

VIDEO

Magazine

UNA VERA NOVITA': VHS MOVIE

IL BELLO DELLA DIRETTA

INTERFACCIA

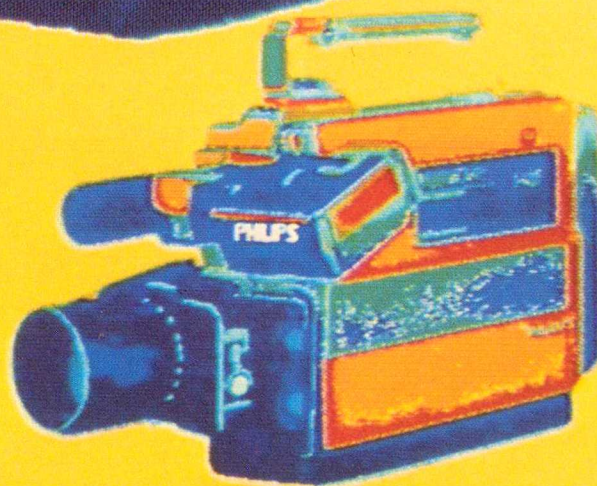
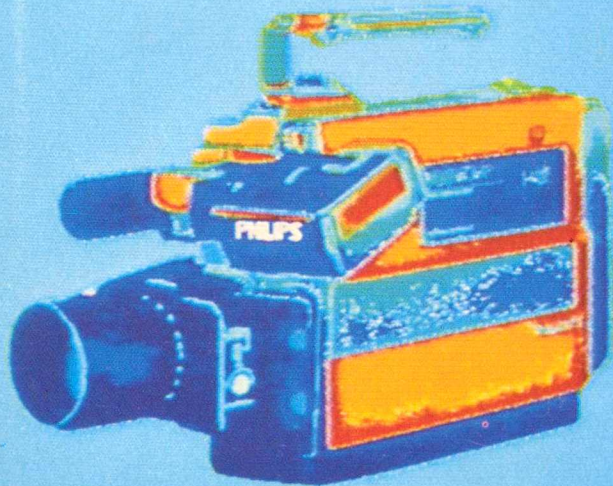
VIDEO COMPUTER

NUOVE FRONTIERE

ELETTRONICHE

CALCIO E ROCK

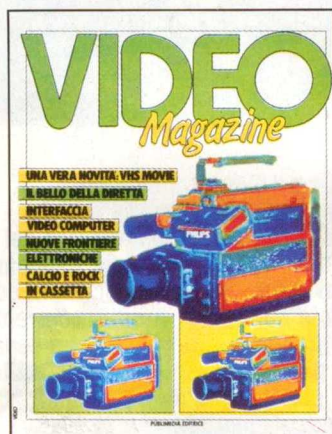
IN CASSETTA



VIDEO

Magazine

ANNO IV - N. 42
APRILE 1985
L. 5000



Copertina: Il VHS Movie della Philips trattato con la tavola grafica Chyron 4, a cura della Videolab, Milano.

12 POSTA

14 MERCATO

16 NEWS

20 TEST REGISTRATORE
PANASONIC NV 870
di Michele Epiro

24 TEST REGISTRATORE
JVC HR-455E
di Roberto Guzzi

26 TEST TELEVISORE
GRUNDIG MONOLITH
di Roberto Guzzi

28 I NUOVI TELE-COMANDAMENTI
Il disegno di legge sull'etere
di Emanuele Bevilacqua

30 COME SI SPEGNE UN VIDEOLOCALE
La normativa che regola il video nei locali pubblici
di Giacomo Mazzone

34 SUPERCALIFRA-GILISTICHE...
di Angelo Frigerio



36 CACCIA AI FANTASMI
Ghostbusters è anche un videogioco
di Benedetta Torrani

38 TUTTO IL CALCIO CASSETTA PER CASSETTA
I ragazzi di Bearzot, Pelé e altri calciatori
di Enrico Livraghi

42 QUESTO È IL BELLO DELLA DIRETTA
Nuove strategie nei palinsesti televisivi
di Clelia Pallotta



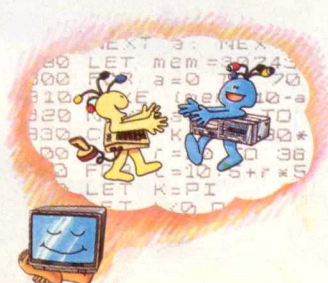
48 IL TUO VIDEO È COME UN ROCK
Sta aumentando la disponibilità di cassette musicali
di Riccardo Bertoncelli

54 STORIE DALLA NUOVA FRONTIERA
Immagine Elettronica: computer graphic, immagine migliorata, Videotel.
di Lorenzo Fratti

62 VHS MOVIE L'UOVO DI COLOMBO
Una novità che può rivoluzionare il mercato
di Lorenzo Fratti

68 CHI NON BEVE CON ME...
Un cofanetto della Domovideo con 5 film di Blasetti
di Goffredo Fofi

72 LA FORZA DEL DESTINO
Interfaccia video/computer
di Riccardo Albini



76 FINEZZE FATTE IN CASA
di Giovanni Piazza

82 SUGGERZIONI DI LUCE E MOVIMENTO
di Paolino Accolla

86 ANCHE L'ORECCHIO VUOLE LA SUA PARTE
di A. Frigerio e P. Mauri

90 A CIASCUNO IL SUO
di Lorenzo Fratti

94 VINCITORI DEL CONCORSO

96 SOFT
di Angelo Frigerio

98 RECENSIONI

100 RIPRESA
di Edo Prando

102 ARTE
di Vittorio Fagone

104 MUSICA
di Giacomo Mazzone

106 COMPUTER
di Mario Salvatori

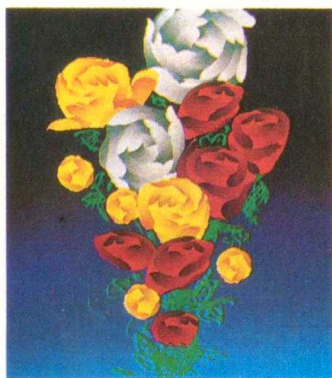
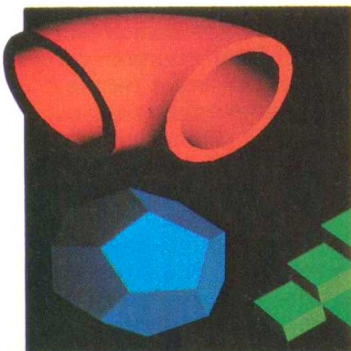
108 GIOCHI

VIDEO COMPUTER

di Mario Salvatore

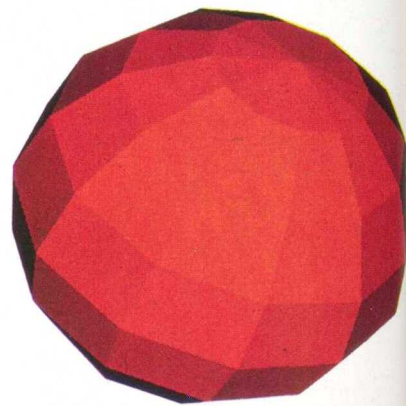
La grafica USA dilaga all'EDP

All'ultimo salone milanese dell'EDP USA, annuale rassegna della produzione hardware e software d'oltreoceano, la parte del leone l'ha fatta la Computer Graphic. Circa metà del salone (40 espositori su un totale di 100), notevolmente ingrandito anche rispetto alle precedenti edizioni, era occupata infatti dai produttori di stazioni di lavoro grafiche, stampanti a colori, plotter dalle prestazioni strabilianti, software grafico di altissima qualità. Segno di una crescente importanza nel mondo produttivo americano delle applicazioni grafiche al computer, ma anche di una ben precisa strategia di penetrazione all'interno dei mercati europei, e di quello

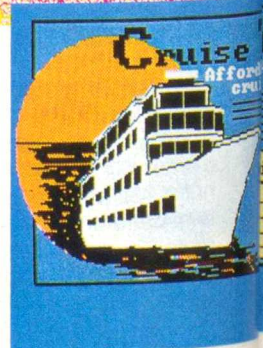
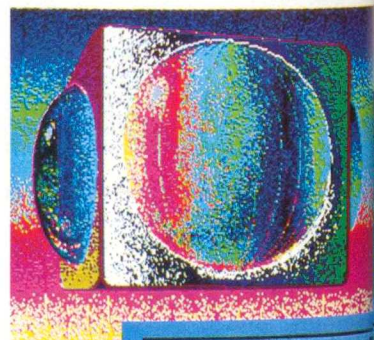


Il programma **Cubicomp** permette di realizzare immagini in 3D e di imprimere loro qualunque movimento.

italiano in particolare. Un segno dell'interesse del mondo scientifico e produttivo italiano in questo settore è stato anche dato dal convegno, tenuto proprio nei giorni di apertura del salone, dal significativo titolo: "La Computer Graphic nella realtà aziendale e industriale" con interventi di ricercatori universitari, di scienziati, ma anche di dirigenti industriali pubblici e privati che hanno scoperto o stanno scoprendo il valore della progettazione assistita dal calcolatore. E di cose interessanti, in questo campo, se ne sono viste molte, sia nel settore delle grosse stazioni grafiche cui possono lavorare decine di programmatori e di ingegneri, sia in quello più modesto, ma dal punto di vista del pubblico "comune" senz'altro più interessante, del software che gira sui personal computer. Per quanto riguarda il primo campo, segnaliamo la *Gould Computer System Division*, che ha presentato un sistema, *Gould Concept 32*, utilizzato dalla Ferrari per lo sviluppo di nuovi modelli da competizione. E infatti nel suo stand si poteva ammirare una rossa e lucente Formula 1 interamente progettata con l'ausilio del calcolatore. O, ancora, il "cannone" Aquastar III C della *Electronic System Products*, rappresentata in Italia dalla Audio Matic, che viene usato per proiettare su schermo una immagine realizzata con il computer. O infine il plotter Calcomp M84, un attrezzo che disegna su un'area utile di 200 x 287 mm alla velocità di 43,2 cm/sec su carta o film trasparente con otto penne di colore diverso.



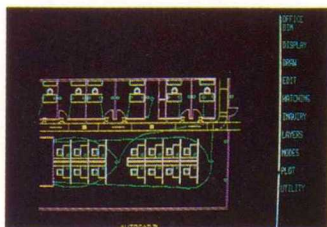
Ideale per la business graphic, cioè per l'illustrazione, molto più efficace di qualsiasi parola, di profitti, perdite, crescite di mercato e così via. Ma il settore più interessante, dicevamo, è quello del software per personal computer. Caddraft della *Mindset*, Sap 80 del *Sap Users Group Italia*, Autocad della *Sirio Informatica*: sono alcuni programmi che consentono a progettisti, architetti, ingegneri di



realizzare disegni esattamente definiti e misurati, con l'aiuto di un personal, con la possibilità di mutare rapidamente le caratteristiche del progetto, di effettuare ingrandimenti, di spostare elementi da una parte all'altra e così via. Il tutto su personal IBM o compatibili e con una grande varietà di opzioni semplici da manovrare. In questo campo però la vera novità è costituita da una coppia di pacchetti grafici che oltre alle consuete capacità di disegno tecnico hanno sviluppato una maggiore propensione alla creazione di disegno artistico. *Lumena*, per esempio, importato da *Sirio Informatica*, è un semplice software grafico in 2D per personal IBM e compatibili dal prezzo molto contenuto, attorno al milione di lire, con delle capacità grafiche assolutamente entusiasmanti: una tavolozza che comprende 16 milioni di colori, con la possibilità di visualizzarne



Il "videocomputer" **Sony SMC-70GP**, il primo elaboratore professionale per la produzione video.



Il programma **Autocad** realizza disegni tecnici altamente definiti.

contemporaneamente 256 e di movimentare il disegno. L'animazione insomma alla portata di tutti. La realizzazione dei disegni avviene attraverso l'utilizzo di una tavoletta grafica, ma è già prevista la possibilità di elaborare e memorizzare le immagini riprese da una telecamera. Valenza artistica ancora più elevata, e con un prezzo che naturalmente tiene conto di questo fatto, per un altro pacchetto presentato all'EDP dalla *Techex*. Questa volta però si tratta di un programma software per IBM e compatibili cui è abbinata una scheda grafica per un

le stampanti Epson, Gemini e naturalmente Commodore, con una gamma di grigi che offre 16 sfumature diverse. La stampa è velocissima e il programma offre la possibilità di stampare patterns su carta per simulare i colori dello schermo.

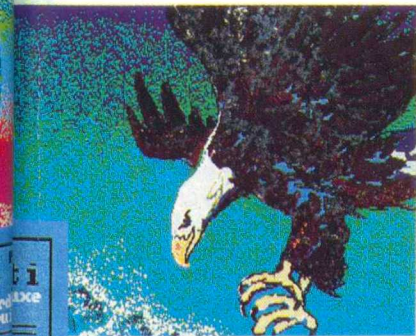
Un computer per il video

Prodotto da Sony, si chiama **SMC 70GP** un elaboratore professionale sincronizzabile con un segnale video attraverso un dispositivo interno senza l'utilizzo di un "time base corrector". In questo modo è possibile generare didascalie, testi, grafici e disegni a colori. Una volta archiviati nella memoria del computer, essi possono essere miscelati e sovrapposti a immagini video. Il computer adotta un microprocessore **Z80A**, ha una memoria centrale da 64 Kbyte, e due microfloppe da 3,5 pollici della capacità di 380 Kbyte ciascuno. Una memoria specializzata di 38 Kbyte serve per la gestione della grafica e dei caratteri normali o programmabili dall'utente. A disposizione dell'utente infine, una serie di pacchetti software molto specializzati tra cui: "Video titler" per generare caratteri in sei stili standard con differente corpo e forma e la possibilità di scegliere tra 16 diversi colori, "Graphics Editor", per creare grafici e disegni a colori attraverso una tavoletta grafica o con la tastiera del computer, "Q-Manager" per miscelare o sovrimprimere grafici e titoli al segnale video proveniente dall'esterno.

costo complessivo di una trentina di milioni. Mica poco, ma il programma, che si chiama **Cubicomp**, offre una vera rappresentazione in 3D con possibilità di movimento del solido creato e scelta di colori impressionante: 16,8 milioni con la possibilità di visualizzarne contemporaneamente 4096. **Cubicomp** è il primo pacchetto, almeno in Italia, a garantire queste prestazioni partendo da un personal computer, anche se un po' gonfiato da una scheda grafica con una memoria totale di un megabyte.

Koala stampa

Koala, il famoso produttore di tavolette grafiche per disegnare con il computer, ha realizzato un programma che permette di stampare direttamente le immagini create con la tavoletta. Il programma è stato elaborato per il computer Commodore 64 e permette di lavorare con

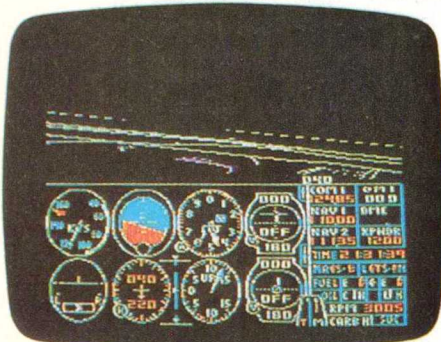


Una tavolozza di 16 milioni di colori, e la possibilità di animare i disegni, sono alcune delle caratteristiche di **Lumena**, il software grafico per home computer importato dalla *Sirio Informatica* per personal IBM e compatibili.

VIDEO GIOCHI

Simulatore di volo

Più che un gioco, questo programma è in realtà un vero e proprio sistema di addestramento al volo. Certo, una volta eseguite alla perfezione le manovre richieste, non si è capaci di effettuare una partenza o un atterraggio su un vero aereo con motori e alettoni, ma si saranno senz'altro imparate le prime fondamentali nozioni



sulla tecnica del volo. Tanto è vero che programmi simili a questi, detti simulatori, vengono utilizzati dalle compagnie aeree e, in campo militare, per l'addestramento a terra dei piloti. È ovvio che le capacità di un home o di un personal computer sono infinitamente inferiori a quelle degli strumenti utilizzati per

l'addestramento professionale, ma ciò non toglie che questo programma possa avere una sua validità. Per non parlare del divertimento: alla tastiera del proprio Apple, IBM o CBM64 ci sembrerà di trovarci di fronte al pannello di comando di un vero e proprio aereo. Lo schermo dunque ci offre la visione degli strumenti di volo, tachimetro, bussola, orizzonte artificiale, altimetro e così via, e quella dello spazio esterno all'aereo.

L'area su cui si compie il volo è quella dell'America del Nord, per un totale di 16.000 chilometri quadrati. Laghi, pianure, montagne, strade, porti, ecc., sono assolutamente simili alla realtà perché il mondo del "gioco" è stato ricavato digitalizzando da foto aeree o da carte aeronautiche. Oltre allo scenario naturale, ci sono ovviamente anche gli aeroporti: 80 tra i quali New York, Los Angeles e Chicago. L'aereo su cui si compie l'addestramento è un Cherokee Archer II PA 28 181, un monomotore abbastanza semplice in grado di viaggiare alla velocità massima di 154 nodi orari e con una potenza di 180 cavalli. La partenza, l'atterraggio e il volo sono controllati dalla potenza del motore e dalla posizione del timone di coda e dei timoni di profondità. Oltre a governare questi elementi, occorre controllare gli strumenti e avere occhio, perché una pista può essere "bucata". In aiuto al pilota neofita può venire il volo strumentale. Il programma contiene infatti anche i segnali dei vari VOR, DME e ADF che alcune stazioni da terra emettono regolarmente proprio per guidare i piloti lungo rotte



prestabilite e sicure o per aiutarli negli atterraggi critici. Insomma il programma non è per niente facile. Per chi poi, avendo imparato tutti i trucchi è stanco del turismo da diporto, Flight Simulator II, prodotto dalla Sub Logic, offre la possibilità di cimentarsi in una battaglia aerea, Europa 1917.

Disattivate il computer!

Virgin Games per Spectrum 48K.

Ancora un gioco per il sistema di Sir Clive: *Strangeloop*, un adventure grafico dei più sofisticati che si svolge all'interno di una fantascientifica fabbrica dove si producono androidi. L'impianto è caduto in mano alle forze aliene che hanno trasformato la produzione di robot in macchine da guerra, riprogrammando il cervello centrale. Attraverso le duecentoquaranta stanze dell'immensa officina bisogna

cercare di arrivare alla stanza del computer di controllo (la CPU impazzita di Tron ormai ha fatto storia) e disattivarlo. Ad ostacolare l'impresa ci sono gli alieni, gli swarf e i grossi macchinari della fabbrica che con un falso movimento possono schiacciarti.

Non ci sono limiti di tempo ma, lavorando a zero atmosfere, è di vitale importanza mantenere intatta la scorta di ossigeno della tuta termica: qualunque perdita o buco provocato dalle pallottole nemiche può essere fatale se non sarete svelti nel rattoppare le falle e ricaricarvi non appena trovate le riserve.

Gli unici aiuti sono una bussola, che invece di indicare il nord magnetico indica il silicone del chip e una moto che rende più rapidi gli spostamenti da un vano all'altro.

È questa in sintesi la trama del gioco, che si arricchisce continuamente di imprevisti ed enigmi che non ci sembra proprio il caso di anticipare. È un adventure molto bello e intrigante, sorretto da una grafica degna dei migliori arcade.

Il tempo dello spazzino

New Generation Software
per Spectrum 48K.

Originale nel soggetto e molto curato nella grafica e dinamica di gioco: così si può esordire presentando questo *Trashman* della NGS. Lo scopo del gioco è semplicissimo: vuotare, nel camion tritarifiuti, i sacchi di immondizia delle case di un tranquillo quartiere residenziale dei sobborghi londinesi.

Il gioco inizia con un bando di concorso per l'assunzione di un netturbino che viene assegnato alla nettezza urbana di Mantagne Road. Sulla via, a destra e a sinistra, si affacciano tranquille villette con giardino dietro le quali sono sistemati i bidoni di spazzatura da vuotare nel camion che aspetta accostato al marciapiede.

Ma che difficoltà si incontrano nello scaricare immondizie?

Beh, innanzitutto le esigenze della massima produttività e rendimento: per ogni bidone c'è un tempo limite che non va oltrepassato se non si vuole venire segnalati per il licenziamento. Il tempo a disposizione diminuisce, naturalmente, a mano a mano che il gioco procede e voi acquistate l'esperienza del bravo netturbino. Ciò che ostacola il lavoro è il traffico che, per quanto il vostro sia un quartiere residenziale, non è indifferente e obbliga a continui arresti e attese per attraversare la strada. E se per caso avete paura



dei cani rischiate anche un bel mozzico sul polpaccio per non aver rispettato il saggio detto 'non disturbar il cane che dorme', soprattutto con i bidoni della spazzatura!

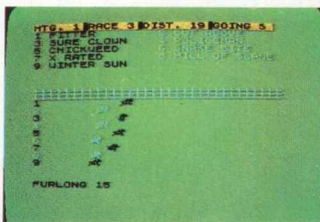
Il giro delle scommesse

Virgin Games per Spectrum ZX.

Manca poco al traguardo: il vostro cavallo corre gli ultimi furlong inseguito a breve distanza dagli altri.

La somma puntata è alta ma il cavallo è il favorito; la corsa è lunga e il terreno adatto, e lui è al meglio delle sue energie. A pochi furlong

di distanza appare il traguardo: è ancora in testa ma di poco: in seconda corsia un avversario guadagna terreno. Quando tagliano il traguardo sono quasi allineati. Il nostro sembra primo, ma il verdetto del fotofinish si fa attendere e certo ciò non promette niente di buono. Quante corse rimangono per rifarsi della perdita ed evitare la bancarotta? C'è tempo: il gioco è lungo e complesso, e



la gestione di una scuderia non si esaurisce in una gara. È questo il soggetto di *Racing Manager*, uno stupendo gioco di simulazione nel quale il giocatore deve dirigere una scuderia di 10 cavalli per una stagione ippica. Se al termine è riuscito a guadagnare a sufficienza per acquistare nuovi cavalli e mantenere in buono stato i suoi purosangue può cimentarsi nella stagione successiva e sperare di vincere il Derby.

Ogni stagione, oggetto di una partita, prevede trenta incontri di sette gare ciascuno che si susseguono così: giornate di corsa ordinaria, incontri dei vincitori, dei perdenti e infine il Derby Day, la corsa più ricca e ambita.

Come arrivare in fondo? Bisogna far correre bene i propri cavalli scegliendo la corsa più appropriata alle loro caratteristiche e specialità. Ogni gara si contraddistingue per la lunghezza e il tipo di terreno: starà a voi capire, in base ai parametri dati dal computer (velocità, energia, terreno preferito e distanza più congeniale), quale cavallo è più adatto a competere e quando invece conviene limitarsi alle scommesse.

Come per altri giochi di simulazione, la grafica passa assolutamente in secondo piano e tutto si basa su un'attenta lettura dei parametri per impostare i comandi che poi il computer eseguirà. In *Racing Manager* non è neanche necessario assistere a tutta una gara: si può visualizzare solo la fuga finale, che poi è il momento più emozionante.

Il gioco è appassionante e ben congegnato.

CLASSIFICA

- | | |
|-----------------------------|--------------------|
| 1 Pit Stop II | (Epyx) |
| 2 Ghostbusters | (Activision) |
| 3 Pole Position | (Atari) |
| 4 Summer Games | (Epyx) |
| 5 Enduro | (Activision) |
| 6 Decathlon | (Activision/Ocean) |
| 7 Raid over Moscow | (Access) |
| 8 Mission Impossible | (Epyx) |
| 9 Bruce Lee | (Data Soft) |
| 10 Falcon Patrol II | (Virgin Games) |

Per gentile concessione della rivista Videogiochi. Gruppo editoriale Jackson.