VIDEO Magazine

SPOT KILLER

FOTOGRAFARE IL VIDEO

CASSETTE PER TUTTI I GUSTI

PULISCITESTINE

TELECAMERE INTEGRATE A CONFRONTO

PUBLIMEDIA EDITRICE

VIDEO Magazine

ANNO IV - N. 44
GIUGNO 1985
L. 5.000

Copertina: Foto di Maurizio Brera.

8 POSTA

10 NOTIZIE

18 DALLA FINLANDIA CON COLORE
Intervista al Direttore Commerciale della Salora
di Angelo Frigerio

20 TEST TELECAMERA PHILIPS 4053
di Roberto Guzzi

22 TEST TELEVISORE HITACHI CPT 2250/S
di Lorenzo Fratti

26 RIMEDI CONTRO IL MAL DI TESTINA
Quando e come usare il puliscitestine
di Riccardo Albini

30 CAMCORDER A CONFRONTO
Telecamera e videoregistratore integrati in un unico apparecchio.
di Lorenzo Fratti

36 INTERFACCIA PURE!
Il matrimonio tra computer e videoregistratore
di Riccardo Albini

42 LA PUBBLICITÀ VI ANNOIA? C'È LO ZAPPING!
In U.S.A. è in commercio un apparecchio in grado di eliminare gli spot
di Andrea Visconti

48 VIDEOCLICK
Fotografare il video è una nuova passione. Le norme tecniche minime che occorre conoscere
di Luca Gerosa

56 HO FATTO SPOT!
Un collezionista di spot pubblicitari racconta...
di Stefano Pancera

58 LA PALESTRA DELLO SGUARDO
Qualcosa si muove: è nata la Videoteca di Varese
di Vittorio Fagone e Angelo Frigerio

62 PATOLOGIE INTERATTIVE
Il primo videodisco interattivo d'arte
di Luca Muscarà

66 TENSIONI ALTERNATE
Un esperimento televisivo per un mercoledì di calcio
di Antonello Catacchio

68 TUTTO FA GIOCO
Intervista con Brando Giordani. Un uomo di punta della RAI
di Lucio Giordano

70 IL TERRORE CORRE SUL NASTRO
Tutto il brivido in cassetta
di Roberto Duiz

74 LA PRIMA È VINCENTE
Un'etichetta italiana per le videocassette. AVO Film.

76 IL TELEFONO LA TUA IMMAGINE
Videotelefonate e altri scenari del futuro.
di Riccardo Albini

83 NUOVE CASSETTE PER TUTTI I GUSTI
Il mercato è in fermento: una carrellata delle ultime uscite in videocassetta.

92 SOFT
di Angelo Frigerio

94 RECENSIONI

98 RIPRESA
di Edo Prando

100 ARTE
di Vittorio Fagone

102 COMPUTER
di Mario Salvatori

104 GIOCHI
di Benedetta Torrani

106 SEX RECENSIONI

VIDEO COMPUTER

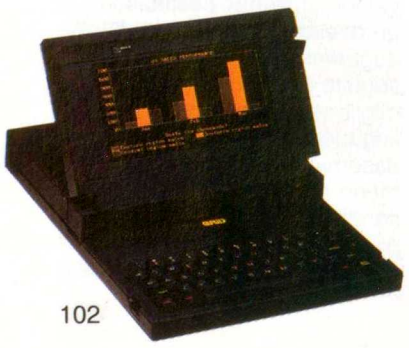
di Mario Salvatori

Sinclair portatile?

Dalla *Sinclair* arrivano conferme che è in produzione un portatile Spectrum. Ma, contrariamente a quanto si diceva in un primo tempo, il nuovo computer non entrerà in produzione sul mercato prima della fine dell'anno. Secondo le indiscrezioni, comunque, il portatile dovrebbe incorporare un modem da 300 baud, un software di comunicazione su ROM, cioè sempre presente nella macchina, e dovrebbe utilizzare come memoria di massa i famosi microdrive, l'ultima invenzione *Sinclair*. In Inghilterra il prezzo dovrebbe essere attorno alle 250 sterline.

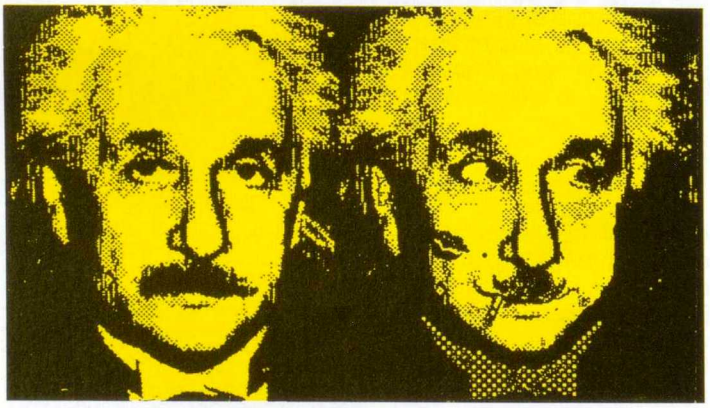
Il computer col paracadute

Secondo il costruttore, resiste e continua a funzionare anche quando viene lanciato dal primo piano di una casa. E gli americani che lo producono hanno provato a collaudarlo paracadutandolo nella tristemente nota invasione di Grenada, l'isoletta dei Caraibi. È un nuovo potente portatile che viene dagli Usa e riscuote, pare, anche le simpatie dell'inquilino della Casa Bianca. Si chiama *Grid Compass* ed è dotato di uno schermo elettroluminescente ad alta risoluzione: 320 × 240 punti e 25 righe per 80 colonne. Una versione più potente offre però una risoluzione di 512 × 256 punti e 25 righe per 128 colonne. Notevole la potenza: 512 K RAM più 384 K di memoria a bolla magnetica, sostanzialmente una memoria di massa residente, che non scompare cioè allo spegnimento del computer. La carrozzeria, robustissima come si è detto, è in lega al magnesio e una volta chiusa protegge lo schermo dagli urti e trova posto in una ventiquattrore. Il microprocessore 8086 a 16 bit lavora con il sistema operativo Grid-OS e può lavorare anche in standard MS/DOS, quello dell'IBM per intenderci, avendo così a disposizione una biblioteca di programmi veramente vasta e specializzata in ogni settore. Tra i 15 modelli di elaboratori portatili *Grid Compass* ce n'è anche uno in versione militare: il Tempest, realizzato con un sistema di schermature che garantiscono l'assoluta sicurezza contro le intercettazioni dei dati. All'altezza delle sue prestazioni veramente eccezionali il prezzo della versione standard: più o meno 10.000.000 di lire.



TeleMac

Si chiama *Magic* ed è un nuovo sistema di interfaccia video con telecamera per personal computer Macintosh importato dalla Paolini di Roma. *Magic* permette di riprendere con una qualsiasi telecamera (ma il sistema prevede anche la vendita di una telecamera su misura) una fotografia o un grafico e di elaborarla sullo schermo servendosi di Mac Paint, il programma grafico del Macintosh. Collegando poi una stampante Apple Laserwriter al Mac è possibile naturalmente inserire immagini in pagine con testo o stampare l'immagine elaborata. Caratteristica di Magic è quella di utilizzare lo schermo del Macintosh come monitor prima che l'immagine venga memorizzata nel programma, con la possibilità quindi di modificare inquadratura, messa a fuoco e così via. Magic costa 1.600.000 lire più IVA e 2.100.000 più IVA se si acquista il package completo di telecamera.



Videogiochi per l'Etiopia

La solidarietà internazionale del mondo musicale a sostegno delle popolazioni africane colpite dalla carestia ha fatto proseliti anche nel mondo del software-gioco per computer. Sull'onda del successo di Band Aid, il supergruppo di rockstar inglesi messo insieme da Bob Geldof, cantante dei Boomtown Rats, che ha inciso la canzone "Do they know it's Christmas?", l'industria di software-gioco inglese ha prodotto una compilation di giochi, intitolata *Soft Aid*, il cui ricavato andrà a sostegno delle popolazioni africane. La compilation è prodotta in due versioni, per Spectrum e Commodore 64, e ciascuna contiene dieci giochi tra cui alcuni molto famosi come *Starbike* (The Edge), *Ant Attack* (Quicksilva) e *Sorcery* (Virgin), nella versione per Spectrum, e *Beam Rider* (Activision), *Kokotoni Wolf* (Elite) e *Flak* (US Gold), nella versione per Commodore 64. *Soft Aid* è venduto al prezzo di 4,99 sterline, quando il prezzo medio di un solo gioco sul mercato inglese è di 7-9 sterline.
Il prezzo della compilation e le finalità dell'operazione hanno già fatto salire Soft Aid, dopo solo tre settimane, al primo posto nelle classifiche di vendita inglesi.

Per analfabeti

Finalmente anche chi non conosce una sola parola di inglese potrà divertirsi come gli altri a giocare con quei programmi chiamati adventure in cui, invece di rincorrere hamburger impazziti o sfuggire a minacciose astronavi, ci si deve muovere con le parole in una ragnatela spesso inestricabile di situazioni. *Shadow fire* è infatti un programma-adventure per CBM 64 e Spectrum 48 K realizzato dalla Beyond senza una sola riga di testo, ma ricorrendo esclusivamente a schermi grafici e icone. La soluzione non è delle più originali – c'è il solito prigioniero da liberare, con contorno di battaglie spaziali e viaggi galattici – ma gli schermi grafici, bellissimi, e le particolari modalità di gioco bastano a conferire un aspetto rivoluzionario al programma. Un portavoce della Beyond ha detto che i programmatori si sono ispirati al motto: "Una immagine vale più di mille parole". Crediamogli.

Nuovo Commodore

Si chiama 128 il nuovo *Commodore* destinato probabilmente a succedere al Commodore 64. Le prestazioni di questo apparecchio sono di grande qualità e indicano una tendenza, del resto recepita anche da Atari, al progressivo innalzamento della soglia di prestazioni dei computer della fascia home, portandoli a livello dei personal: con il 128 tende cioè a scomparire la differenza esistente tra computer da casa e computer da lavoro.
Il Commodore 128 ha, come indica la sigla, una memoria RAM da 128 K, espandibili a 512 K, ma soprattutto incorpora tre diversi sistemi operativi, i programmi contenuti nella memoria ROM del computer che gli consentono di controllare la sequenzialità e l'elaborazione dei programmi, ovvero il loro funzionamento.
Oltre al nuovo sistema operativo del 128, il nuovo computer contiene il sistema operativo del Commodore 64 e il cosiddetto CP/M, un particolare sistema operativo utilizzato solitamente nei personal computer da diversi milioni di lire.
Questa contemporaneità di sistemi operativi apre al nuovo *Commodore* la compatibilità con una biblioteca di programmi potenzialmente enorme. Innanzitutto ci sono i programmi già presenti sul mercato per il Commodore 64 e il sistema CP/M, qualcosa come 6000 programmi già disponibili, e poi è facile ipotizzare che le case di software si butteranno a pesce sul nuovo computer cosicché giochi, programmi gestionali, grafici e musicali non mancheranno di certo.
È la prima volta che la Commodore sceglie di proporre sul mercato un nuovo computer che non sia incompatibile con quelli precedenti e questa positiva novità è stata sottolineata anche dallo styling della tastiera, tutta bianca e dalla forma molto più slanciata e sottile che non i precedenti modelli Commodore.

Psychedelia

Una serie di puntini colorati si muovono pazzamente sullo schermo, agitandosi come folletti e cambiando continuamente colore al ritmo di una musica trascinante. È la versioni domestica di quei famosi giochi di luce psichedelici che andavano di moda qualche anno fa nelle discoteche e che ora arrivano anche sullo schermo di casa per rallegrare le festine in famiglia. Il programma, per computer naturalmente, si chiama allusivamente *Psychedelia* ed è stato realizzato per Spectrum, CBM 64, C16, e per lo standard MSX dalla Llamasoft.
Il sottotitolo del programma lo presenta "sintetizzatore di luci" e in effetti *Psychedelia* permette di creare con i colori gli stessi effetti che un sintetizzatore consente con i suoni.

VIDEO GIOCHI

di Benedetta Torrani

I Signori della notte

Beyond per Spectrum

Dopo il successo ottenuto dal gioco The Hobbit – uno degli adventure game tra i più famosi nel mondo e forse sinonimo stesso di adventure grafico/testuale – la saga nordica di Tolkien è di nuovo il tema di un gioco.
L'attenzione si è appuntata questa volta sul Signore degli Anelli, cui è ispirata una trilogia di giochi dalla struttura complessa ed entusiasmante.
The Lords of Midnight, il primo, uscì l'anno scorso in versione Spectrum e si creò immediatamente una schiera di fan: a metà tra il gioco di simulazione, di strategia e di avventura, narra la storia della conquista della Terra di Mezzanotte da parte dei Lords, che devono strapparla all'infausto dominio di Doomdark, signore delle tenebre, che se ne è impossessato grazie ai poteri conferitigli dal suo anello magico. Per portare Luxor, Principe della Luna, alla vittoria ci sono due strade: o affrontare il suo esercito su un campo di battaglia e sconfiggerlo, o rubare, dalla torre di ghiaccio dove è custodito, l'anello magico. Il giocatore controlla quattro personaggi e attraverso i loro occhi guarda il mondo e agisce.
Doomdark's Revenge, il secondo titolo della trilogia, racconta il seguito della saga dei principi della terra di Mezzanotte. Luxor viene a sapere che suo nipote Morkin è stato fatto prigioniero da Doomdark grazie all'inganno di sua

figlia Sherath, di cui il giovane erede al trono si era innamorato.
Usando il potere dell'Anello della Luna che gli permette di comandare i suoi alleati e di dar loro consigli e istruzioni per la guerra, Luxor affronta cinque tribù — Giants, Dwarves, Icelords, Barbarians e Fey – non sempre e non tutte animate da spirito di amicizia. Per liberare Morkin e riportarlo a Varenorm saranno di aiuto altri due personaggi da voi comandati: Tarithel l'elfo e Rorthron, vecchio e saggio mago.
Per assicurarsi però la vittoria definitiva bisogna anche distruggere Sherath, andandola a scovare nella sua dimora segreta.
A completare la trilogia uscirà in autunno *Eye of the Moon*, di cui ancora non si conosce nulla.
Ciò che ha affascinato immediatamente i giocatori è la straordinaria ricchezza della grafica: semplice e stilizzata nel tratto, è però ricchissima di scene e ambienti diversi.
I personaggi si muovono in lande desolate, scure foreste ai cui margini troneggiano austeri castelli. In ogni momento del gioco i personaggi possono guardarsi intorno per tutti i 365 gradi dell'orizzonte. Nel primo gioco ci sono ben 32.000 schermate, nel secondo 48.000 e chissà quante nel terzo...
È questa enorme varietà di visioni che dà fascino al gioco e rende facile immedesimarsi nei personaggi e nell'ambiente delle Terre di Mezzanotte.
Lords of Midnight e Doomdark's Revenge sono entrambi compatibili con Spectrum, mentre è già stata realizzata la versione Commodore 64 del primo "capitolo": il secondo sarà pronto verso settembre.

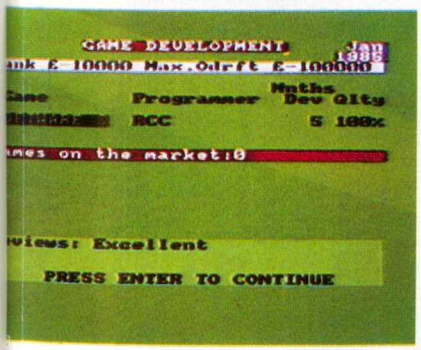
L'assassino e le buone maniere

Infocom per Apple II

È questo il sottotitolo di un nuovo gioco della Infocom: *Suspect*, un classico del thriller per il quale la società americana detiene il primato assoluto su computer.
È un adventure testuale la cui particolarità risiede nel fatto che il gioco si sviluppa in modo differente a seconda delle mosse del giocatore. È questa una finezza di alcuni dei più famosi adventure prodotti dalla casa americana che lascia molta più libertà al giocatore di interagire con la storia.
Ma veniamo a *Suspect*.
Halloween, la notte dei travestimenti, ci vede invitati a una festa in casa Wellman. Villa hollywoodiana con piscina, giardino e servitù. Veronica, la padrona di casa, nell'ubriachezza si macchia il vestito. Sceglie uno strano posto per cambiarsi, lo studio, e lì viene trovata uccisa poco dopo.
Era una vostra amichetta, lo sanno tutti e per di più siete un tipo un po' strano, è facile che i sospetti ricadano su di voi. Anche l'assassino ci ha pensato e ha architettato bene gli indizi che portano l'ispettore sulle vostre tracce. Sta a voi vestire i panni del detective e trovare il vero colpevole. Il gioco inizia nella confezione stessa, che vi mette in mano: una pagina strappata di giornale, una ricevuta di un negozio di costumi, due bigliettini manoscritti e una lettera del vostro editore – già, perché nella vita siete un giornalista – che vi commissiona un articolo sulla festa.

Giocarsi l'azienda

Provate a chiederlo a una qualunque software house quanto sia facile guadagnare facendo programmi per computer. Fino a che si trattava di videogiochi per consolle domestiche di soldi se ne facevano a palate, ma appena ci si è addentrati un po' di più nella programmazione per i computer, gli affari hanno cominciato a calare: per le software house ovviamente, perché per i pirati ciò ha significato la manna dal cielo. È forse con un po' di ironia quindi che la Addictive Software ha realizzato *Software Star*, un gioco di simulazione ambientato nel



cuore stesso dell'industria softwarista.
Il giocatore si trova alle prese con una software house in crisi, da riportare in careggiata: bisogna trovare il titolo del gioco, far lavorare bene il gruppo di programmatori – che, si sa, sono un po' pazzi e quindi facili a distrarsi – impostare la campagna pubblicitaria di lancio di ogni nuovo programma, decidere che atteggiamento tenere nei confronti della concorrenza. Insomma, fare tutto ciò che

si confà a un manager.
I parametri fondamentali da tenere in considerazione sono: la qualità del programma immesso di volta in volta sul mercato, i dati di vendita – che, suddivisi per regioni, permettono un più facile intervento sanatorio in caso di insuccesso parziale –, l'immagine di cui la vostra ditta gode in pubblico. Di mese in mese potrete verificare i risultati del vostro operato: dati di vendita e classifiche alla mano.
Se avete saggiamente amministrato la società bene, altrimenti rischiate che l'assemblea degli azionisti vi destituisca.
Come in altri giochi di simulazione manager-finanziaria la partita è senza fine: tutto dipende dall'abilità del giocatore e dalla sua capacità di resistenza.
Prodotto dalla *Addictive Software* per lo Spectrum.

Rubare le pagelle

Finalmente un po' di irriverenza nell'ormai prolifico mondo del software per computer. Solo nei sogni di qualche ragazzino genio dei tasti si era insinuata l'idea di fare un videogioco sulle marachelle scolastiche: ora il sogno è diventato realtà.
Skool Daze – persino il titolo l'hanno scritto sbagliato: ignoranti! – tratta addirittura del tema preferito da ogni scolaro: rubare le pagelle per poter scrivere i voti necessari per la promozione.
Le pagelle sono custodite in una cassaforte situata nella sala professori, dove naturalmente è severamente proibito entrare ad ogni studente.
Ma questa non è l'unica regola a cui gli scolari devono sottostare: devono essere sempre presenti alle lezioni e stare seduti composti ai propri banchi, non devono entrare nelle altre aule e nell'ufficio del preside, non devono fare schiamazzi, correre nei corridoi, picchiare i compagni, insomma tutto quello che anche noi non potevamo fare. Ma come si sa le regole son fatte per essere violate, basta che si usi una certa accortezza nella trasgressione. Se non fosse così, d'altronde, non si potrebbero rubare le pagelle custodite nella sala proibita.
Non basta: la cassaforte è chiusa con una combinazione che solo i professori conoscono. Quattro di loro posseggono le quattro lettere che ne formano il codice. Bisogna in tutti i modi riuscire a carpirgliele, approfittando di un loro momento di debolezza causato da una fiondata ben assestata.
Tutto ciò va fatto di nascosto e rispettando, all'apparenza, le regole. Se i professori vi vedono: nota sul registro. E a furia di accumulare note si viene espulsi.
La grafica è della migliore tradizione dello Spectrum. La scuola è suddivisa in vari piani su cui si affacciano i corridoi e le aule, e il nostro rappresentante sul video si muove con disinvoltura tra i vari pericoli.
Prodotto dalla *Microsphere* e compatibile con lo Spectrum 48K.

CLASSIFICA

1	***Skool Daze***	(Microspher)
2	***Past Finder***	(Activision)
3	***Super Smash***	(Commodore)
4	***Grifon***	(Quicksilva)
5	***Match Point***	(Psion)
6	***Full Throttle***	(Access)
7	***Ghostbusters***	(Activision)
8	***Atic Atac***	(Ultimate)
9	***Sabre Wulf***	(Ultimate)
10	***Raid over Moscow***	(Access)

Per gentile concessione della rivista Videogiochi. Gruppo editoriale Jackson.