



1 Agosto 2017

VOLUME 3, N° 2

*Questa newsletter italiana nasce da un accordo con Chris Schneider che ha acconsentito alla traduzione 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 3 della newsletter TI99IUC-SHIFT838 Italy!

Se ancora non vi siete iscritti alla newsletter, seguite i link qui sotto:

per la versione italiana - <http://www.ti99iuc.it/web/go?TE27BR>

per la versione inglese - <http://shift838.99er.net>

Abbiamo collaborato con Chris Schneider in modo che la newsletter per gli utenti italiani TI potesse essere pubblicata nello stesso giorno di quella USA. Se non avete ancora visitato il sito di Chris, fatelo subito all'indirizzo <http://shift838.99er.net> - All'interno del suo sito oltre alle newsletter potrete trovare molte altre cose interessanti!

Per impegni vari in corso nel 2017 sia da parte mia che di Chris, le newsletter potrebbero essere pubblicate lievemente in ritardo rispetto alla scaletta programmata. Chiunque voglia inviare un articolo per TI/Geneve per la pubblicazione nella newsletter mi spedisca un messaggio email. Ogni contributo sarà ben accetto e apprezzato.

Per inviare articoli in italiano, scrivete a: info@ti99iuc.it – Grazie!

Gli argomenti principali trattati in questo numero:

- Intervista al programmatore Quinton Tormanen;*
- Hardware: WiFi232 Internet Modem di Paul Rickards;*
- Nuovi rompicapo per voi e la soluzione del precedente BrainTI-ser ☺*

Buona lettura!

[Ciro Barile](#)

TI Monthly Highlights



32° TI TREFF

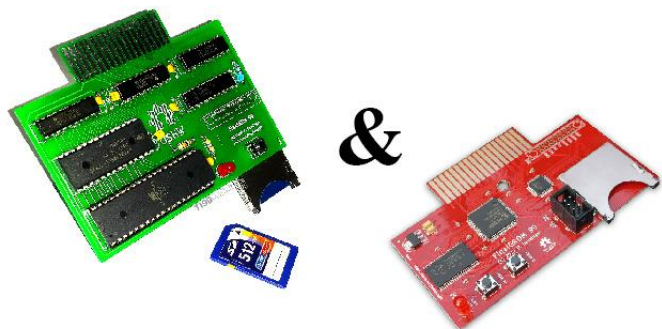
29/30 settembre e 1
Ottobre 2017

Il 32° TI-TREFF sta per arrivare e si terrà a Roma! Segnate la data sui vostri calendari! Data di inizio fissata per il pomeriggio del prossimo 29 settembre. Per chi volesse partecipare ricordo di compilare anche il FORM di partecipazione in modo da avere la possibilità di prendere parte al gioco a premi !! trovate tutte le info cliccando al link seguente: <http://www.ti99iuc.it/web/go?UQ29WD>

Il FORM di partecipazione lo trovate a questo invece link: <http://www.ti99iuc.it/web/titreff2017/>

- **FlashROM99 e FinalGROM99 di Ralph Benzinger**

Se non avete seguito questo progetto, potete saperne di più all'interno della discussione linkata qui sotto. Secondo il mio modesto parere, queste cartucce non potranno mancare ad un 99er che si rispetti ☺ un MUST-HAVE del 2017! Già ordinabile presso il costruttore al costo di 45 euro.



Presto ci sarà una recensione sulle pagine del sito, ma nel frattempo per approfondire ecco i link: <http://atariage.com/forums/topic/260917-the-finalgrom-99/>

Per chi si fosse perso la recensione della prima versione: <http://www.ti99iuc.it/web/go?HEVKTB>

- **TI(ny)-99/4A Computer by Fabrice Montupet**



Fabrice ha sviluppato una versione più compatta del TI99/4A. Se volete conoscerne le specifiche, leggete la discussione di AtariAge linkata più avanti, ma sappiate che Fabrice si è davvero superato con questo suo progetto. Io ne ordinerò certamente un esemplare quando e se mai saranno disponibili.

Maggiori info qui: <http://atariage.com/forums/topic/266585-tiny-994a-computer/#entry3781704>

- **Legend of Tilda – arriva la cugina di Zelda?**

PeteE ha deciso di mettersi al lavoro su un nuovo gioco per il TI e a quanto pare si tratta di un gioco davvero interessante. Sono certo che offrirà un sacco di divertimento per tutti. Si tratta di un'adventure per spadaccini a scorrimento verticale che si rifà ad un gioco Nintendo dei tardi anni 80.



La trama vede la **Principessa Matilda** assegnarvi la missione di trovare e raccogliere gli 8 pezzi della "TI-forza" della saggezza. Obiettivo finale è sconfiggere il malvagio mago Ganrom.



Maggiori info: <http://atariage.com/forums/topic/265033-the-legend-of-tilda/#entry3752283>

- **Knight Lore – direttamente dallo Speccy sul nostro TI99**



Non credete che un gioco in isometria possa essere eseguibile sul nostro TI99? Beh, vi capisco! Ero scettico anch'io, ma come al solito **Rasmus Moustgaard** riesce a stupirci ancora e sfida le tecniche di programmazione più avanzate sul TI99. Un gioco che è stato convertito linea dopo linea direttamente dalla versione ZX Spectrum ed anche noi 99ers



possiamo finalmente aggiungere questa nuova perla alla nostra collezione di videogame! In alcune schermate il gioco rallenta un po' ma rimane comunque abbastanza giocabile. Il titolo è distribuito gratuitamente ed è compatibile con la cartuccia FinalGrom99!

Maggiori info: <http://atariage.com/forums/topic/267989-knight-lore/>

- **Nuove risorse per gli utenti TI-99/4A**

Siete nuovi o vecchi utenti del TI-99/4A e siete alla ricerca di risorse per il vostro amato computer? Allora date un'occhiata:

ArcadeShopper ha inserito questo post permanente su AtariAge.

Il thread contiene numerose risorse preziose per il TI.

New to the group? TI-99/4a Hardware and software resources Follow this topic

Started by arcadeshopper, Jun 25 2017 5:10 AM

[Ignore this topic](#) [Reply to this topic](#)

19 replies to this topic

arcadeshopper #1

Posted Sun Jun 25, 2017 5:10 AM

This is a work in progress.. will be happy to add anything missing - Greg

Web pages:
 FTP site: <ftp://ftp.whtech.com/>
 Gameshelf: <http://tgameshelf.net/>
 Tech Pages: <http://www.nouspikel...itechpages.htm>
 Mainbyte photos lists and projects: <http://mainbyte.com/ti99/>
 Fred Kaal's site: <http://www.ti99-geek.nl/>

2,344 posts

Maggiori info: <http://atariage.com/forums/topic/267055-new-to-the-group-ti-994a-hardware-and-software-resources/#entry3791726>



Intervista a: **Quinton Tormanen**

L'intervista è stata realizzata da Dan Eicher e Quinton ha fornito il suo consenso alla pubblicazione nella nostra newsletter in italiano e su Shift838.

Anche se Quinton non è più attivo nella comunità del TI, in passato ha programmato per il nostro amato computer parecchi giochi che molti di noi conoscono bene. Di seguito una lista dei suoi giochi con i commenti personali su ciascuno di essi (a seguire l'intervista).

Quinton:

Praticamente quasi tutti i miei giochi non partivano da idee originali. Ero giovane a quel tempo e non pensavo di far male basando i miei titoli su foto di pubblicità di giochi che uscivano per altre piattaforme (Commodore 64 e altre) oppure da articoli trovati nelle riviste per Commodore 64. In ogni caso, mi divertivo moltissimo a far funzionare i giochi sul TI e ho imparato tantissimo riguardo alla programmazione durante il processo di sviluppo di questi "cloni".

Ecco alcune mie riflessioni sui giochi che ho pubblicato:

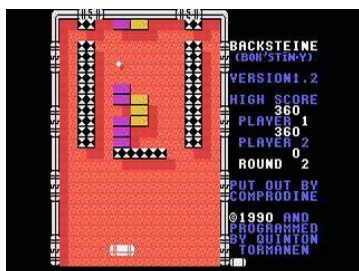


War Zone era basato sull'articolo di una rivista che parlava di scrivere un gioco per C64 ispirato all'arcade game Xevious. L'aveva scritto un fan del gioco arcade e io ho ricostruito la grafica per dargli un nuovo aspetto.

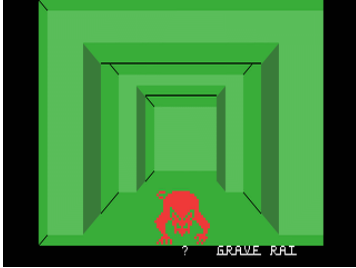


War Zone II è stato il mio preferito in termini di sfide tecniche sull'uso di scrolling e degli sprite multicolore. Anche questo era ispirato al gioco arcade Xevious. Al tempo del suo sviluppo avevo imparato molte sfumature tecniche sull'uso del chip video ed ero capace di sfruttarle per ottenere scorrimento verticale multicolore e sprite in overlay con diverse priorità sullo schermo in modo da minimizzare gli effetti negativi della limitazione di 4 sprite per linea.

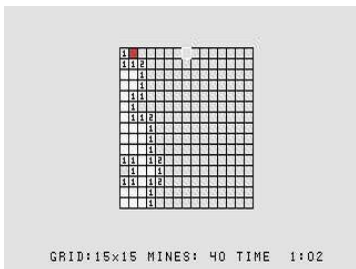
In realtà è stato River Rescue a suggerirmi come far funzionare il tutto. Vorrei aver impiegato più tempo nello sviluppo dei livelli stessi perché in pratica li ho semplicemente messi assieme, li ho provati per un po' e li ho dati per buoni.



Backsteine era basato su una singola pagina di pubblicità di Arkanoid II: Revenge of Doh. Ho largamente preso a prestito la grafica da quell'annuncio e dal testo che lo accompagnava ho immaginato come poteva funzionare il gioco stesso. Non ho mai visto o giocato ad Arkanoid II. L'unica ispirazione era l'annuncio pubblicitario della rivista.



Living Tomb è stato praticamente un porting non autorizzato al TI di un gioco visto in un articolo di una rivista per C64. Non c'è granché di originale in questo gioco da parte mia, se non il codice per farlo funzionare sul TI. Porgo le mie più umili scuse all'autore originale della versione C64! In realtà il finale l'ho inventato io, ma preferisco non prendermi il merito per questo!



Mine Field è una versione di Mine Sweeper per il TI. Non c'è molto altro da dire in proposito.

Altri lavori in cui avevo riposto grandi speranze, a mio modesto parere, ma che erano davvero troppo ambiziosi da realizzare per una sola persona:

Gold Vault era basato sul classico gioco arcade Gauntlet e ci ho lavorato a più riprese per parecchio tempo. Non sono mai stato soddisfatto della giocabilità e c'era sempre troppo lavoro da fare per rendere interessanti i livelli che alla fine ho perso interesse nel completarlo.

Caves Of Death era un gioco di ruolo (RPG) basato sulla mia esperienza di gioco di Might & Magic sul PC di un amico. Se avessi avuto un aiuto, questo gioco sarebbe stato incredibilmente avanti a tutto quello che ho visto in termini di giochi RPG sul TI. In ogni caso, la semplice dimensione del gioco che stavo cercando di ottenere da solo non era affatto praticabile. Dovevo realizzare tonnellate di elementi grafici, altrettanti livelli da sviluppare e così via. Inutile dire che alla fine ho perso interesse nel continuare.

Quando chiusi questi progetti ero già in possesso di un PC e mi ero costruito un assembler su questa macchina in modo da poter modificare e compilare comodamente il codice sul PC e poi inviarlo tramite cavo seriale al TI. Questo mi ha permesso di rendere molto più veloce il processo di sviluppo rispetto ai 20 minuti e oltre di compilazione sul TI usando i floppy disk.

Dan: Quali sono i tuoi inizi con il TI?

Quinton: Mio padre comprò il TI-99/4A all'incirca nel 1982 quand'ero alle medie. Avevamo solo il computer, un monitor TI, un registratore a cassette e qualche cartuccia. I miei fratelli ed io trascorrevamo molto tempo con le cose basilari come Parsec e Munchman. Mio padre voleva scrivere alcuni semplici programmi in Basic, soprattutto per suonare degli inni usando molteplici linee Basic CALL SOUND. Si era anche abbonato alla rivista COMPUTE!, che pubblicava programmi in Basic per diversi computer, compreso il TI. Mi sono davvero divertito a digitare i listati ed era anche un ottimo modo di imparare a programmare. Provavo sempre un sacco di stupore nel vedere una schermata di un programma sulle riviste e poi ne digitavo come un pazzo il listato per inserirlo in memoria. Poi lo ripulivo dagli errori di digitazione e finalmente potevo vederlo funzionare correttamente. E naturalmente, la tentazione di modificare i programmi contribuì non poco al mio processo di apprendimento della programmazione.

Dan: Come hai fatto il salto da Basic ad Assembly?

Quinton: Avendo circa 10-12 anni a quel tempo, il denaro che potevo spendere era molto limitato, anche se volevo aggiornare il mio TI con 32K di memoria e con unità a dischetti per far girare altri programmi. Ad un certo punto vidi nella MiniMemory ciò che mi sembrò l'opzione meno costosa, almeno per espandere la memoria. Non so se ho mai davvero compreso qual era l'intento della Texas Instruments nel commercializzare la cartuccia MiniMemory, ma attraverso un po' di informazioni che accompagnavano quella cartuccia, cominciai a imparare il linguaggio assembly. Questo mi portò di lì a poco a prendere un libro sul linguaggio assembly per il TI, cosa che mi aprì gli occhi e la mente. Presto divenne chiaro che la cartuccia MiniMemory non era la migliore scelta per programmare in linguaggio assembly, quindi alla fine investii i miei soldi nella cartuccia Editor/Assembler e riuscii anche a convincere mio padre a comprare un sistema di espansione CorComp con 32K di RAM, interfaccia RS-232, porta parallela ed infine un doppio disk drive.

Credo di aver iniziato con una po' di programmazione ibrida con i programmi di Extended Basic che caricavano sottoprogrammi scritti in linguaggio assembly, ma presto mi dedicai allo sviluppo completamente in linguaggio assembly. Non era molto quello che l'Extended Basic portava in dote, una volta che avevo ingranato con il linguaggio assembly. Tuttavia, ci sono stati alcuni ostacoli. Ad esempio, non riuscivo a capire come generare un numero casuale in linguaggio assembly e così scrissi una lettera a mano indirizzata alla Texas Instruments per chiedere come si facesse. Alcune anime gentili di TI risposero con una semplice routine di generazione di un numero casuale. Ovviamente tutto questo accadeva prima di Internet e all'epoca lavoravo senza il beneficio di un gruppo di utenti, quindi era quasi tutto completamente inutile.

Dan: Hai mai pensato di acquistare e/o programmare Geneve?

Quinton: Sì, ad un certo punto ho desiderato di prendermi il Genève. Tuttavia, oltre al prezzo, ero anche preoccupato che il pubblico potenziale per i miei giochi si riducesse. Cioè, a quanto ne so, gli utenti di Genève potevano eseguire programmi scritti per TI, ma quelli scritti per sfruttare la maggiore velocità del Genève non potevano funzionare correttamente sul TI.

Dan: Qual è stato il più grande ostacolo tecnico che hai mai dovuto superare sul TI?

Quinton: Il programma War Zone II è stato il culmine di molti trucchi che avevo imparato nel corso degli anni. In questo programma sono stato finalmente in grado di superare molte limitazioni del chip video e di creare sprite multicolore e scorrimento verticale multicolore senza sfarfallio. Penso che sia stato lo scorrimento verticale il più grande ostacolo tecnico che ho superato. Quando ho iniziato a lavorarci, avevo una visione vaga di come realizzarlo, ma non sapevo nemmeno se il microprocessore avesse abbastanza potenza per eseguirlo a dovere. L'idea di base fu quella di riscrivere una grande porzione delle mappe di caratteri e dello schermo ad ogni ciclo di scorrimento in un'area inutilizzata della memoria video, quindi modificare contemporaneamente i puntatori ai nuovi indirizzi

di inizio mappa caratteri e schermo per ottenere una transizione senza scossoni. Credo che tutto questo processo dovesse essere temporizzato in modo che avvenisse durante l'aggiornamento verticale dello schermo. Il tutto combinato con un'attenta pianificazione in modo da non finire mai con 3 colori di sfondo in un solo carattere e alla fine ha funzionato! Devono esserci state urla di festeggiamento che partivano dalla stanza del computer quella sera!

Dan: **Quale sfida di programmazione ti ha dato la più grande sensazione di soddisfazione?**

Quinton: *La sfida per realizzare lo scrolling verticale descritto sopra.*

Dan: **Qual è stato il componente hardware per TI preferito?**

Quinton: *Non credo che sia stato realmente solo un pezzo hardware. Ho lavorato con l'unità di espansione di memoria/disco CorComp 32KB e con due drive DSDD durante tutti i miei anni di programmazione. Più tardi ho aggiunto un sintetizzatore vocale, ma non ho mai davvero dedicato molto tempo ad usarlo, tranne che per aggiungere un discorso abbastanza patetico nella scena finale di vittoria in Living Tomb! Suppongo di poter affermare di aver amato molto il mio controller CorComp e l'unità di espansione della memoria.*

Dan: **Qual è stato il software il tuo software preferito che però non hai scritto tu?**

Quinton: *Credo che sia stato DISKAssembler. Ho imparato tanto sulla programmazione guardando il codice di altri programmatori. Non so da dove gli altri hanno tratto le informazioni, ma su questo programma stavo lavorando a vuoto e mi sono affidato a guardare come altri facevano uso di trucchi non documentati (almeno non c'erano in nessuna documentazione che avevo io) del controller video e di altri componenti del computer.*

Dan: **Quali strumenti hai utilizzato durante il processo di sviluppo (grafica, suono, caratteri, compilazione)?**

Quinton: *Ho usato la cartuccia Editor/Assembler per creare i miei prodotti. In seguito ho costruito il mio assembler per IBM-PC per velocizzare il processo e ho utilizzato soltanto un terminale per inviare i risultati compilati al TI per i test. Ho costruito molte applicazioni di supporto alla programmazione nel corso del tempo. Ad esempio, l'editor di livelli di Backsteine, che poi è stato incluso nella release del gioco, è stato qualcosa che ho creato per me stesso. Per War Zone II ho anche fatto un editor di livelli che mi permettesse di costruire i livelli in modo grafico. Era abbastanza grezzo e non l'ho mai rilasciato per uso pubblico. Per quanto riguarda la grafica ho usato un sacco di carta millimetrata! Il suono è stato generalmente preso in prestito da altri programmi. Quando trovavo un suono che mi piaceva, cercavo di capire come l'avevano realizzato. Non ero a conoscenza di alcuna libreria di suoni o di qualcosa del genere per il TI.*

Dan: Ricordi qualche tuo momento speciale con il TI?

Quinton: Sono stati tutti momenti meravigliosi. Ho descritto alcune delle sfide e di momenti di gioia particolari, ma l'intero processo è stato proprio una continua scoperta. Sia che stessi provando i giochi che altre persone avevano scritto per vedere che cosa si potesse arrivare a fare con il TI e sia che provassi a disassemblarli con DISKAssembler per poi passare ore su centinaia di pagine di linguaggio assembly stampate su carta da parati con la mia stampante a matrice di punti, sia che mi cimentassi a scrivere codice per portare alcune di queste idee nei miei programmi, è stato tutto molto divertente!

Dan: Come hai cominciato con ogni nuovo gioco? Backsteine, Living Tomb, Mine Field, War Zone e War Zone II?

Quinton: **Backsteine** è iniziato da alcune schermate del gioco Arkanoid su PC tratte da una rivista. Mi era piaciuto l'aspetto molto colorato per un classico gioco distruggi-blocchetti e ho immaginato come il gioco poteva evolversi da lì. Ho poi scritto il codice del gioco che era venuto fuori dalla mia immaginazione.

Living Tomb e **War Zone** sono stati in pratica dei "furti" di programmi scritti per Commodore 64 presi da una rivista. La modalità di gioco e l'intero aspetto grafico provengono da quei programmi. Io ho solo scritto le versioni TI da zero, ma non c'era niente di originale in quei giochi. Probabilmente devo a qualcuno i circa 200 dollari che ho guadagnato realizzando questi due giochi!

War Zone II è stato il gioco più maturo che ho scritto. Si è trattato di un tentativo di portare alcune delle magie dal gioco arcade Xevious sul TI. Certo, l'idea non era affatto originale, ma le sfide di programmazione sono state uniche ed io ho preso in prestito dai ricordi di aver giocato una manciata di volte la versione arcade negli anni precedenti.

Mine Field è stato solo il mio tentativo di ricreare Minesweeper dalla versione apparsa su Windows 3.1. L'ho fatto soltanto per me, ma poi ho deciso di gettarlo sul mercato e lasciare che Comprodine (una delle case distributrici di software TI degli anni '80 ndr) lo vendesse.

Dan: Com'è stato il processo di sviluppo? Ad esempio, hai fatto delle bozze dei concetti base oppure uno storyboard, ecc.?

Quinton: Come avete potuto constatare dalle mie risposte finora, di solito ho iniziato da idee di giochi e programmi che avevo visto girare su altri computer. Sentivo di essere principalmente un programmatore e un tecnico-riparatore e non tanto un progettista di giochi. Mi piaceva vedere che cosa gli altri facevano con i loro TI e capire come potevo far funzionare le stesse idee nei miei programmi o forse, ancora più spesso, cercare di emulare quello che gli altri stavano facendo su altri computer. Alcune di queste idee finivano per adattarsi a un gioco che stavo costruendo, ma avevo anche un sacco di piccoli "esperimenti" che non sono mai approdati in nessun gioco.

Dan: È molto raro che qualcuno sia bravo in linguaggio assembly nella creazione di grafica e suono e riesca a creare un prodotto interessante e giocabile - hai avuto altre persone che hanno contribuito allo sviluppo? (Aggiungo che i tuoi programmi sono estremamente raffinati e mostrano grande attenzione ai dettagli).

Quinton: Ho lavorato da solo su tutti questi programmi e in realtà ho ricevuto pochi commenti sulla loro effettiva giocabilità. Praticamente sono usciti appena ho finito di scriverli e sono stati pubblicati quando ne ero abbastanza soddisfatto. Tuttavia, mentre ci lavoravo da solo, ho avuto una grande quantità di aiuto dai programmatori che mi avevano preceduto. In primo luogo, c'erano decine, se non centinaia di giochi che avevo provato e analizzato dall'interno per vedere come funzionavano. Strumenti come DISkAssembler erano preziosi anche in questo mio sforzo. Poi c'erano le riviste come COMPUTE! e Micropendium che pubblicavano codice sorgente aiutandomi così ad imparare e darmi nuove idee (o addirittura il progetto del gioco completo come per Living Tomb e War Zone) per molti dei miei programmi software.

Riguardo all'attenzione ai dettagli, si tratta soprattutto di una conseguenza della mia natura. Funziona nel bene e nel male, al lavoro e in casa.

Dan: Quante ore hai impiegato a lavorare per ogni titolo?

Quinton: Credo che il numero di ore sia ormai dimenticato da tempo. La maggior parte dei miei titoli ha richiesto centinaia di ore, ne sono sicuro, con l'eccezione di Mine Field, che era un gioco abbastanza semplice e non è all'altezza della complessità degli altri.

Dan: Come ti è venuta la parola "Backsteine", non è un po' insolita?

Quinton: Avevo lavorato al codice di Backsteine e lo stavo mostrando a mio padre. Non avevo ancora un nome per il gioco. Lui apprezzò molto il programma e parlammo di come poteva essere chiamato e poi suggerì che, dal momento che il gioco consisteva nel rompere mattoncini, forse cercando la parola "mattoni" in altre lingue, avrei potuto trovare un nome accattivante. Avevo già acquistato un dizionario Inglese-Tedesco perché mi ero imbattuto in tanti programmi TI di qualità con interfacce in lingua tedesca. Quindi dal dizionario ho trovato la parola "backsteine" per "mattoni" e così ho chiamato il gioco. Mia moglie ora mi accusa di incoraggiare un sacco di persone a massacrare la pronuncia della parola tedesca!

Dan: Qual è stato il tuo coinvolgimento nel tool in tedesco Copy-C?

Quinton: *Dopo che finalmente mi ero messo in contatto con i gruppi di utenti TI nella nostra zona (sia a Portland, sia a Vancouver), qualcuno mi ha fatto conoscere il tool Copy-C e la sua capacità di copiare praticamente qualsiasi disco floppy sul TI. L'unico inconveniente era che la sua interfaccia era stata scritta in tedesco. Sembrava un compito abbastanza banale per me quello di introdurmi nel programma binario e cambiare le stringhe di visualizzazione dal tedesco all'inglese. Invece si è rivelato tutt'altro che banale. Il primo ostacolo era che non conoscevo il tedesco. Ho comprato un piccolo dizionario Inglese-Tedesco / Tedesco-Inglese e con il suo aiuto ho capito che cosa significasse ogni linea di testo, e in qualche modo ho pasticciato e me la sono cavata. La sfida maggiore, comunque, era rappresentata dal fatto che i creatori di Copy-C avevano criptato l'intero eseguibile. Per questo non riuscivo a trovare le stringhe di testo in tedesco, per non parlare di tradurle in inglese. Non ricordo esattamente quali passi attraversai da quel punto in avanti, ma credo sia stato qualcosa di simile: prima di tutto, sapevo che quando il programma era in esecuzione, la logica di crittazione non era attiva. Quindi ho usato DISKAssembler per disassemblarlo mentre girava in memoria. La maggior parte del programma si disassemblava in caratteri senza senso, dato che era crittografato, ma questo mi ha fatto comprendere la logica usata per decrittare il programma. A questo punto credo di aver costruito un programma separato che utilizzava lo stesso algoritmo per creare una copia decrittata del binario. Poi ho modificato le stringhe di testo in questa copia immagine, l'ho codificato di nuovo e alla fine ho ottenuto una versione non autorizzata ma in inglese di Copy-C.*

Quindi, in sintesi, non ho avuto alcun coinvolgimento con lo sviluppo di Copy-C tranne per il fatto che avevo scoperto che era in una lingua a me non comprensibile e perciò ho hackerato una versione in inglese per il mio uso personale. Non sapevo che la mia copia hackerata fosse stata distribuita in giro. Ricordate che a quel tempo ero un adolescente nell'era pre-Internet, quindi non era pratico inviare una semplice e-mail agli sviluppatori di Copy-C chiedendo loro di fornire la traduzione in inglese.

Dan: Sembra che tu abbia iniziato a collaborare con Asgard e poi sei passato alla Comprodine. Che cosa ti ha portato a quella decisione?

Quinton: *Credo che le informazioni in tuo possesso non siano corrette su questo punto. In realtà ho sempre lavorato con Comprodine. Avevo conosciuto un altro programmatore che usava Comprodine presso il nostro gruppo di utenti locali TI e lui mi ha messo in contatto con lo staff di Comprodine (Steve Mehr e Rodger Merritt). Ho distribuito tutti i miei giochi attraverso di loro. Forse verso la fine di quel rapporto, Comprodine ha trasferito alcuni dei loro titoli software ad Asgard per mantenere la distribuzione in essere, ma non sono stato direttamente coinvolto, tranne che dare il mio permesso a Comprodine per effettuare questa operazione con il mio software.*

Dan: Di quale programma/gioco sei più orgoglioso e perché?

Quinton: *War Zone II* è il programma di cui sono più orgoglioso. Questo programma ha richiesto una bel po' di creatività per aggirare le numerose limitazioni che il TI poneva in termini di grafica. Innanzitutto, ho usato un metodo di sovrapposizione di più sprites a singolo colore per creare sprites multicolore, cosa che il TI non ha mai supportato in modo nativo. In secondo luogo, c'è stato il problema per cui il TI poteva visualizzare solo quattro sprites per linea di pixel, problema che io avevo esasperato utilizzando più sprites per ogni oggetto per ottenere più colori. Ho aggirato questo problema dando priorità diverse agli sprites in modo che anche se singoli sprites scomparivano, gli oggetti complessivi sarebbero stati ancora visibili. In terzo luogo, ho voluto inserire un paesaggio a scorrimento fine e multicolore in background. Ciò ha posto una serie di ulteriori sfide e ha richiesto di disegnare ciò che avevo imparato negli anni sulle diverse modalità grafiche del TI. Alla fine ho ricostruito la parte del paesaggio attorno al personaggio e le mappe dello schermo per ogni scorrimento di pixel. Ho usato due copie di ciascuno, selezionando di volta in volta l'una o l'altra come attiva e riscrivendo le parti interessate dell'altra e selezionando le mappe appena aggiornate. Ho ripetuto questo procedimento per lo scorrimento di ogni riga di pixel, ottenendo lo scorrimento fine multicolore che stavo cercando. Ho anche progettato i singoli elementi grafici dello sfondo in modo da poter utilizzare molti colori nel panorama generale senza incorrere nella limitazione di due colori (primo piano e sfondo) per carattere di 8x8 pixel. Il gioco *River Rescue* di Thorn Emi fu in realtà l'ispirazione per questo metodo di scorrimento. Non ho mai saputo come il gioco riuscisse a farlo, ma mi ha mostrato che era possibile.

Dan: Hai ancora qualche fantastico programma non completato?

Quinton: *C'erano diversi progetti che avevo abbozzato. Penso che sarebbe stato bello se avessi avuto il tempo di completarli. Due che mi vengono in mente sono Land Of Quests e Gold Vault.*

Land Of Quests ha una lunga storia dietro di sé. È stato ispirato dalla serie *Might & Magic* che avevo visto nel PC di un amico con grafica monocromatica. Doveva essere un gioco di ruolo in cui il giocatore controllava un gruppo di sei personaggi di varie razze (umani, elfi, nani, ecc.) e mestieri (mago, guerriero, ecc.). Il giocatore poteva spostare il gruppo attraverso città 3D, sotterranei e aree all'aperto, accettare missioni, trovare tesori e oggetti, combattere mostri, acquistare oggetti e così via. Ho iniziato il programma con un nome diverso utilizzando *Extended Basic*, ma quando ho imparato il linguaggio assembly l'ho convertito e il prodotto finale era molto più maturo e completo.

Land of Quests era suddiviso in varie aree, ognuna era sostanzialmente un labirinto 3D 16x16. Le città, i castelli e i sotterranei presentavano pareti rocciose con torce

sparpagliate ovunque. All'esterno, le pareti del labirinto simulavano un ambientazione di foreste, montagne, mare e fiumi ed altri elementi in texture. I personaggi progredivano in esperienza, raggiungevano livelli superiori, inclusi più incantesimi, punti per colpire avversari e così via; trovavano o acquistavano e vendevano armi più avanzate.

In tutto ci sarebbero state circa 5 città, 20 aree all'aperto, 5 castelli e diversi sotterranei. Inoltre, avevo grandi porzioni di grafica animata per ogni mostro che il gruppo incontrava. Avevo disegnato circa 100 mostri, che condividevano un pool di circa 30 elementi grafici in comune. Le sfide tecniche erano state raggiunte, ma la scarsa quantità di contenuti mi ha fatto perdere rapidamente interesse. Avevo sviluppato un metodo intelligente per caricare rapidamente i componenti necessari dal disco floppy cercando il settore esatto sul disco, in quanto la grandezza del progetto richiedeva spesso la sovrapposizione di codice dal disco. Ad esempio, ogni area usava 24KB per il motore principale di gioco per quella zona, più 8KB per la grafica 3D. Quando si verificava una battaglia, sostituivo la grafica dell'area con i 6KB necessari per la logica di combattimento e i 2KB per la grafica del mostro, se ricordo bene.

Gold Vault è stato il mio migliore sforzo per clonare il classico arcade Gauntlet. Avevo lavorato ai metodi di scorrimento in tutte e quattro le direzioni attraverso i livelli (grandi molte volte la dimensione dello schermo), distruggendo fantasmi ed altre creature nel percorso per trovare le chiavi e, infine, l'uscita. Avevo il motore principale praticamente tutto funzionante, ma come con Land Of Quests era evidente che non avevo il tempo né l'energia creativa per sviluppare tutti i livelli necessari per renderlo un prodotto finito. Inoltre non sono mai stato soddisfatto della qualità del gioco, ma forse l'asticella era stata posta un po' troppo in alto.

Dan: Se avessi avuto tempo e denaro illimitato, quale programma avresti voluto scrivere o completare?

Quinton: Senza dubbio Land Of Quests è il software che sinceramente avrei voluto essere in grado di completare per il TI. Sarebbe stato molto più avanti di qualsiasi altro gioco di ruolo che ho visto girare sul TI. Ma a quell'epoca ho sentito la pressione di un pubblico potenziale per TI che diminuiva, degli interessi esterni più consoni ad un ragazzo adolescente e della frustrazione di cercare di fare un lavoro che nella comunità PC veniva portato avanti da un intero team di sviluppatori.

Dan: Saresti disposto a fornire una foto da includere all'intervista?

Quinton: Vedi allegato (la foto all'inizio dell'intervista).

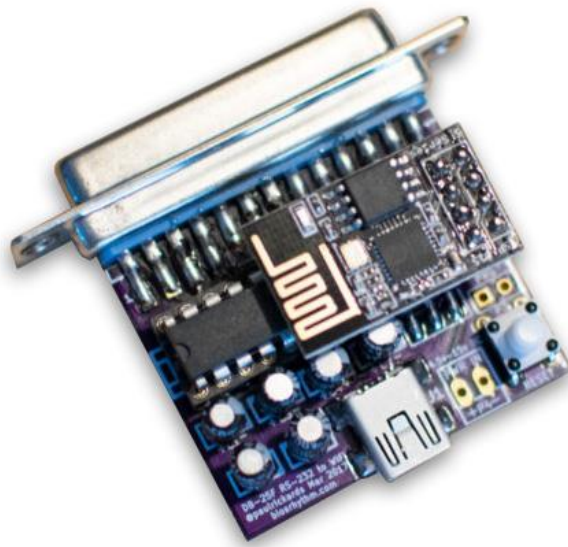
TI STARTER

HARDWARE

WiFi232

Un Modem Hayes per Internet dei Retrocomputer

http://biosrhythm.com/?page_id=1453



Paul Rickards (@paulrickards) ha progettato un nuovo modem Hayes compatibile che si può collegare ai retro-computer come il TI-99/4A, Atari ST, Amiga e molti altri attraverso il connettore seriale standard RS-232C (DCE) e che utilizza il modulo WiFi ESP8266.

Paul sta per rilasciare altri modem e Chris è stato fra i primi pochi fortunati a prenderne un paio e ci descrive il prodotto in dettaglio.

Alcune delle caratteristiche (non sono elencate tutte) sono:

- Connettore standard RS232C;
- Supporto per velocità di trasmissione da 300 a 115000 baud;
- Emulazione set di comandi Hayes;
- Memorizzazione fino a 10 indirizzi di chiamata veloce;
- Accetta connessioni in ingresso;
- Messaggio di occupato (busy) personalizzabile (questa mi piace!);
- Supporto per il controllo flusso hardware and software;
- Aggiornamenti firmware via Internet con un solo comando dato da terminale;
- Web server incorporato;

Al momento non supporta il DCD (Data Carrier Detect) o l'indicatore di squillo.

Inoltre, con il TI è stato possibile collegarsi alle BBS "FuSiON" e "Heatwave" (dedicate al TI) alla velocità di 38400 bps senza nessuna perdita di caratteri. In ogni caso ecco la velocità che sono state raggiunte su entrambi i sistemi:

BBS	Download Transfer Rate (MAX Baud Rate)	Upload Transfer Rate (MAX Baud Rate)
FuSiON	38400	38400
Heatwave	38400	9600

L'unica differenza tra le BBS FuSiON e Heatwave è che Heatwave gira su hardware reale mentre FuSiON gira completamente su un Genève 9640 emulato anche se il dispositivo UDS è fisico. Sia **Chris** sia **Insane Multitasker** stanno lavorando al testing per scoprire come mai i baud-rates siano risultati diversi nella fase di upload. Ma, accidenti, i download funzionano alla grande!

Tutto sommato questo dispositivo è un piccolo gioiello e oltre ad essere molto conveniente in termini di prezzo, consente al TI di supportare pienamente il WiFi! Come utenti siamo rimasti molto soddisfatti di questo prodotto.

TI-WIFI con modulo ESP8266 (Costruite da soli il vostro device!)



Prima di tutto voglio che sia chiaro che questo dispositivo non è affatto migliore del progetto WiFi232 di Paul Rickards. Tuttavia fa uso di una versione precedente del codice che Paul ha reso pubblico su GitHub. Questa unità presenta molte delle caratteristiche del device di Paul.

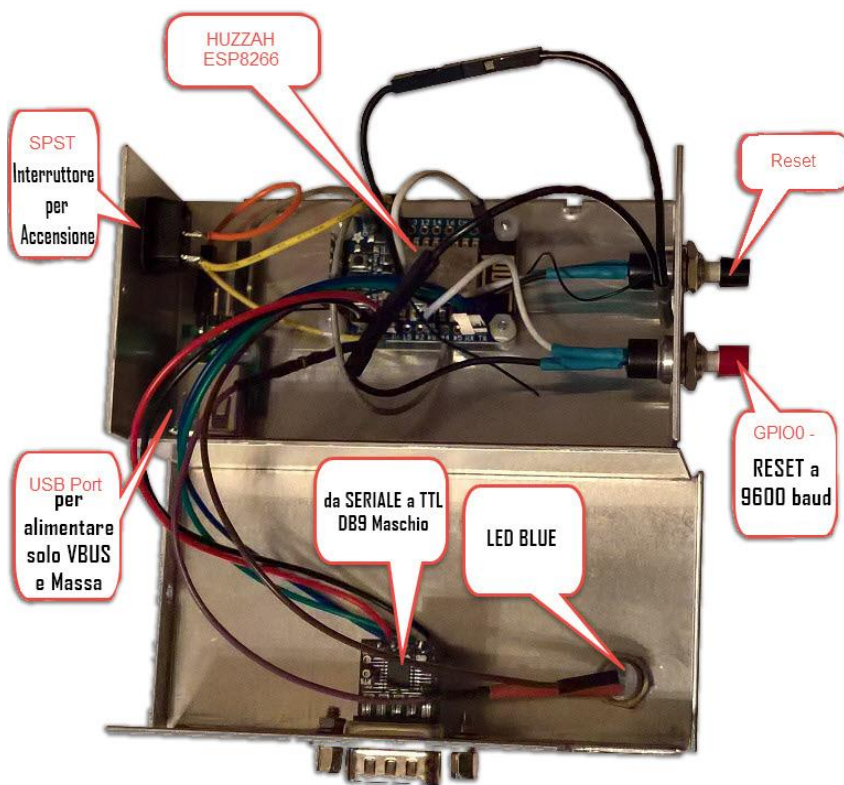
Non sarà pubblicata l'intera procedura nella newsletter, ma il

link ad un PDF che mostra come Chris lo ha assemblato, completo di tutti i requisiti e le istruzioni per l'assemblaggio.

Chris ha fatto qualche piccola modifica al codice per impostare la velocità di 9600 baud come predefinita quando si preme il pulsante GPIO0, ma ovviamente questa impostazione si può cambiare facilmente.

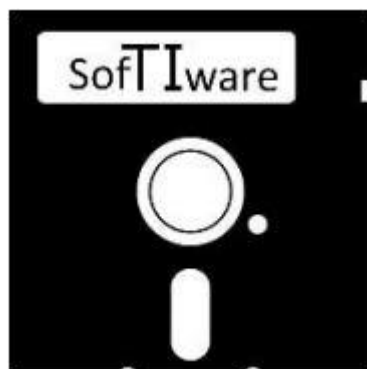
Il risultato finale ottenuto è mostrato qui di seguito. E' stato testato con il TI-99/4A e mentre la WiFi232 è solida fino a 38400 per l'accesso da terminale via BBS, il trasferimento file funziona a 9600 bps, sia per il collegamento a FuSiON, sia a Heatwave.

La documentazione completa è di 28 pagine, proprio per questo invece che inserire nella newsletter si è preferito linkare direttamente il PDF uploadato sul sito di Chris.

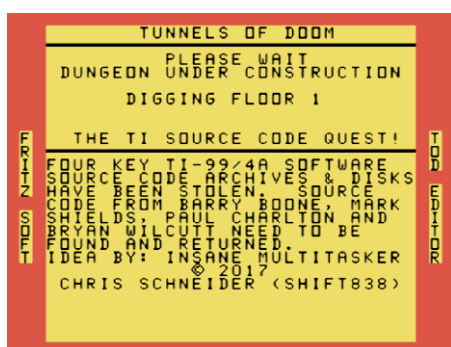


Per scaricarlo cliccate al seguente indirizzo web (per ora la guida è solo in inglese ma molto comprensibile e semplice da seguire):

http://shift838.99er.net/Projects/Docs/ESP8266WIFI_DIY.pdf



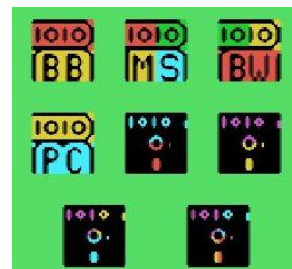
TI Source Code Quest



Questo nuovissimo gioco appena rilasciato da Chris funziona utilizzando la cartuccia Tunnels Of Doom.

Lo scopo del gioco è quello di completare le 8 differenti missioni. Ci sono 4 cartelle e 4 floppy disks contenenti codici sorgenti da trovare.

Una volta trovati tutti gli oggetti poi bisognerà tornare indietro fino alla stanza printipale per vincere il gioco.



Questa è stata la prima volta che Chris ha usato un editor di Tunnels of Doom by Fritz Soft che funziona sul PC e crea dei files per TI. Lui stesso infatti afferma che il software è molto intuitivo e semplice da usare ed è certo che se ci fosse stato un Editor come questo negli anni d'oro del TI allora ci sarebbero stati oggi molti più giochi per Tunnel of Doom 😊



"Il gioco è stato fatto complessivamente nel giro di 8 ore, tenete in considerazione questa cosa quando giocherete per favore" -- dice Chris - "ho anche inserito una manciata di nuovi mostri e grafica presi da alcuni dei miei giochi preferiti del TI99, mi piacerebbe conoscere la vostra opinione sul gioco quindi sarei lieto se mi scriviate una riga di testo di cosa ne pensate"

Chris ha anche altre idee in mente che vorrebbe sviluppare riguardo giochi del genere, ma richiedono tempi più lunghi per curare i cambiamenti e disegnare i mostri come vorrebbe.

Potete scaricare 'TI Source Code Quest' nel formato immagine TI disk direttamente dalla sezione 'Software' del sito di Chris: <http://shift838.99er.net>

Puoi anche trovare info sul 'Tunnels of Doom Editor by Fritz Soft' al link di Atariage: <http://atariage.com/forums/topic/238859-new-ti-994a-tunnels-of-doomtod-game-and-game-editor/#entry3247221>

Chiamata alle armi per tutti i videogiocatori TI99!

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 qualche premio.

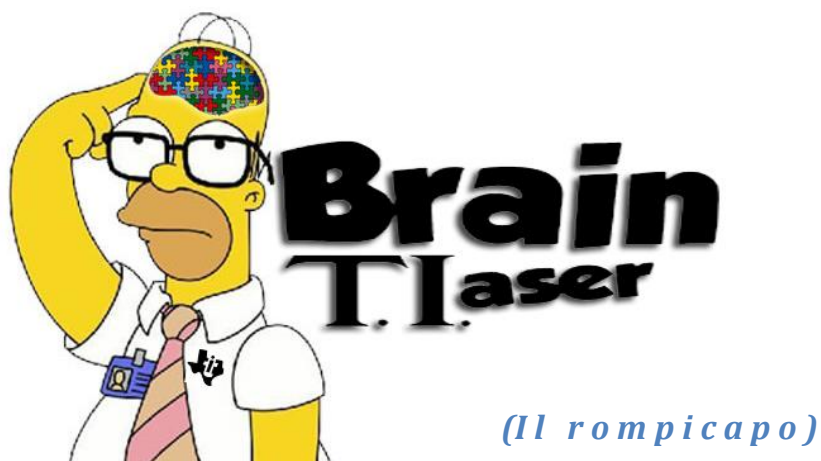
Se volete saperne di più e magari decidere di partecipare amichevolmente alla competizione, cliccate il link qui di seguito:

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

Unitevi a noi nel fare le congratulazioni ai vincitori degli ultimi mesi:

Mese	Gioco	Vincitore (Nome utente AtariAge)	Punteggio
Aprile 2017	Hen House	Globeron	32,180
Maggio 2017	Frogger / TI-TOAD	jwild	37,350+17,900 Totale: 55,250
Giugno 2017	Defender	jwild	836,800

Il gioco prescelto per Luglio 2017 è 'Shamus'



Cercate di risolvere il seguente testo cifrato:

GTYORJOTE OUIABGT

Inoltre stiamo ancora aspettando che qualcuno riesca a trovare l'Easter Egg nell'avventura 'The Stafford Predicament' che si utilizza con il modulo Adventure. Questo adventure game può essere scaricato dal sito FTP o dalla BBS FuSiON.

RESOURCES



Informazioni

Per contattarmi non esitate a visitare il mio sito e fare clic sulla scheda '[Contatti](#)' oppure direttamente a: info@ti99iuc.it

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 LIST

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.

Yahoo List Groups:

<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>

Floppy Days Podcast (in Inglese)

Un programma podcast chiamato Floppy Days e curato da Randall Kindig's.

Un bell'appuntamento con i podcaster. Tutto da ascoltare. Vengono trattati argomenti riguardo i vecchi computers e spesso anche il TI-99/4A !

Episodio #49 : <http://floppydays.libsyn.com/webpage/2015/11>

Episodio #50: <http://floppydays.libsyn.com/webpage/2015/12>

Episodio #51: <http://floppydays.libsyn.com/webpage/2016/01>

Episodio #52: <http://floppydays.libsyn.com/webpage/2016/02>

Episodio #56: <http://floppydays.libsyn.com/webpage/2016/03>

Il sito principale di Floppy Days: <http://floppydays.libsyn.com/>

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:

(La BBS viene gestita adesso da Insane Multitasker come piattaforma di test)

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

Hummingbird EPROMS – Effettua servizio di EPROM burning di vari programmi originali e modificati per i sistemi TI/Geneve. Contattate Bob Carmany via email: Rmcarmany@aol.com per disponibilità e costi.

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://shift838.99er.net>
(versione inglese)

TI-99 Italian User Club
<http://www.ti99iuc.it>
(versione italiana)