

VIDEO

Magazine



TUTTO SUI TREPPIEDI

METAMORPHOSI

QUALI SOGNI NELLA CASSETTA

CLIP AL CETRIOLO

VECCHI E NUOVI STANDARD

VIDEO

Magazine

ANNO IV - N. 40
FEBBRAIO 1985
L. 5000



Copertina: un'immagine dal clip "Decoy" di Miles Davis

8 POSTA

12 NOTIZIE

16 MERCATO

18 TEST
TELEVISORE
BAUER VTP 161
di Roberto Guzzi

20 TEST
REGISTRATORE
MITSUBISHI HS 304-I
di Roberto Guzzi

22 TEST
TELECAMERA
PHILIPS VK 4101
di Pietro Mauri

24 LAS VEGAS
CONSUMER
ELECTRONIC SHOW
a cura di Gianni De Toma

30 SCUOLA DI
POLIZIA
Il nuovo poliziotto nasce
audiovisivo
di Antonello Catacchio

34 CLIP AL
CETRIOLO
I Cucumber Studios di
Londra: la bottega del video
musicale
di Giacomo Mazzone

38 QUARTO
CANALE
Cos'è, come funziona, come
si usa Televideo
di Lorenzo Fratti

50 TI HO
SPOSATO
PER VIDEOMANIA
Matrimoni ripresi in videotape
di Andrea Visconti

54 A QUALCUNO
PIACE CLASSICO
Intervista a Frank Gillette,
originale videomaker
statunitense
di Maia Giacobbe Borelli

58 NON TUTTO MA
DI TUTTO
Un passo avanti nella
registrazione amatoriale: la
centralina Panasonic
di Pietro Mauri

62 METAMORPHOSI
Uno studio di produzione
video alla milanese
di Vittorio Fagone



68 UN, DUE,
TREPPIEDI
Come scegliere il cavalletto
che fa per voi
di Riccardo Albini

74 QUALI SOGNI
NELLA
CASSETTA
I vincitori del concorso
amatoriale
di Francesco Casetti e Felice
Pesoli

80 GRANDI
FAMIGLIE A
CONFRONTO
Vecchi e nuovi standard
di Lorenzo Fratti



86 MARI E TERRE
LONTANE
di Maria Antonietta Anibaldi

90 SOFT
di Angelo Frigerio

92 COMPUTER
di Mario Salvatori

94 GIOCHI

96 ARTE
di Vittorio Fagone

98 MUSICA
di Giacomo Mazzone

100 RIPRESA
di Edo Prando

102 RECENSIONI

106 SEX
RECENSIONI

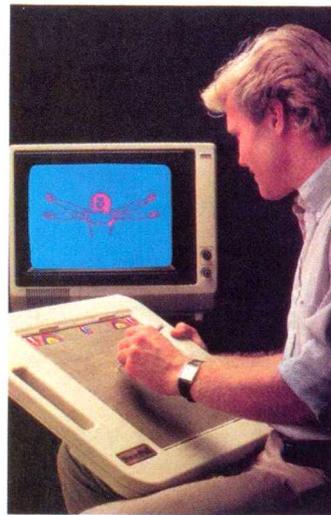
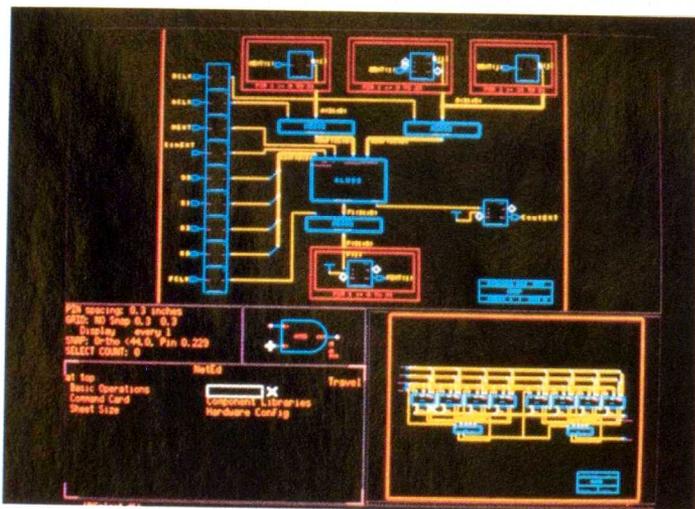
VIDEO COMPUTER

di Mario Salvatore

Un computer per progettare computer

Esiste il progettista nella concezione, nell'analisi e nella verifica di complessi circuiti elettronici. Permette il lavoro di più progettisti al medesimo progetto o a progetti diversi, ma con possibilità continua di scambiarsi informazioni. Esso consente inoltre di realizzare operazioni di verifica e di test sui circuiti progettati senza bisogno di realizzare modelli operativi: è in sostanza una stazione di lavoro grafico integrato completa e altamente produttiva. Si chiama *Idea* ed è prodotta dalla Mentor Graphics, una società americana da poco presente in Italia e da soli quattro anni operante nel mercato del CAE (Computer Aided Engineering), ma già con una solida posizione di leader del mercato, che proprio su questa realizzazione ha fondato il proprio successo. La progettazione di un circuito

elettrico è una attività in cui sono impegnate contemporaneamente capacità grafiche e di elaborazione dati, conoscenza delle esperienze precedenti, aggiornamenti sulle caratteristiche d'uso ecc. Una serie di conoscenze e operazioni che si concludono con la verifica del progetto e la sua successiva produzione. Il sistema Mentor Graphics permette di ridurre enormemente i tempi di progettazione, mettendo a disposizione del progettista un sistema di disegno estremamente rapido ed efficiente con possibilità di ricorrere a un codice di colori e a una biblioteca di simboli e di testare, prima della definitiva realizzazione, il circuito. Clienti della azienda americana sono Motorola, Atari, Boeing, Honeywell, Mitsubishi, General Motors, ITT e Italtel tra gli altri. Le speranze di realizzare anche in Italia buoni affari sono molte. La società non nasconde infatti il desiderio di accrescere con il mercato italiano il proprio fatturato, che nei primi 9 mesi dell'84 è stato di 57 miliardi di dollari.



Toccare per imparare

Per insegnare ai bambini, Power Pad e Libreria di Leonardo, prodotti dalla Chalk Board, una giovane azienda americana e ora disponibili in Italia, si sono rivelati efficaci. Si tratta di una lavagna sensibile al tocco (Power Pad) che viene collegata al computer e che, grazie ad una serie di pacchetti esplicativi (Leonardo), permette di cimentarsi in diversi campi di apprendimento e di gioco. Nella libreria di Leonardo, per esempio, c'è Micromaestro, un programma che consente al genitore/educatore di trasferire le proprie conoscenze musicali al profano. "Leo's electric paintbrush" permette invece di disegnare servendosi del dito come di un pennello. "Micro illustrator starter kit" trasforma la tavoletta in uno studio tecnico: cerchi, quadrati, righe e così via, sono a disposizione dell'utente. Tutte possibilità garantite dalla

Power Pad che è collegabile attraverso l'ingresso joystick a Commodore, Apple, Atari, IBM e Texas; la tavoletta inoltre nasconde, sotto la superficie da toccare con il dito, 14.400 microinterruttori digitali. La pressione del dito attiva gli interruttori che trasferiscono gli ordini al computer.

Lo Spectrum è più...

Non è una sostituzione, ma un semplice affiancamento quello proposto dalla Sinclair con la messa in vendita della versione + (plus) del suo popolarissimo home computer Spectrum. Uno dei maggiori difetti che utilizzatori ed affezionati hanno sempre riscontrato nel piccolo computer inglese riguarda la tastiera. Ottima per programmare o per impegnarsi nella gestione di un programma o videogioco, è assolutamente impraticabile se si vuole utilizzare il computer con il Word Processor. Dopo tanti lamenti, ecco finalmente la soluzione. Un nuovo Spectrum, assolutamente identico nelle caratteristiche di base e nelle compatibilità con il precedente, ma con una carrozzeria rinnovata e soprattutto con una tastiera più ricca e più comoda. Un maggior numero di tasti innanzitutto, la separazione dei tasti di funzione più ricorrenti dai tasti di uso generale e una forma assolutamente simile al tanto atteso QL. Inoltre la tastiera può essere inclinata usando i piedini retraibili; un tasto consente di azzerare il computer senza staccare la corrente.

IL COMANDO "MOSTRA"

Serve ad evidenziare
il risultato
della ricerca

3° LIVELLO
DI RISPOSTA

EVIDENZA
INFORMATIVA
PUBBLICITARIA

ABBIGLIAM
BABY MAX
Via Po, 13
TUTTO
PER I BAMBINI
VASTO ASSORTIMENTO

ENTO
VENDITA

Pagine gialle

Si chiamano Pagine Gialle Elettroniche e sono l'ultimissimo servizio messo a disposizione dalla SEAT, la società che edita le guide del telefono, per gli operatori economici di tutta Italia. Basta possedere un terminale o un computer e una linea telefonica per potere accedere rapidamente, con una definizione della chiave di ricerca estremamente precisa, all'elenco degli operatori economici presenti nelle Pagine Gialle. Gli 800.000 nominativi raccolti nel servizio sono infatti accessibili attraverso diverse chiavi di ricerca, da quella geografica a quella più particolareggiata che riguarda l'insieme dei prodotti o dei servizi che li caratterizzano. Per di più, esattamente come negli elenchi su carta, le aziende inserite possono acquistare anche spazi pubblicitari, o evidenziare il proprio nome. Lo scopo di questo servizio è quello di offrire alle aziende o agli operatori economici che cercano informazioni su

produttori e singoli operatori commerciali, uno strumento di consultazione rapido e continuamente aggiornato. Ogni mese infatti la Seat inserisce in elenco aggiornamenti, variazioni o nuovi nominativi. Le Pagine Gialle Elettroniche si rivolgono dunque sostanzialmente agli utenti dell'area lavoro, trascurando, almeno per il momento, l'utenza di massa. E questa è una caratteristica abbastanza particolare e tipica proprio del caso Italia. All'estero infatti, dove annuari elettronici di questo tipo sono già attivi da qualche tempo, l'indirizzo prevalente è il cosiddetto "general purpose" che si rivolge sia all'area di utenza professionale o produttiva, che

a quella di massa. Negli Usa, esiste addirittura una tendenza inversa a quella italiana: alcune reti di servizi si rivolgono infatti in maniera specifica all'utenza di massa. La scarsa diffusione dei computer domestici che si registra nel nostro paese ha probabilmente scoraggiato l'adozione di un sistema di questo tipo, e ha determinato la scelta di un servizio per un utente già informatizzato.

Sharp disegna meglio

La Sharp rinnova la linea di computer con una macchina che rispetto ai modelli precedenti offre una maggiore capacità grafica. I computer della serie MZ 700, un po' limitati sotto questo aspetto, sono infatti ora affiancati (ma in un prossimo futuro verranno sostituiti) dalla nuova serie MZ 800. In particolare l'MZ 821 offre un registratore incorporato, microprocessore Z-80, memoria ROM a 16 Kb e memoria RAM a 64 Kb. La grafica, appunto migliorata, offre un display con una definizione di 320x200 punti in quattro dei sedici possibili colori oppure, se si sceglie la gestione monocromatica, con una definizione di 640x200 punti. Accanto alla memoria RAM inserita è possibile aggiungere una espansione RAM da 16 K che gestisce



esclusivamente il video e che porta la definizione a 320x200 punti in 16 colori e a 640x200 punti in 4 colori. Le periferiche accostabili al computer sono un drive per floppy da 64 Kb e un doppio drive per dischi da 320 Kb, un plotter a 4 colori e una stampante con righe da 80 caratteri. Il linguaggio della macchina è il Basic, che viene caricato da cassetta, ma è anche disponibile il linguaggio P-CP/M su minifloppy.

Politica e bit

Il Partito Laburista inglese si è collegato alla rete Micronet 800, una rete per home computer che utilizza le linee telefoniche, per creare una serie di rapporti rapidi ed efficienti con i propri simpatizzanti sparsi nelle varie realtà locali. L'abbonamento alla Micronet, che costerà al partito 1000 sterline per i primi sei mesi di gestione, gli consentirà di realizzare bollettini di informazione locali, di effettuare collegamenti tra la sede centrale del partito e le sezioni regionali, ma soprattutto di avvicinare tutti quei possessori di personal e home computer che sono interessati ad impegnarsi come laburisti nelle mille piccole attività a carattere locale. Il portavoce del partito, Dr Bray, spera di raggiungere nei primi mesi d'uso almeno un centinaio di simpatizzanti attivi e di aumentare questo numero in breve tempo. "Il Partito Laburista - dice Bray - si basa molto sulla attività dispersa e locale dei singoli gruppi simpatizzanti. Poter disporre quindi di una linea di collegamento continua e aggiornata come la rete informatica, molto più celere ed efficiente di qualsiasi tipo di comunicazione su carta."

VIDEO GIOCHI

Testa di ponte

Ancora un gioco di simulazione: *Beach head*, questa volta militare. Il nemico è saldamente arroccato nel suo territorio; starà a voi superare le sue difese, sbarcare in terra ferma e distruggere il suo quartier generale: la fortezza di Kuhn-Lin.

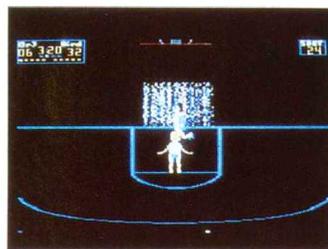
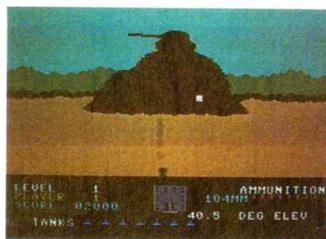
Una prima ricognizione aerea vi permetterà di scegliere quale tipo di attacco condurre. Le possibilità sono due: o attaccare frontalmente la flotta, o prenderlo di sorpresa penetrando attraverso uno stretto passaggio, situato un po' più a nord, che conduce nella baia da uno dei lati.

La prima possibilità è ovviamente più rischiosa: il nemico è preparato a ricevervi, la flotta e la contraerea hanno tutto il tempo di prepararvi una bella accoglienza.

La seconda soluzione, che conta sul fattore sorpresa, presenta però una certa difficoltà. Il passaggio infatti è

minato e un sistema automatico di cannoni situati sulle sponde copre con un fitto tiro incrociato la difesa. Superata felicemente la battaglia aereo-navale all'interno della baia, inizia l'invasione. Piazzata una prima testa di ponte, sbarcate con sei carrarmati al suolo e da lì potrete iniziare l'avanzata attraverso un terreno irto di insidie. La sfida finale vi vedrà impegnati in un serrato bombardamento del forte nemico.

Una strumentazione di bordo abbastanza precisa permette di controllare con precisione il tiro dei propri obici e, fatta un po' di pratica, non sarà difficile centrare le navi e gli ostacoli nemici. Prodotto dalla *Access soft* per C64.

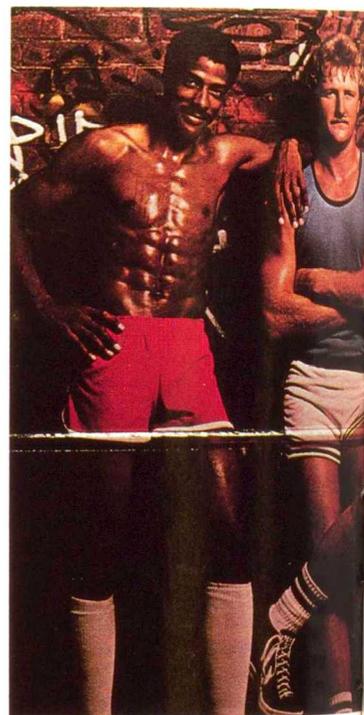


Julius Erving and Larry Bird

E arriviamo allo sport con una delle più entusiasmanti simulazioni su teleschermo. Per realizzarla sono stati scomodati due, atleti di fama mondiale che hanno prestato — a suon di dollari naturalmente — non solo la loro immagine per il lancio del programma, ma anche la



loro esperienza di gioco. Julius Erving e Larry Bird, due stelle, simbolo del basket NBA, hanno seguito infatti la programmazione del gioco in cui sono state tradotte le caratteristiche tattiche dei due analizzate da un computer che ha riportato, per un anno di allenamenti, tutti i loro colpi e dati. Il gioco, come suggerisce il titolo *One to one*, si svolge uno-contro-uno; i due giocatori si fronteggiano di volta in volta in azioni di attacco e difesa. Le regole sono quelle ufficiali del basket NBA: 24 secondi per andare a canestro, il tiro



da tre punti da 7,15 metri, passi e falli tempestivamente fischiate dagli arbitri e la possibilità di chiamare 3 time-out per partita.

Tutta l'abilità dei due campioni è nelle vostre mani: palleggi sotto canestro, virate, tiri in elevazione, stoppage e veloci contropiedi. Sappiate che le caratteristiche dei due sono fedelmente riprodotte nei sosia computerizzati, la velocità e agilità di Erving e la forza difensiva di Larry Bird. Misurate quindi con attenzione la tattica di gioco in modo da sfruttare al meglio le caratteristiche dei due campioni. Oltre a quattro livelli di difficoltà avete la possibilità di scegliere se giocare contro il computer o contro un amico, impersonando l'atleta che preferite. *Electronic Arts* per C64/Apple.

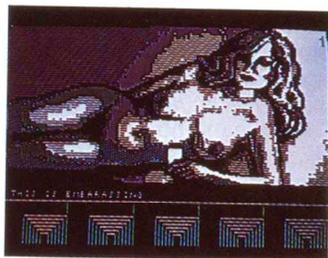
Poker Strip

La posta, questa volta, è l'onore della signora vostra avversaria! Comodamente sdraiata davanti a voi, perderà un indumento ogni volta che riuscirete a mandarla in rosso. Lo schermo è diviso in due parti, in quella superiore si alternano le due concorrenti: Melissa, esperta giocatrice, e Suzi, che vi sarà molto più facile battere. Nella parte inferiore invece appaiono le vostre cinque carte.

Dopo un'apertura automatica di 5\$ il giocatore può scegliere tra le seguenti opzioni: Stay, Drop, Bet, Raise e Call. Se entrambi "stanno" l'apertura si raddoppia e vengono ridistribuite le carte. "Drop" passa la mano. La "scommessa" e il "rialzo" vengono fatte con un incremento di 5\$ (il massimo è 25) fino a due volte a testa per ogni round. Il giocatore può cambiare anche tutte le carte della prima giocata. Ogni volta che uno dei giocatori scende sotto i 100\$ iniziali potrà impegnare un indumento e riavere così il gruzzolo minimo per rifarsi. Beh! non c'è molto altro da dire: il poker lo conoscete sicuramente tutti e..lo strip vi consigliamo di vederlo almeno una volta. Artworx per C64.

Gioco di sopravvivenza

M.U.L.E. è un gioco di simulazione abbastanza particolare. I giocatori si trovano su un pianeta abbandonato e desertico: per sopravvivere devono



provvedere al necessario per le esigenze della colonia: cibo, energia, minerali. Per lo sviluppo della produzione è indispensabile naturalmente sviluppare il commercio, in modo da acquistare quello di cui si ha bisogno e accumulare ricchezza vendendo il surplus.

Il giocatore che al termine di 12 round avrà meglio sviluppato il suo territorio e avrà accumulato maggiori proprietà e ricchezze sarà nominato Primo Fondatore della colonia.

Ogni giocatore sceglie i suoi colori e la specie a cui appartenere tra una scelta di otto personaggi alieni più simili ai marzianini di Pac-Man che a coloni stellari. M.U.L.E. è uno dei giochi più interessanti attualmente in commercio. La possibilità di giocare in quattro contemporaneamente, poi, lo rende un avvincente gioco "di società". Le tattiche di gioco, l'eccitazione di un acquisto o di una vendita appropriata, il mercanteggiare continuo ricordano il classico Monopoli. M.U.L.E. regge tuttavia benissimo il confronto. Electronic Arts per C64/Atari XL/Apple.

Frenzy

Ricalca la struttura classica del gioco di labirinto, arricchendola di situazioni da cappa e spada. Il vostro rappresentante sullo schermo, rinchiuso in un labirinto ad alta energia, deve avanzare per le varie stanze che lo compongono. In ognuna di esse però dovrà affrontare nemici implacabili che lo inseguono sparando con le pistole al laser. I più numerosi sono i robot e gli scheletri. Alimentati dal generatore di energia e guidati dal computer centrale,



si muovono lungo le pareti cercando di localizzarvi. Altro personaggio, all'apparenza simpatico ma in realtà pericolosissimo, è Evil Otto: una specie di faccione sorridente che vi insegue saltellando. Coriaceo nella sua resistenza, ha bisogno di essere colpito tre volte per morire. Ogni volta che ne muore uno, arriva un altro più veloce e, se siete sfortunati, potrete trovarvi davanti all'Evil Otto gigante che, come un buon papà, darà maggior forza e energia ai suoi figli.

Le menti che dirigono l'azione nemica sono però altre: e precisamente il generatore di energia, il computer centrale e la fabbrica da cui escono le linee di produzione di tutti i robotini. Questi dovranno essere i vostri obiettivi finali e primari! Una particolarità delle pareti del labirinto: sono riflettenti e permettono il rimbalzo dei proiettili. Sta a voi approfittare bene di questa particolarità.

Nel complesso, un gioco piacevole, anche se non certo originalissimo. Coleco per ColecoVision.

CLASSIFICA

- | | | |
|----|---------------------------|--------------|
| 1 | Summer games | (Epyx) |
| 2 | Decathlon | (Activision) |
| 3 | Falcon Patrol II | (Virgin) |
| 4 | Pitfall II | (Activision) |
| 5 | Space Shuttle | (Activision) |
| 6 | Beach Head | (Access) |
| 7 | Impossible Mission | (Epyx) |
| 8 | Popeye | (Parker) |
| 9 | Basket II | (Commodore) |
| 10 | River Raid | (Activision) |

Per gentile concessione della rivista "Videogiochi". Gruppo Editoriale Jackson.