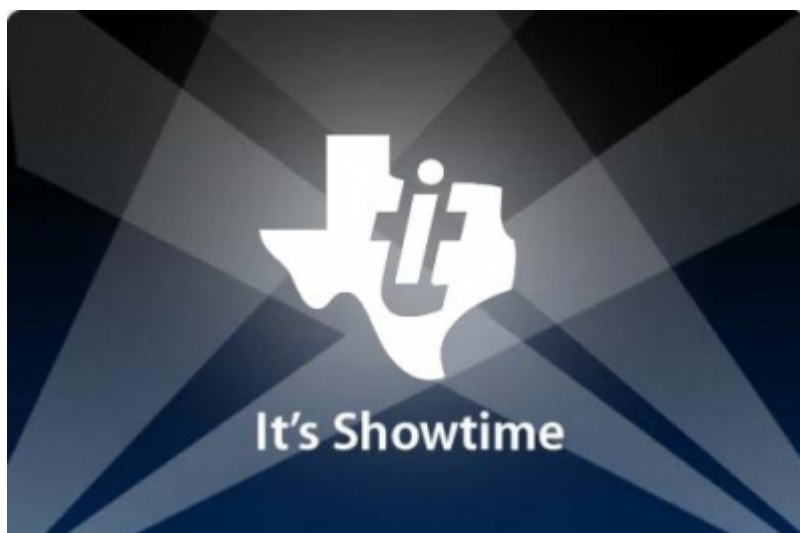
Molti sanno che Chris ha sviluppato il software per la gestione di BBS da circa 3 anni. Grazie a Insane Multitasker che gli ha permesso di usare le sue routine in assembly, ha lanciato la BBS in uno stato di test per identificare i problemi, ed alcuni si sono manifestati.

Ha affrontato i problemi del codice uno ad uno e al momento sta terminando di sistemare la documentazione per la pubblicazione. Se ancora non vi siete connessi alla BBS via Telnet, vi prego di farci un giro quanto prima. Tenete presente che il software gira su hardware reale TI/ Geneve oppure con l'aiuto dell'emulazione MESS/MAME. La BBS che ha sfornato Chris attualmente sta girando sotto emulazione MESS.

il commento di Chris: *"Il motivo per cui ho creato una BBS è per una specie di sfida. Dal momento che non avevo mai programmato prima la parte XB di una BBS da zero e volevo vedere se sarei riuscito a farla funzionare sotto emulazione MESS/MAME e allo stesso tempo fornire alla comunità degli utenti la possibilità di far girare una BBS anche senza possedere un vero sistema TI or Geneve. Voglio ringraziare Insane Multitasker per avermi concesso l'uso delle sue routine in assembly e per avermi supportato con risposte alle mie domande, la revision del codice e per l'aiuto nello sviluppo di le routine di controllo della portante necessarie per far girare la BBS sotto emulazione. Ci sono diverse funzioni per il controllo della portante (carrier detect) in linguaggio macchina a seconda che si tratti di hardware reale o di hardware emulato."*

La BBS verrà rilasciata **gratuitamente** alla comunità TI/Geneve.

Se vi piace quello che vedete e volete far funzionare una BBS con il software qui presentato: **"FuSiON BBS"** sentitevi liberi di contattare direttamente il programmatore Chris Schneider.



[Mostra il tuo Computer !](#)

Nel 2016 per ogni numero della newsletter si darà risalto ai sistemi in possesso dagli utenti. Se avete già proposto un sistema, non proponetelo di nuovo.

Per mandare le informazioni sul vostro sistema TI, vi prego di spedirmi un messaggio privato (PM) dal sito (<http://www.ti99iuc.it/web/go?F5CT9U>) o una email diretta a: info@ti99iuc.it, con l'oggetto: **'Proposta per: Mostra il tuo computer'**.

Il sistema che vorrete proporre non dovrà essere un sistema completamente modificato o espanso. Sarà più importante il racconto sulla vostra storia personale, su come vi siete avvicinati al mondo TI e su motivi per cui siete tanto affezionati a questo computer. Le storie/foto selezionate saranno poi pubblicate nelle prossime newsletter in modo da poter far conoscere le vostre esperienze agli altri della community. :)

Se il vostro sistema non è stato scelto questa volta, non vi preoccupate! ci sono ancora tante possibilità nelle prossime uscite!

Il Sistema TI-99 in evidenza per questo numero è quello di **Gregory McGills** di Portland, Oregon (USA). Date un'occhiata alle immagini di seguito. Davvero una bella postazione di TI e Geneve.



Greg possiede 3 sistemi. Segue la descrizione di ogni sistema presente nelle immagini (da sinistra a destra):

System #1:

Console TI-99/4A con aggiornamento video F18A, NanoPEB e display LCD

System #2:

Myarc Geneve 9640
Peripheral Expansion Box
Controller HFDC controller
Floppy Drive DS/DD 5.25 e DSHD 3.5
Hard Drive Seagate ST-251 40mb MFM
Monitor Samsung 910MP analogico RGB connesso via SCART
Logitech Bus Mouse modificato per il Geneve
Tastiera 104 tasti
Scheda TI RS232 con modifica HDX
Alimentatore esterno per l'Hard Drive

System #3:

Console TI-99/4A
Gram Kracker
Speech Synthesizer
Peripheral Expansion Box
Scheda di memoria Foundation 128k con XBII EPROM
Controller CorComp per Floppy Disk Drive DS/DD
2 x 5.25 DSDD drive mezza altezza
1 x 3.5 720k drive
1 x HXC Emulatore disco
Scheda TI RS232 con modifica HDX
Scheda SID
Mouse Mechatronic
Monitor TI 10" a colori
Scheda Myarc Personality Card
Myarc WDS/100 Hard Disk System con Hard Drive Rodime 15MB MFM
Joystick Wico bat-handle con box adattatore per TI

Il componente hardware preferito da Greg per ogni sistema è come lui stesso ci dice:

- Il TI del sistema #3 - Gram Kracker perché posso sostituire le mie OS GROMS ed avere lo stesso 80K dir ROM/GROM ricaricabile da disco in ogni momento
- Sistema #2 – Il Geneve stesso, un fantastico computer con tutto o quasi
- L'altro TI del Sistema #1 – La F18A che consente l'uso della VGA e nuove interessanti caratteristiche

Riporto di seguito quanto raccontato da Greg sulla sua storia che lo ha portato ad appassionarsi al TI.

Attenzione!!! Storia un po' lunga ma una bella storia! Continuate a leggere!

"Mi sono appassionato ai computer da giovane, non resistevo a giocare a qualsiasi video game o strumento educativo elettronico per bambini. Passavo anche ore ed ore nella sala giochi vicino a casa e non resistevo a giocare ad ogni gioco arcade che mi capitava davanti nelle pizzerie o nei centri commerciali.

Una volta scoperto che si potevano interrompere i programmi sull'Apple II della mia scuola superiore e potevo listarne il contenuto, imparai velocemente un po' di linguaggio Basic. Subito iniziai a chiedere insistentemente ai miei genitori un computer da avere a casa. Utilizzai il TI-99/4A a casa di un amico e avevo già scritto alcuni programmi in TI Basic e li avevo salvati su cassetta. Frequentai delle lezioni di informatica nella scuola superiore ma si svolgevano su computer TRS-80, che potevo usare soltanto a scuola.

A Natale Texas Instruments decise di scontare il 99/4A di 50 dollari e in più si riceveva il sintetizzatore vocale gratuitamente se si spedivano le prove d'acquisto di 2 cartucce. Fu in quel momento che i miei genitori crollarono e mi comprarono un computer tutto per me.

Presi il TI-99/4A con un modulatore RF, i giochi Football e Car-Wars. Per la fine delle vacanze natalizie ne avevo avuto abbastanza di 'schiantare' macchine e perdere partite a football, così utilizzai il denaro che mi ero guadagnato falciando i prati da Kmart e in qualsiasi altro negozio dove trovai cartucce per il TI e comprai tutti i giochi che riuscii a trovare ed anche l'Extended Basic.

Passai molto tempo a programmare e capii che avevo bisogno di più che della sola console base. Compresi rapidamente che se avessi voluto utilizzare il mio TI al massimo del suo potenziale, avrei avuto bisogno del box di espansione. Ma per allora, Texas Instruments aveva mollato il mercato degli home computer, così non riuscii a trovare nessuna P-Box in vendita e quelle che alla fine riuscii a trovare dopo un po' di tempo erano molto al di fuori della mia portata e del mio budget.

Poi finalmente riuscii a trovarne una in vendita ad un prezzo ragionevole fra gli annunci di usato. Avevo finalmente un drive per dischetti, espansione di memoria ed una scheda RS232, potevo utilizzare il mio TI al massimo delle sue potenzialità!

*Mi unii al gruppo di utenti **Tri Valley 99ers** che si incontravano presso una banca locale una sera al mese e venni a sapere che c'erano molti altri "orfani del TI" nella zona e che potevamo tutti scambiarci software ed esperienze ed informarci sulle novità del mondo TI durante quegli incontri. Finii per diventare Presidente del gruppo per via del fatto che ero quello che faceva più cose di tutti con i computer degli altri durante ciascuna settimana! Ricevemmo la visita di un rappresentante Myarc che ci mostrò il computer Geneve e tutte le sue caratteristiche. Io **DOVEVO** assolutamente averne uno perciò lo convinsi a vendermi il computer che usava per le demo quando ebbe finito di mostrarlo a tutti. Rimasi con il gruppo fino ai 30 anni circa quando il numero dei membri si ridusse e non valse più la pena di organizzare incontri.*

Misi su anche la mia BBS sul TI-99/4A nei primi anni 80. All'inizio era soltanto un modo per ottenere altro software per il mio 99/4A evitando le tariffe delle interurbane. Facevo pagare gli altri per chiamare la mia BBS e caricare i programmi per me! Nel 1986 costruii un clone IBM XT e spostai la BBS dal TI99, così facendo potevo di nuovo usare il computer tutto il tempo. Ho ancora oggi la mia BBS funzionante su thekeep.net su Internet e con un modem per l'accesso dial-in.

Mi appassionai ad altri computer nel corso degli anni di scuola e di lavoro ma ho sempre tenuto il mio 99/4A di un tempo e la P-Box extra visto che era troppo pesante da spedire. Vendetti il mio Geneve alla fine degli anni 80 ad un signore in Texas, ma me ne pentii più tardi. La sua casa fu colpita da un fulmine che praticamente distrusse il computer. Comprai un Geneve rotto qualche tempo dopo e lo feci riparare da Richard Bell che lo riportò nella mia collezione. Ho sempre acquistato qualsiasi dispositivo marchiato TI che ho trovato nei miei viaggi e ho accumulato una vasta collezione di console, software, schede e P-Box, ecc.

Il gruppo di utenti online ed ora il forum di AtariAge dedicati al TI-99/4A, mi hanno veramente restituito la comunità che mi mancava nel mondo TI. E' davvero fantastico poter spedire messaggi email o post ed ottenere una risposta non solo da altri utenti del computer ma anche dalle persone che hanno sviluppato il software e parte dell'hardware prima di tutto. Sono stato privilegiato ed onorato di essere coinvolto in alcuni dei nuovi progetti hardware e software per aiutare a ravvivare l'interesse nel nostro computer sia per i nuovi utilizzatori che cercano di scoprire i segreti del TI, sia per i vecchi utenti che erano stati lontani per un po' dal mondo del TI!

Dò credito al 99/4A che mi ha permesso di accrescere le mie abilità nella programmazione, nella soluzione di problemi e nei sistemi di comunicazione, tutte cose che mi sono servite molto nella mia carriera di Ingegnere informatico e IT Manager. Posseggo l'esperienza per comprendere cose per cui molti miei colleghi si grattano la testa e dicono "come funziona questo?". Quando hai dovuto costruirti da solo i cavi o hai dovuto scriverti da solo i tuoi programmi per praticamente tutto per collegare il tuo computer e farlo funzionare a dovere, installare e configurare una rete locale è uno scherzo al confronto!"

[f]

Salutiamo Greg e lo ringraziamo per averci raccontato la sua magnifica storia e averci mostrato i suoi sistemi TI! ☺

Calling All GAMERS !

**GAME OVER YOU GOT A
HIGH SCORE
ENTER YOUR INITIALS**

Owen Brand (*Opry99er*) ha organizzato una gara di Giochi per TI-99 su AtariAge in cui ogni mese viene scelto un gioco per TI99/4a e i giocatori possono competere per raggiungere il punteggio più alto. Alla fine del mese la persona con lo score più elevato riceve un qualche premio.

Se volete saperne di più e magari scegliere partecipare amichevolmente alla competizione, cliccate il link qui di seguito:

<http://atariage.com/forums/topic/241547-official-ti-994a-hi-score-competition/page-1>

Il gioco di questo mese è: **Donkey Kong**.

BUONA FORTUNA!



(Il rompicapo)

Ok, allora nessuno è stato in grado di risolvere il mio 'Messaggio Super Segreto' che compare qui di seguito:

8512884887367952358485128176963277283584940881763696

Quindi vi darò un indizio: *leggete il numero #2 Volume 1 della Newsletter!*

Se lo risolvete, mandate una email a shift838@att.net con il messaggio in chiaro.

Si è vero, mi spiace, non ci sono premi, ma il primo che mi spedirà la soluzione avrà il diritto di darsi delle arie e verrà menzionato nel prossimo numero della newsletter insieme al metodo utilizzato per trovare la soluzione.

Inoltre ho pensato che in questa newsletter sia adatto far presente che nessuno è stato in grado finora di trovare il mio Easter Egg nell'avventura, 'The Stafford Predicament' che si può far girare con il modulo di Adventure. Quest'avventure game può essere scaricato dal sito FTP o dalla BBS.

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.

WWW

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://shift838.wix.com/shift838>

<http://www.atariage.com>

<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 attive

FuSiON BBS

Accesso: Telnet

Sistema: Geneve 9640 emulato via MESS

Software: FuSiON BBS Software powered by S&T Assembly code

Località: Texas

Contenuto: librerie di file TI e Geneve, messaggi di base, supporto Full ANSI, testo 40 and 80 Colonne e BBS E-mail.

Telnet: **fusionbbs.ddns.net** - port **9640**

HeatWave BBS

Accesso: Dial-Up e Telnet

Sistema: Geneve 9640

Software: S&T BBS Software

Località: Arizona

Contenuto: librerie 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 Hidden Reef

Accesso: Dial-Up

Sistema: TI-99/4A modificato

Software: S&T BBS Software

Località: New York

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

Dialup: **718-448-9401 @ 8-N-1**

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: librerie 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: <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.

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

(versione Inglese)

TI-99 Italian User Club
<http://www.ti99iuc.it>

(Versione Italiana)