

# VIDEO

**SPECIALE  
ESTATE**

*Magazine*

**RIPRESE  
SUBACQUEE**

**TUTTO SUI  
SATELLITI**

**4 RISPOSTE SUL  
VIDEOREGISTRATORE**

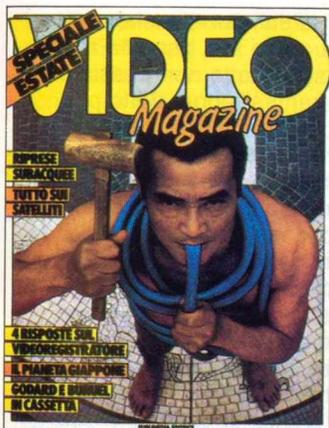
**IL PIANETA GIAPPONE**

**GODARD E BUÑUEL  
IN CASSETTA**



# VIDEO Magazine

ANNO V - N. 45/46  
LUGLIO/AGOSTO 1985  
L. 5.000



Copertina: Un'immagine dal film *Mishima* di Paul Schrader, presentato a Cannes.

**8** POSTA

**10** NOTIZIE

**18** TEST COORDINATO  
AUDIO/VIDEO SCHNEIDER  
di Lorenzo Fratti

**22** TEST TELEVISORE  
SALORA 22 J 70  
di Pietro Mauri

**24** TEST REGISTRATORE  
FISSO PHILIPS VR 6462  
di Patrizia Peletti

**26** TEST REGISTRATORE  
FISSO SHARP VC-483  
di Roberto Guzzi

**28** 4 DOMANDE  
PER 4 RISPOSTE  
I quesiti più ricorrenti di chi si avvicina al mondo video  
di Lorenzo Fratti

**34** VIDE'O MARE  
QUANT'È BELLO...  
Per riprendere sott'acqua  
di Riccardo Albini

**40** ORIGINALE  
TELEVISIVO  
Il video dalla parte della TV  
di Paola Melli

**42** GRAFFITI  
ELETTRONICI  
Nuove strade della pittura  
di Franco Jannelli

**48** VIALE DEL SOL  
LEVANTE  
Il Giappone all'ultimo Festival  
di Cannes  
di Antonello Catacchio

**50** TANTI SCHERMI  
POCO VIDEO  
A Tokyo la ricerca video è  
abbastanza limitata  
di Paolino Accolla

**56** OLTRE IL  
GIARDINO  
In Italia l'installazione di  
Katsuiro Yamaguchi  
di Vittorio Fagone

**60** CITTÀ DEL  
SOGNO  
Un progetto di Paolo  
Portoghesi  
di Claudia Donà

**62** LA NEOMERCE  
Nuovi gadget informatici  
a cura di C.D.

**64** CINEMA IN  
FORMA DI SOGNO  
4 grandi film di Luis Buñuel  
di Goffredo Fofi

**68** ANCHE NELLE  
MIGLIORI  
SACRE FAMIGLIE  
In cassetta l'ultimo film  
scandalo di J.L. Godard  
di Alberto Farassino

**70** VIDEOFIABA  
di Mimmo Lombezzi



**72** EMITTENTI IN  
ORBITA  
I satelliti nell'emissione  
televisiva  
di L. Fratti e R. Guzzi

**78** LE MACCHINE  
DEL TEMPO  
Come ricevere a casa le  
immagini dei satelliti  
meteorologici  
di Riccardo Sterling



**84** RIPRENDIAMO  
LE VACANZE  
È bene che il video maker in  
versione estiva sappia alcune  
cose...  
di Giovanni Piazza

**88** GIRARE  
L'ITALIA  
Stranezze da riprendere  
di Riccardo Albini



**90** È TUTTO UN  
PROGRAMMA  
Appuntamenti televisivi per  
chi va e per chi resta.  
di Antonello Catacchio

**92** SOFT  
di Angelo Frigerio

**94** RECENSIONI

**96** RIPRESA  
di Edo Prando

**98** ARTE  
di Vittorio Fagone

**100** MUSICA  
di Giacomo Mazzone

**102** COMPUTER  
di Mario Salvatori

**104** GIOCHI  
di Benedetta Torrani

**106** SEX  
RECENSIONI

di Mario Salvatore

## QL del Giro

Al Giro d'Italia c'era anche il QL Sinclair. Non era in corsa naturalmente e non gareggiava pigiando sui pedali, ma tutti l'hanno visto ugualmente in azione, perché le classifiche, le statistiche, le analisi del percorso che i telespettatori hanno potuto vedere sono state elaborate proprio grazie a questo computer. Utilizzato tra l'altro in maniera innovativa anche rispetto all'anno scorso in cui si era ripetuto un esperimento simile, servendosi però di uno Spectrum. Il QL veniva infatti interfacciato con il banco di regia, dando così la possibilità di manipolare le immagini realizzando delle scritte ad intarsio, quelle che si sovrappongono alla immagine principale senza però nasconderla. In questo modo sono state mostrate le schede dei vari ciclisti, la composizione delle squadre e così via.

## Col floppy sui fornelli

Gualtiero Marchesi, gran maestro della nouvelle cuisine in Italia (due stelle nella guida Michelin, 18/20 in quella di Gault e Millau) ha curato per *Applicando*, rivista dedicata al computer Apple, un programma che gestisce un ricettario di cucina. Il programma contiene alcune delle ricette del famoso cuoco - una decina - e consente la creazione di un proprio personale ricettario con la raccolta dei mille segreti che fanno la buona cucina.



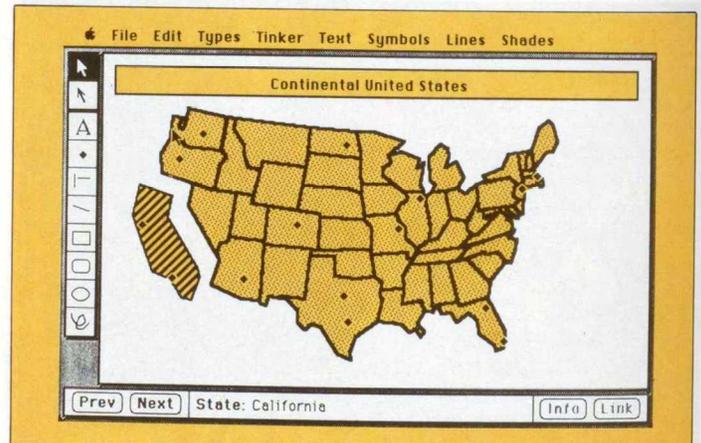
## Archiviare immagini

Macintosh prosegue la sua scalata al mondo dell'immagine con un programma chiamato Filevision, in grado di archiviare indifferentemente immagini ed informazioni associate. Le informazioni riguardanti un soggetto, per esempio, possono essere illustrate tramite una figura sullo schermo le cui parti componenti possono avere associate informazioni alfanumeriche richiamabili con il mouse. Si può, tanto per fare un esempio, partire dalla mappa di una città assegnando ad ogni quartiere una serie di dati locali significativi: abitanti, scuole, servizi sportivi, uffici e così via. Per richiamare in seguito tutta la serie di dati è sufficiente indicare col mouse il settore desiderato. Insomma, un sistema rapido per associare ad una immagine i dati corrispondenti senza dover ricorrere a due differenti archivi e senza utilizzare complicate formule di richiamo, ma semplicemente servendosi del mouse. Proprio questa semplicità è

tra l'altro alla base del successo del Macintosh che ha venduto, stando alle dichiarazioni della Apple, qualcosa come 50.000 unità nei primi 74 giorni di commercializzazione. Un bel record. A proposito di primati notevoli, sempre da Apple giunge un altro interessante dato: in un anno sono stati venduti più di 400.000 Apple IIc in tutto il mondo.

## Un drive per Spectrum

Si chiama pomposamente Discovery I il sistema di memoria di massa con disco da 3 1/2" per Spectrum che arriva direttamente dalla Opus ed è distribuito da Bit shop Primavera. Discovery I risolve finalmente



## Col computer al polso

È il più piccolo terminale per computer esistente al mondo. Grande come un orologio da polso, si chiama RC 1000 ed è prodotto dalla Hattori, una divisione della Seiko. Dispone di uno schermo a cristalli liquidi che visualizza due righe da 24 caratteri ciascuna e può memorizzare fino a 80 pagine da 24 caratteri. Cinque i modi di funzionamento: ora locale, area di memorizzazione, segnale acustico, appuntamenti settimanali, ora mondiale. Il terminale può essere collegato ai micro Commodore, IBM e Apple.

uno dei problemi principali del salvataggio di dati su Spectrum: la registrazione su cassette o microdrive. Lente e poco versatili le prime, poco affidabili i secondi, sempre sul filo del rasoio. Con Discovery I che utilizza i dischetti da 3 1/2" già in uso anche su altre macchine, Macintosh per tutte, questi patemi non dovrebbero più esistere. Discovery I viene gestito con gli stessi comandi dei microdrive grazie ad un programma residente che occupa 8 K e può essere però espanso con Discovery +, che mette a disposizione un secondo disco. Per chi invece pensa già di partire in grande da subito, c'è Discovery II, una doppia unità dischi.



## Ecco il Jackintosh

È senz'altro una delle maggiori e più attese novità dell'anno e sicuramente quella su cui la rinnovata Atari punterà nel futuro la maggior parte delle sue carte: è l'Atari 520 ST, un personal a 512 K con una gestione dei programmi simile a quella del Macintosh targato Apple. Anche qui cioè i menù compaiono sempre sullo schermo come finestre e la scelta tra una opzione e l'altra viene effettuata direttamente dall'operatore servendosi del mouse che indica con una freccia cosa si vuole fare.

Il 520 ST è già stato soprannominato negli USA Jackintosh, con evidente riferimento al suo modello, il Macintosh, e al suo creatore, Jack Tramiel, che ha di recente assunto la presidenza della società dopo avere portato negli anni passati alle stelle le vendite Commodore. Qualcun altro però comincia già a chiamare il 520 "Saint", riferendosi alla sigla, che in inglese suona appunto come santo e alle sue qualità, che si spera risolleveranno le sorti dell'Atari, negli ultimi tempi



non in ottime acque. Il 520 ST dunque ha una memoria RAM da 512 K e una ROM da 192 K, una tastiera piatta e elegante con 95 tasti purtroppo soltanto con disposizione QWERTY, cioè americana, e quindi senza accenti e via dicendo, e un floppy disk da 3½". Insomma sembra in tutto e per tutto il Macintosh se non fosse per qualche particolare che comprende però, cosa più interessante, anche il prezzo. Atari 520 ST, disk drive e monitor monocromatico costano infatti in Inghilterra qualcosa come 782 sterline e in Italia circa un milione e ottocento mila lire, che rispetto ai circa cinque milioni del Macintosh fa una bella differenza. Senza contare che il 520 ST viene venduto con una RAM

di 512 K, mentre il Mac arriva soltanto ai 128 K, nella versione base.

Altra vistosa differenza è che il nuovo Atari gestisce fino a 512 colori, mentre il Mac offre soltanto un elegante, ma monotono bianco e nero. Diversa anche la definizione: che a partire dai 200x320 pixel a 16 colori, passa attraverso i 640x200 punti a 4 colori, per arrivare al massimo di 400x640 pixel in versione monocromatica. Il Macintosh, lo ricordiamo per amore dei confronti, offre 512x342 punti.

Ma torniamo al 520 ST. Il microprocessore è un Motorola 68000 a 32 bit, dunque molto veloce, mentre il linguaggio adottato è il GEM, qualcosa che sta a mezzo tra il sistema operativo e il linguaggio di

programmazione vero e proprio. La sua sigla sta per Graphic Environment Manager ed è stato messo a punto dalla Digital Research, ma sta riscuotendo in questo momento grande successo presso tutti i produttori, tanto che IBM, Olivetti, Apricots e Acorn tra gli altri ci stanno studiando sopra. Insieme alla macchina vengono forniti oltre al Gem, un Basic, un Logo, un Gem paint e un Gem write, programmi per disegnare e scrivere, come è facile intuire. Numerosi i connettori del 520 ST: uno slot per cartridge, una presa MIDI per interfacce musicali, una presa per stampante Centronics e una RS 232, una presa per hard disk da 1,3 Megabyte e una per drive da 1 Megabyte.

Con Atari, anche un altro grande produttore leader del settore home si appresta a sfornare macchine che puntino nella fetta del mercato che sta a metà tra home e personal. Da qualche mese infatti si annuncia come imminente la comparsa del Commodore Amiga, un 512 K con microprocessore a 32 bit che dovrebbe funzionare ad icone come il 520 ST.

### Errata Corrige

Nella rubrica Video Computer del numero 43 (maggio 85) abbiamo indicato erroneamente nella GBC Italiana l'importatore del computer standard MSX della JVC, il quale è invece la JVC - Compagnia Italiana Distribuzione.

Inoltre, la sigla del computer, da noi erroneamente indicata in HC-7G, è invece HC-7E. Ce ne scusiamo con i lettori e con la JVC - Compagnia Italiana Distribuzione.

# VIDEO GIOCHI

di Benedetta Torrani

## Colonizziamo l'America

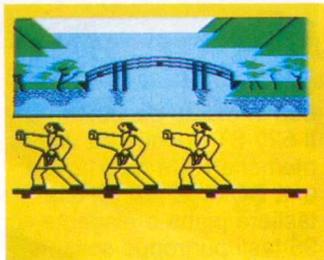
Electronic Arts per CBM 64 e Atari XL

Chissà cosa spinse Cristoforo Colombo ad affrontare il mare sconfinato e sconosciuto: sete di avventura o brama di ricchezza? La storia e più recenti interpretazioni televisive, hanno ampiamente sondato il perché e il per come del personaggio a cui dobbiamo non tanto la colonizzazione delle Americhe, quanto la nostra colonizzazione da parte loro. Qui le motivazioni sono ben più concrete: un vecchio marinaio sostiene che al di là del mare ci sono Sette Città d'Oro che renderanno ricco e famoso il fortunato che le scoprirà. È per questo che in porto c'è una nave pronta ad essere armata ed equipaggiata: 100 soldati, viveri per 52 settimane di navigazione, 300 partite di merci per commerciare con le popolazioni autoctone.

La traversata è lunga ma finalmente, con tanto di fanfara, avvistate la costa. Una scialuppa è subito a terra con qualche soldato, viveri e merce di scambio. A questo punto dipende dalla abilità e oculutezza del giocatore non farsi sopraffare dai 'selvaggi' abitanti del luogo, non affondare nel risalire la foce di un fiume o non trovare decimata la pattuglia lasciata di guardia all'ingresso di una miniera. In compenso dovrete trattare con le popolazioni indigene, arricchirvi del loro oro e approvvigionarvi con viveri freschi.

A poco a poco la vostra nave si caricherà d'oro e aumenterà la conoscenza di questa terra inesplorata. È ora di ritornare in patria per preparare una nuova spedizione con altri mezzi e uomini. Preti compresi, a cui è affidato il compito di fondare delle missioni e civilizzare i nativi - mezzo di dominazione ben più efficace di una guarnigione di soldati. Anche ai novelli Cristoforo non viene levato il fascino di scoprire nuovi territori: un sistema particolare -

chiamato Generatore Casuale di Continenti - permette di impostare il gioco, anziché sulla scoperta delle Americhe, su quella di una terra sconosciuta. È questo il soggetto di *Seven Cities of Gold*, gioco di simulazione e strategia realizzato per la Electronic Arts, dalla Ozark Softscape. Oltre al programma, è molto interessante il lavoro di questo gruppo di programmatori della Ozark, già autori di M.U.L.E. Situati a Little Rock, fuori dall'agitato mondo elettronico della Silycon Valley, si dedicano con fantasia e competenza a costruire dei giochi in cui la possibilità di interazione, la ricchezza dei contenuti, la precisione dell'azione richiedono mesi e mesi di attento lavoro.



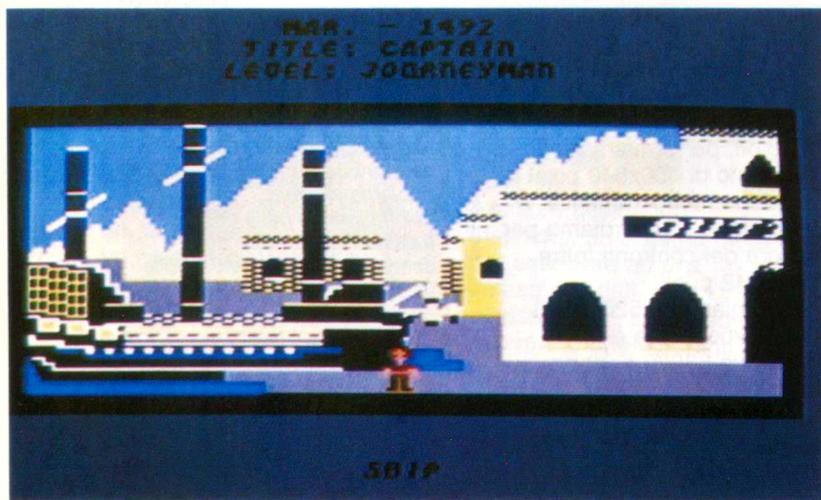
## Arti marziali in TV

Bug Byte per Spectrum

Qualche anno fa la mania delle arti marziali invase prepotentemente gli schermi cinematografici, proclamando Bruce Lee non solo eroe sul campo ma anche eroe degli incassi.

C'è voluto invece un po' di tempo e l'affinamento delle tecniche di programmazione e di risoluzione grafica, per portare i karateki nei chip dei

videogiochi, ma i risultati raggiunti indicano un altissimo livello di sofisticazione grafica e di interazione dinamica: basti osservare i due giochi da bar Karate Champ I e II che sono arrivati in poco tempo ai vertici delle classifiche dei "più gettonati", per rendersene conto. Era quindi d'obbligo attendersi la versione domestica di sittanta arte. *KUNG FU* - della Bug Byte per Spectrum 48K, è il secondo titolo marziale ad entrare in commercio (dopo il più famoso "Bruce Lee" della Datamost) e grazie alla buona varietà di colpi a disposizione permette di simulare con precisione sfide contro il computer o un avversario. Un colpo di difesa e tre colpi di attacco sono alla base dei combattimenti che affronterete in palestra, davanti alla casa del maestro o nel giardino costeggiato dal fiume. Gli uomini si muovono con scioltezza e si abbassano e slanciano in avanti con tempismo e precisione: sta al giocatore naturalmente calibrare i colpi senza sbilanciarsi. I calci, uno al ventre e uno al volto, sono entrambi colpi micidiali e non espongono troppo il giocatore. Quello al ventre, più rapido da eseguire, è ottimo per giocare d'anticipo. Il combattimento può avere anche una risoluzione per "stanchezza". Un buon gioco di "sfianamento" può portare ad atterrare con un semplice pugno l'avversario. L'esito del combattimento - in termini di punteggi - è molto legato alla velocità con la quale si riesce ad abbattere l'avversario - nel caso si giochi contro il computer - mentre se il





vostro antagonista è un amico vince, ovviamente, chi assesta per primo il colpo risolutivo. Per darvi un'idea della vostra possibile predisposizione per le arti marziali, sappiate che se riuscirete in un combattimento solo a totalizzare 30 punti, sarete in lizza per la cintura arancione. Una chicca? Dopo ogni atterramento è possibile rivedere le ultime fasi del combattimento al rallenty!

## Deus ex machina

Automata UK per Spectrum 48K

Definire questo programma un gioco sarebbe veramente riduttivo e non riuscirebbe a descrivere l'originalità e particolarità di *Deus Ex Machina*. Forse sarebbe meglio dire "film al computer", i cui due tempi si svolgono scanditi da una colonna sonora cantata e recitata.

Protagonisti: Ian Duri - musiche, Mel Croucher - idea e regia, Andrew Staggs - programmazione, Frankie Howerd e Dona Bayley - attori. Protagonisti dello schermo video invece: un topolino che, ultimo sopravvissuto, distrugge il sistema difensivo della macchina, la macchina che decide, impazzita, di creare

un uomo vero e non più manipolato dal computer, e l'Uomo Nuovo che si batterà fino alla vecchiaia contro lo stato delle cose computerizzate. Nel primo tempo ha luogo la costruzione dell'individuo e della sua personalità: bisogna dargli un patrimonio genetico, mantenere in vita la sua cellula, ritrovare nella Banca della Memoria gli elementi della sua intelligenza (remember Blade Runner...), fecondare l'ovulo e proteggere la crescita del feto continuamente minacciata dalla Defect Police che gli dà la caccia. Il primo contatto con le emozioni rafforzerà la coscienza dell'Uomo Nuovo e lo tempererà per la prossima lotta contro il Male. Inizia il secondo tempo e

l'Uomo è soldato che obbedisce al comando della polizia in attesa che la forza della maturità lo ponga di fronte alle scelte e all'impegno: la strada dell'evoluzione gli si apre davanti e srotola ai suoi piedi le parole dell'inganno o dell'amore. Solo schiacciando inesorabilmente sotto i piedi l'odio e la violenza l'Uomo Nuovo potrà continuare a vedere la sua città, che in lontananza si distrugge a ogni scelta sbagliata. La vecchiaia è poi momento di riflessione e lotta contro la malattia. La Automata UK, la società di software che ha realizzato il programma, è famosa per la scelta di non realizzare giochi violenti e anche Deus Ex Machina si inserisce in questa sua tradizione.

Il tema, forse, è un po' scontato e melodrammatico, ma la realizzazione e la dinamica del programma sono veramente unici. La colonna sonora, che come abbiamo detto scandisce il tempo, è registrata su una seconda cassetta - oltre a quella del programma - e va fatta partire all'inizio del gioco seguendo l'apposita istruzione.

Il giocatore attraversa tutti i passaggi della nascita ed evoluzione dell'Uomo Nuovo cercando con la sua azione di mantenere alta la percentuale di riuscita. Il progredire dell'azione non è quindi dato dall'avere raggiunto o no un certo risultato - secondo un criterio progressivo tipico dei videogiochi - ma dal tempo che passa. La storia va avanti da sola: se il giocatore agisce con giustizia, l'Uomo Nuovo si rafforza e il mondo non si riduce in cenere. Altrimenti il corso della storia è inarrestabile.

Rispetto al 'gioco' - o a quello che noi siamo stati abituati a considerare gioco elettronico - questo è sicuramente un difetto - in fin dei conti l'unica cosa che cambia è un valore percentuale, per altro molto difficile da mantenere sopra il livello di zero - ma come abbiamo detto all'inizio questo programma è qualcosa di più e soprattutto di diverso, che tenta una comunicazione su piani paralleli: la musica, il video, il computer.

La grafica molto precisa e fluida, la musica ripetitiva e a tratti leggermente paranoica contribuiscono a magnetizzare lo sguardo su uno schermo che procede colorato e inesorabile.

## CLASSIFICA

- |    |                         |            |
|----|-------------------------|------------|
| 1  | <b>Skool Daze</b>       | Microspher |
| 2  | <b>Full Throttle</b>    | Access     |
| 3  | <b>Past Finder</b>      | Activision |
| 4  | <b>Grifon</b>           | Quicksilva |
| 5  | <b>Supersmash</b>       | Commodore  |
| 6  | <b>Match Point</b>      | Psion      |
| 7  | <b>Atic Atac</b>        | Ultimate   |
| 8  | <b>Sabre Wulf</b>       | Ultimate   |
| 9  | <b>Ghostbusters</b>     | Activision |
| 10 | <b>Raid over Moscow</b> | Access     |

Per gentile concessione della rivista Videogiochi. Gruppo Editoriale Jackson.