

VIDEO

Magazine

4 D'ITALIA

TELEVISIONE EVOLUTA

WATCHMAN

**E ANTENNE COME
PERCHE'**

OBLADI OBLADA



VIDEO

Magazine

ANNO IV - N. 41
MARZO 1985
L. 5000



Copertina: un'immagine dal servizio "Tokyo Video Festival"

12 POSTA

16 NOTIZIE

20 TEST
PROIETTORE
SONY VPH-5024 PS
di Roberto Guzzi

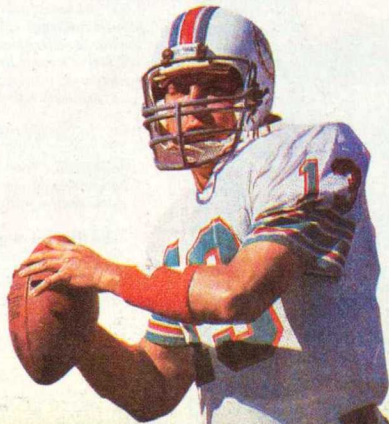
24 TEST
TELECAMERA
CANON VC200
di Pietro Mauri

28 TEST
REGISTRATORE
BOSCH VHR 50
di Roberto Guzzi

30 VERSO
L'EUROPA
DELLE TELEVISIONI
Un testo della Gazzetta
Ufficiale CEE
a cura di Francesco Spinelli

34 DIEGO 100
PER 100
Nuovo serial di Abatantuono
di Roberto Duiz

36 LA
SQUADRA
DELLE TELECAMERE
I punti di vista del Superbowl
di Riccardo Albini



38 SE UNA NOTTE
IN METRO UN
VIAGGIATORE
Il video nella metropolitana di
Parigi
di Stefano Pancera

42 TOKYO VIDEO
FESTIVAL
Un resoconto dal più
importante festival di video
di Paolino Accolla

50 OBLADI
OBLADA
Dopo i clip una trasmissione
di reportage e racconti
di Fulvio Rinaldo



56 LA TV DA
PASSEGGIO
Sta per arrivare il watchman,
televisore tascabile Sony
di Lorenzo Fratti

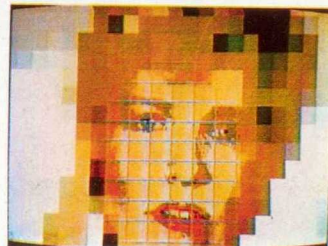
60 L'EVOLUZIONE
DELLA SPECIE
Possibilità di miglioramento
dell'immagine televisiva
di Franco Visintin

66 CERVELLONE
L'incontro tra video e
computer. Studio Pontaccio
di Paolino Accolla

72 ARTIGIANI
ELETTRONICI
Il cine e il video "diversi" alla
ricerca di una identità
di Vittorio Fagone

78 NELL'ALTO DEI
TETTI
di Lorenzo Fratti e Roberto
Guzzi

86 ARTE
ELETTRODOMESTICA
di Luca Muscarà



90 UNA CANZONE
PER UN CLIP
di Giovanni Piazza

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

COMPUTER

di Mario Salvatori

Un plotter per, CBM 64

Costa poco più di 400.000 lire e stampa a quattro colori il plotter 1520 prodotto da Commodore per il suo CBM 64. Stampa su carta comune in rotolo largo 114 mm con un'area di lavoro in orizzontale di 96 mm per un totale di 280 punti, mentre in verticale il movimento è ovviamente continuo con la possibilità di programmare 2000 posizioni. I colori delle speciali penne a sfera con inchiostro ad acqua sono nero, rosso, blu, verde e la velocità di stampa è di 12 caratteri al secondo, mentre la velocità di plottaggio è di 260 passi al secondo. È l'ideale per la produzione di grafici a colori e disegni geometrici, diagrammi ed istogrammi, schemi circuituali e costruttivi e in più può riprodurre listati e testi.

Software didattico made in Italy

Costano 8.000 lire, escono ogni 15 giorni, si trovano all'edicola sotto casa e insegnano qualsiasi materia con l'uso del computer. Sono i nuovi software didattici su cassetta interamente elaborati in Italia dalla Enda, una società specializzata nella realizzazione di prodotti editoriali in edicola, con alle spalle una tradizione di produzione editoriale su carta per conto del gruppo Ricordi. E infatti proprio per le Edizioni Beatrice D'Este, del gruppo Arti Grafiche Ricordi, la Enda ha messo a punto un interessante piano editoriale:



progettare, produrre e distribuire su larga scala programmi educativi e didattici rivolti agli studenti della Scuola Media, ma da utilizzare a casa, dopo le ore scolastiche. Italiano, matematica, letteratura classica, musica e altro sono nei progetti dell'editore. Tra i primi titoli usciti "Tema", un vero e proprio corso interattivo di composizione letteraria, "Odissea", una interessante esplorazione del capolavoro di Omero, "Matematica", in tre volumi e "Musica", con un taglio editoriale leggermente diverso dai precedenti.

Finché la barca va...

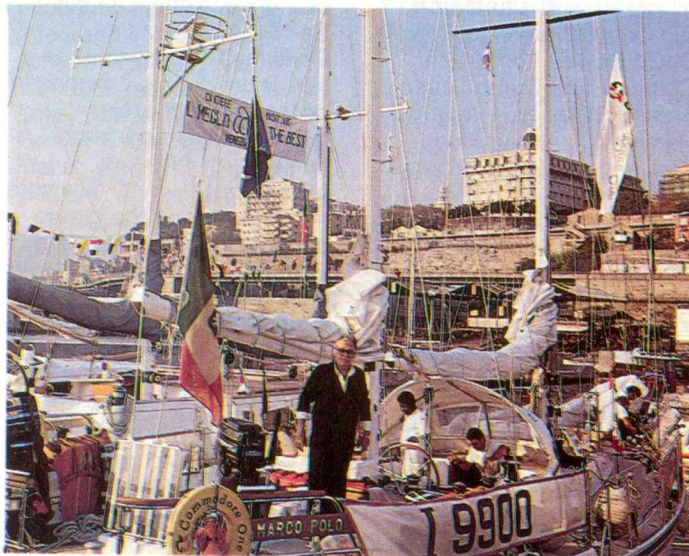
Prettamente manageriale, gestisce le trasmissioni via radio con la terraferma, esegue il check-up permanente del motore e dell'impianto elettrico, collega tra di loro le attrezzature di bordo, mostra, nella navigazione sottocosta, le carte nautiche della zona, traccia momento per momento la rotta della barca e segna in ogni istante la posizione. Non è un efficientissimo nostromo, ma un altrettanto versatile computer: il Commodore 64 Executive. Piazzato sopra uno splendido ketch di 18 metri aiuterà Giorgio Moser, un regista cinematografico giramondo, a compiere una navigazione di 20.000 leghe nel cuore dell'America. Il viaggio, che sarà al centro di una serie televisiva intitolata appunto "Ventimila leghe dentro l'America", prenderà

le mosse da San Salvador, attraverserà il Golfo del Messico, risalirà il Mississippi, per 4000 chilometri, poi l'Illinois, il lago Michigan, i laghi Huron, Erie e Ontario. Attraverso l'Hudson arriverà infine a New York e da qui di nuovo nel Golfo del Messico davanti alla Florida.

Il tramonto dell'Adam

Dopo Texas Instruments e Mattel, un'altra gloriosa azienda ha deciso di ritirarsi dal campo dell'home computing. La Coleco ha infatti deciso di abbandonare non solo la produzione dell'Adam, un interessante esempio di home ad alto livello, ma addirittura di allontanarsi del tutto dal campo dell'elettronica. La CBS Electronics verrà infatti smantellata e come caratteristica distintiva della casa rimarrà la produzione di dischi musicali. Insieme all'Adam, insieme al software prodotto dalla casa, scompare anche un altro grande protagonista della storia dell'informatica di massa o diffusa che dir si voglia: la console Colecovision.

Adam era una buona idea anche se la realizzazione era pessima. La stampante a margherita, ma un po' lenta e rumorosa, la memoria di massa su cassetta ma non standard e quindi non compatibile con nessun altro sistema, un Basic simile a quello Apple ma non completamente compatibile. Una via rischiosa insomma, anche se, lo ripetiamo, interessante. E ora purtroppo il malinconico tramonto.



Il ketch di 18 metri che ospita il Commodore 64 Executive.

Non se ne parla nemmeno!

Certo, non avrebbe avuto una parte da grande protagonista, ma la scena era talmente spettacolare che un po' di pubblicità sarebbe arrivata anche a lui. L'idea era venuta a qualcuno, sul set dell'ultimo film di Robin Williams e Kurt Russel: "The best of times": un reporter impazzito dall'entusiasmo durante una partita di football non riesce a trattenersi e... innaffia la tastiera di un computer. Chodi McReynolds, responsabile della pubblicità della Osborne Computer Corp, ha però impedito l'umido debutto dell'informatica sullo schermo. Interpellata telefonicamente da un responsabile della produzione cinematografica sulla possibilità di utilizzare per le riprese un computer della sua azienda, ha infatti risposto senza esitazioni: Assolutamente no. "E pensare", ha commentato una fonte interna al set, "che le avevano assicurato che il computer avrebbe funzionato ugualmente".

Scusi, per il Duomo?

Quando si circola per le strade di una città sconosciuta, riuscire ad arrivare a destinazione è sempre un'impresa ardua. La Hertz, una società internazionale specializzata nel noleggio di auto, ha sperimentato da parecchio tempo negli Stati Uniti e



Il Pro-Lite Texas Instruments.

finalmente ora introdotto anche in Italia, un sistema di guida elettronica personalizzata. Presso l'agenzia di noleggio Hertz, il cliente trova un elaboratore che è in grado di fornirgli su carta e in una delle cinque lingue disponibili (italiano, inglese, francese, spagnolo e tedesco) un itinerario completo per raggiungere una delle decine di mete immagazzinate nella memoria del computer. Il software, elaborato negli Usa, ma che gira su un Olivetti M 24, fornisce infatti tutte le informazioni su distanze, sensi unici, percorsi alternativi, isole pedonali, lavori in corso per raggiungere sedi di compagnie aeree, alberghi, consolati, università, scuole, agenzie Hertz, stazioni ferroviarie, stadi, teatri, cinematografi, monumenti notevoli. Per ora il servizio, gratuito per il cliente, è disponibile in Italia soltanto all'agenzia dell'Aeroporto di Linate, ma il progetto è quello di allargare l'esperienza, che sta incontrando notevole successo presso il pubblico dell'azienda, anche agli altri aeroporti italiani. Roma

Fiumicino sarà la prima candidata all'estensione del servizio, ma anche Torino, Genova e così via potranno usufruirne in seguito. Oltre alle indicazioni relative alla città sede del servizio, il computer è tra l'altro in grado di fornire itinerari e distanze anche per una serie di altre città situate nell'immediato circondario.

Dalla Texas per viaggiare

Si chiama Pro-Lite il nuovo computer portatile della Texas Instruments. Memoria a 256 Kbyte espandibile fino a 768 Kbyte, microprocessore a 16 bit 80C88, floppy disk drive incorporato da 3,5", alimentazione a rete o ad accumulatori e schermi a cristalli liquidi da 25 righe per 80 caratteri sono le sue caratteristiche principali. Il microprocessore consente la piena compatibilità con i personal computer operanti sotto il sistema operativo MS-DOS ed è quindi collegabile con tutti gli altri modelli, da tavolo e

trasportabili della serie Professional Computer della Texas Instruments. Per quanto riguarda il software disponibile, Texas Instruments distribuisce direttamente il sistema operativo MS-DOS 2.1, l'MS-Basic, il linguaggio Pascal, e tra gli altri data base, il Multiplan. Numerosi pacchetti come l'Open Access, il Framework, il Wordstar, l'Easywriter e altri sono invece distribuiti da produttori indipendenti. Altra interessante caratteristica del Pro Lite è la possibilità di accedere agli archivi dei PC IBM. Principale periferica del Pro Lite è una stampante a trasferimento termico, sempre portatile, che stampa sia su carta comune che su carta termica. Il prezzo del Pro Lite si aggirerà attorno ai 6 milioni di lire mentre la stampante costerà circa 1 milione di lire. Texas non è nuova alla produzione di computer portatili e anzi fu uno dei primi produttori negli anni 70 a presentare una linea di terminali portatili: la serie Silent 700, e da allora ha continuato a conquistare in questa particolare fascia di mercato, una posizione di grande importanza. Secondo l'azienda, il mercato degli elaboratori portatili crescerà di pari passo nei prossimi anni con quello del personal computing, conquistando nel 1987 una quota di presenze in Europa occidentale pari al 13%, che corrisponde grosso modo alle 130-150 mila unità. Tali secondo le stime sono gli utilizzatori che nei prossimi anni sentiranno l'esigenza di viaggiare portandosi nella 24 ore un piccolo computer, ma con le stesse capacità di elaborazione dei suoi fratelli più grandi.

Poker & Black Jack

Con questo gioco vi sembrerà di trovarvi di fronte ad uno dei tavoli verdi del più bel casinò di Las Vegas.

Si può giocare a Poker o Black Jack, da soli o fino a 4 persone, con l'ovvio scopo di riuscire a battere Max, il terribile mazziere elettronico, e gli altri avversari riuscendo ad accumulare più soldi possibile.

Il Black Jack è simile al 7 e mezzo: bisogna riuscire a raggiungere il punteggio più possibile vicino a 21.

Ovviamente non bisogna sballare superando il 21 e perdendo così la puntata effettuata.

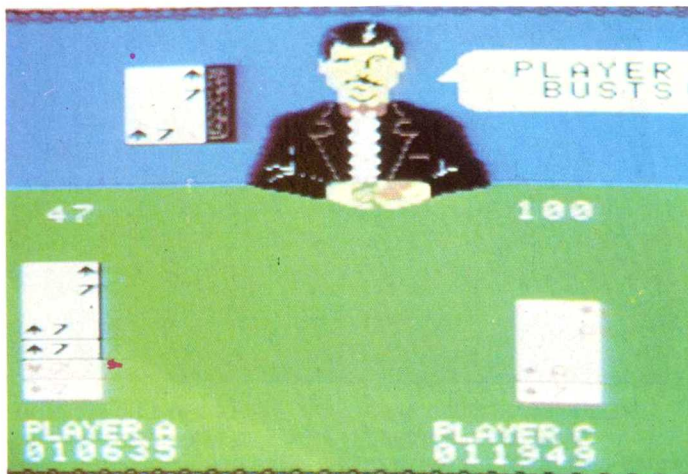
Come sempre, a parità di punti vince Max.

Iniziato il gioco, sul video apparirà l'immagine di un panno verde dietro il quale è seduto l'implacabile Max.

Tutte le carte si contano secondo il loro valore numerico ad eccezione delle figure, che valgono sempre 10 punti, e dell'asso che può valere 1 o 11 a seconda della somma delle carte che si hanno in mano.

Usando la tastierina del joystick si possono dare le disposizioni del gioco: chiedere un'altra carta (è possibile chiederne fino a sette); informare Max di essere servito e, dopo aver visto le prime due carte, raddoppiare la puntata iniziale.

Prima di iniziare a giocare bisogna puntare (da un minimo di 1 dollaro ad un massimo di 499). La partita terminerà quando i giocatori avranno perso tutti i soldi. In ogni caso non è possibile ipotecare, o impegnare,



l'orologio, la camicia, i pantaloni o indumenti di "altro genere".

Il Poker invece in questa cartuccia diventa molto singolare.

Invece di ricevere cinque carte coperte ne arrivano due, una coperta e una scoperta, mentre le altre tre saranno tutte scoperte e si otterranno solo dopo ogni puntata.

Inoltre: non è possibile cambiare alcuna carta, non esiste il cip ed ogni giocatore deve giocare solamente contro Max.

La somma di apertura può variare da 1 a 100 dollari, mentre le puntate successive non devono mai essere superiori al doppio della puntata iniziale.

Anche qui il gioco termina con l'esaurirsi dei fondi dei giocatori.

Dal punto di vista grafico la cartuccia è eccellente.

I diversi tipi di carte sono disegnati molto realisticamente, a partire dai semi, mentre Max con i suoi capelli perfettamente impomatati, la riga a sinistra e lo sguardo da duro, vi renderà sicuramente difficile qualunque bluff.

"Help popeye, help"

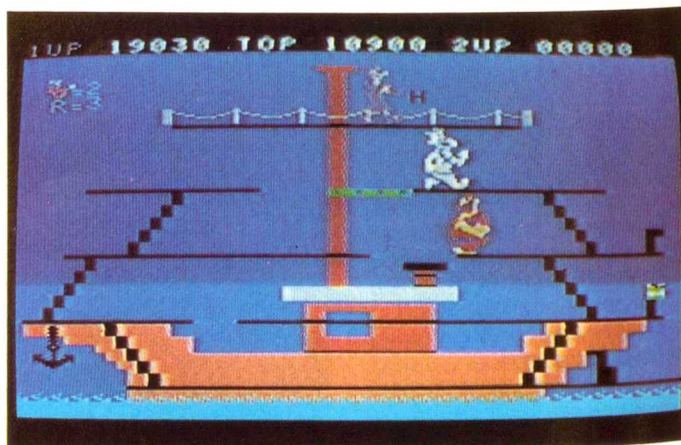
Ultimo residuo di una console in via di estinzione, va segnalato il gioco *Popeye* della *Parker Brother's*, ottima versione domestica del famoso arcade che per mesi ha attirato gli sguardi degli avventori dei bar, attratti dalla voce gracchiante di Braccio di Ferro che intonava 'Popeye the sailor man'. Braccio di Ferro, un po' come il suo predecessore Donkey Kong, deve arrivare a salvare la bella Oliva prima

che Bruto la seduca. E Oliva va sempre a mettersi in posizioni difficilmente raggiungibili: in una capanna in cima a varie rampe di scale, sull'albero di maestra di una antica goletta o, più comodamente, in un attico che si affaccia sulla Luna sorridente. Dall'alto della sua postazione invoca aiuto lanciando nello spazio sottostante i cuori del suo amore, le note musicali di una canzone o, più drammaticamente, le lettere che compongono la parola 'help'. Naturalmente il marinaio deve raccogliere tutto per raggiungere Oliva e passare allo schermo successivo.

I nemici di sempre lo ostacolano con pugni, sberle e bottiglie, che solo un colpo tempestivamente assestato può annullare.

Non potevano mancare gli spinaci: la scatola di tolla contenente l'energetica verdura è il bonus che appare di tanto in tanto ai lati dello schermo. Non male la faccia paonazza del vecchio marinaio quando, imbestialito, attacca Bruto sotto l'effetto verdura'.

Popeye è compatibile con il sistema Intellivision.

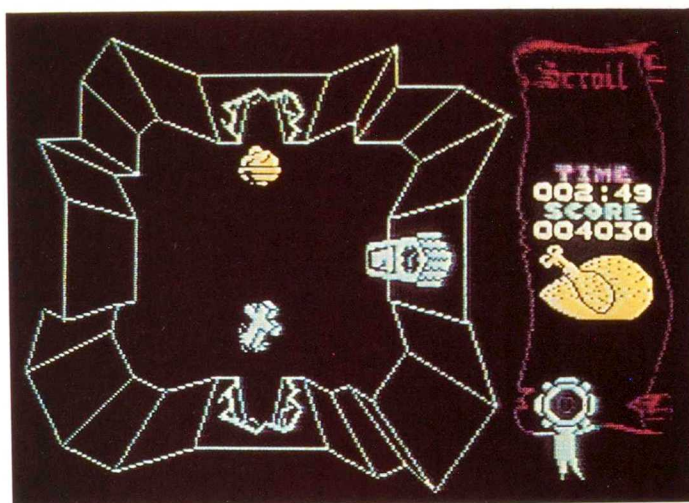
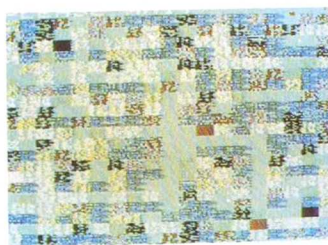


Videogioco do it yourself

Per tutti i programmatori amatoriali, creare un videogioco è una grande aspirazione. Molto spesso però questo desiderio non trova soddisfazione: programmare un gioco è lavoro lungo e difficile e tra routine e sub-routine si finisce col perdere la testa. The Games Designer è un programma della Mastertronic che permette di dare sfogo alla propria creatività giochereccia compilando il programma necessario. Offre alcuni modelli di gioco modificabili dall'utente secondo le proprie idee ad immaginare. Il programma si divide in cinque fasi, a ognuna delle quali corrisponde un momento della definizione del gioco che si vuole creare: i personaggi e l'ambientazione, l'azione di gioco, la musica e il sistema di punteggio.

Nella prima fase il programma presenta alcuni 'personaggi' e scenari che possono venire modificati o interamente rifatti attraverso un apposito redattore grafico. A questa fase appartiene anche la scelta dei colori dello schermo e dello sfondo. Nella seconda fase, la più importante, gli elementi scelti e definiti in precedenza vanno inseriti a scelta all'interno di tre schemi d'azione prefissati. Si decide, per esempio, che quel mostriciattolo va vicino a quell'altro che a sua volta si trova vicino al tal bersaglio. Nella terza fase, un editor musicale consente di accompagnare con una colonna sonora lo

svolgimento del gioco. Si digitano direttamente le note attraverso la tastiera, ricordandosi naturalmente che il sistema di scrittura musicale americano procede secondo le lettere e non secondo il nome delle note. Il quarto momento della compilazione del 'vostro videogioco' riguarda invece i suoni, per intenderci, quei waka-waka che fa Pac-Man quando ingurgita puntini gialli. Qui la scelta è tra tre tipi di rumori relativi essenzialmente a esplosioni. L'ultima fase riguarda la nominalizzazione del gioco: qual'è il titolo, il sistema di attribuzione dei punteggi e la definizione dei tasti di



movimento.

A questo punto il videogioco sognato è pronto per essere giocato, e rigiocato ancora se avrete l'accortezza di salvare il programma su una cassetta.

The Games Designer è compatibile con il Vic 20.

Nel castello del terrore

La porta sbatte cigolando alle spalle, chiudendo l'unica via d'uscita al vostro terrore. C'è una chiave nascosta da qualche parte ma trovarla non è facile: è frantumata in tre pezzi sparsi nelle varie stanze del castello infestato da streghe, fantasmi e vampiri! E il vecchio maniero è immenso: tra soffitte e sotterranei ci sono più di cento stanze, spesso chiuse da pesanti lucchetti di cui dovrete trovare le chiavi

corrispondenti.

Atic Atac, prodotto dalla Ultimate per lo Spectrum, è un tipico adventure grafico che si gioca

indifferentemente con il joystick o con la tastiera. Le stanze sono rappresentate una alla volta, ciascuna con le varie porte di collegamento. La grafica è molto curata e precisa nella prospettiva.

Il personaggio comandato dal giocatore cambia a seconda dei propri gusti. Si può scegliere tra: il Guerriero, il Mago o il Servo.

A ognuno di essi corrisponde una differente arma di difesa, l'unica in grado di far fronte ai nemici: per il Guerriero ci sono delle pesanti asce, per il Mago delle palle di fuoco e per il Servo degli affilati pugnali.

Lungo il percorso poi, si incontreranno oggetti di varia natura che serviranno a superare le situazioni 'difficili'.

Alla destra dello schermo, una vecchia pergamena riporta i dati sullo svolgimento del gioco: il punteggio, il tempo-avventura trascorso, il numero degli oggetti a disposizione, il numero delle vite rimaste e la carica di energia ancora disponibile per terminare l'impresa. Molto materialisticamente, l'energia è rappresentata da un succulento pollo arrosto che si 'spolpa' pezzo a pezzo mentre il vostro eroe sale e scende per le scale del castello.

Atic Atac è un gioco ben fatto, e sottile è l'utilizzo dei vari oggetti necessari a superare nemici e trabocchetti. Come tutti gli adventure che si rispettino, terrà impegnati i giocatori per molto e molto tempo.

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.