

**IN REGALO
VIDEOTECA**

VIDEO

Magazine

2000 TITOLI

IN CASSETTA

8MM: IL PIU'

PICCOLO

TV TASCABILI

VIDEOARTE

EUROPEA

TUTTE LE MISSIONI DI 007

PICCOLE ANTENNE



VIDEO

Magazine

ANNO IV - N. 43
MAGGIO 1985
L. 5.000



Copertina: Un'immagine del grande schermo Jumbo TRON Sony, di 40x25 m installato all'International Exposition 1985 di Tsukuba. Elaborazione Videolab, Milano.

8 POSTA

12 NEWS

18 TEST REGISTRATORE
ITT VR 3995
di Lorenzo Fratti

22 TEST REGISTRATORE
GRUNDIG VS 180
di Lorenzo Fratti

24 TASSELLI CASUALI
IMMAGINI FUGGEVOLI
Installazione dei Giovanotti
Mondani Meccanici
di Paola Melli

26 MITSUBISHI E I SUOI MODELLI
Una nuova entrata nel mercato video
di Angelo Frigerio

28 IL LADRO D'ANIME
Videoteatro della Gaia Scienza
di Carlo Infante

30 POCKET MA BUONI
Tv tascabili e da polso
di Riccardo Albini

36 L'OMAGGIO E IL MONTAGGIO
Una compilation di spezzoni
di Giovanni Piazza

40 NUOVI SCENARI DELLA VECCHIA EUROPA
La nuova produzione nazione per nazione
di Vittorio Fagone

46 VIDEOGRAFIA ATTO SECONDO
Sony presenta il nuovo standard: 8 mm
di Lorenzo Fratti



50 SOGNI ELETTRICI
Le ricorrenze oniriche dei clip musicali
di Fulvio Rinaldo

56 TELE SCRIVENTE
Televisore Philips CS 3890 "Printer"
di Pietro Mauri

60 SI VIVE PIÙ DI DUE VOLTE
Tutte le missioni dell'agente 007 in cassetta
di Roberto Duiz



66 NOUVELLES IMAGES
La computer graphic secondo i francesi
di Giacomo Mazzone

72 INTRATTENIMENTI RADICAL POP
Intervista con John Sanborn
di Luca Muscarà

76 PICCOLE ANTENNE CRESCONO
Una panoramica di modelli e prezzi

82 SOFT
di Angelo Frigerio

84 RECENSIONI

88 RIPRESA
di Edo Prando

90 ARTE
di Vittorio Fagone

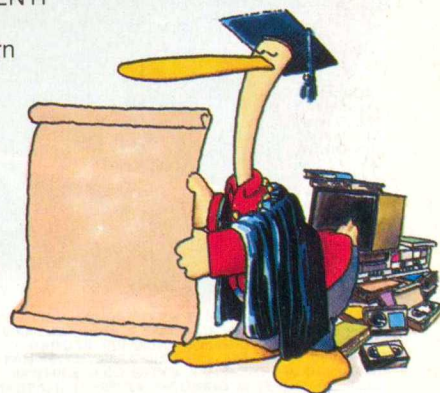
92 MUSICA
di Giacomo Mazzone

94 COMPUTER
di Mario Salvatori

96 GIOCHI

In allegato:

VIDEOTECA
Più di 2000 titoli in videocassetta. Speciale didattica.
a cura di Angelo Frigerio e Donatella Leone



VIDEO COMPUTER

di Mario Salvatori

Fumetti e computer

Costa 1,75 dollari il primo libro a fumetti completamente disegnato servendosi delle capacità grafiche di un computer. L'idea è venuta a Michael Saenz, un disegnatore americano di venticinque anni che ha realizzato le 28 pagine del volumetto servendosi di un Macintosh. I colori sono stati aggiunti in un secondo tempo sulle pagine disegnate, servendosi di un aerografo. Il libro, realizzato in una tiratura di 50.000 copie, si chiama *Shatter* e viene stampato dalla First Comics Inc. di Evanston, Illinois.

LCD per Apple

Pesa 1,2 kg, si collega alla tastiera senza grossi interventi e rende finalmente davvero trasportabile il piccolo computer della Apple. È naturalmente lo schermo a cristalli liquidi *Flat Panel Display*, ultrapiatto, con possibilità di visualizzare testi di 24 righe per 80 colonne e risoluzione di 560x192 pixel. Il visore è particolarmente indicato ovviamente per gli utilizzi al di fuori del tradizionale ambiente di lavoro: per chi viaggia, per chi utilizza, ad esempio, il computer per studiare in biblioteca o a scuola, per tutti coloro in sostanza che vogliono un computer sempre accanto. Il *Flat Panel Display*, quando non viene utilizzato, può essere ripiegato sulla carrozzeria dell'Apple. Il prezzo al pubblico è di 1.290.000 lire.

Mac stampa di più

Microsoft, la software house che ha inventato il Basic, ha prodotto una interfaccia per *Macintosh* per collegare il computer ad una grande varietà di stampanti di ottima qualità, e alle periferiche IBM-PC compatibili. *Mac Enhancer* permette al computer prodotto dalla Apple di stampare con le periferiche IBM-PC letter quality, senza sacrificare però nessuna delle interessanti qualità grafiche tipiche del *Macintosh*. *Mac Enhancer* è composto da una parte hardware, una scatola con una serie di connettori, e da un software su disco che occupa nella memoria del computer soltanto 2 K RAM, lasciando quindi liberi, a disposizione dell'utente, tutti gli altri 126 K RAM forniti dalla configurazione del sistema.

Oltre alle stampanti IBM PC compatibili, la nuova periferica rende accessibili all'uso con il *Macintosh* anche le stampanti al laser prodotte dalla Hewlett Packard e una serie di altre stampanti al laser di altissima qualità. Prima di questa interfaccia, *Macintosh* poteva lavorare esclusivamente con la stampante Apple *Imagewriter* e con la più recente stampante al laser *Laserwriter*, sempre di produzione Apple.

La libertà brilla col chip

Grazie al computer, la nuova torcia della Statua della Libertà sarà assolutamente simile a quella vecchia, divenuta troppo fragile e malridotta per continuare a sveltare sul più celebre monumento d'America.

Utilizzando un computer della *Digital Equipment Corp.* e uno scanner, i tecnici della *Analytical Surveys Inc.* hanno creato un modellino tridimensionale della celebre e centenaria torcia. Le rilevazioni per realizzare una versione assolutamente identica alla precedente sono state effettuate dai progettisti comparando qualcosa come 18.000 punti del modello di partenza, ricostruiti punto per punto da 20 riprese fotografiche dell'originale. Il modello elettronico elaborato in questo modo è stato successivamente trasformato in un modellino per verificare l'esattezza dei calcoli elaborati. E infine ogni punto del rilevamento effettuato dal computer è stato confrontato con la nuova versione della torcia per essere certi che la identità fra le due fosse assoluta.

Flat Panel Display, il nuovo display Apple, offre un grande vantaggio alla trasportabilità dell'Apple //c.



In volo via computer

Compuserve, una società che allinea una serie di servizi di shopping e di informazioni per i suoi abbonati possessori di personal computer, ha istituito negli USA un servizio di prenotazione e acquisto di biglietti aerei via computer. L'utente può mettersi in collegamento con il centro prenotazioni della TWA e riservare il volo che desidera, ritirando in un secondo tempo il biglietto presso il proprio agente turistico o direttamente agli sportelli della compagnia in aeroporto. Il pagamento può essere effettuato inviando, sempre con il computer, il



numero della propria carta di credito.

Identiche iniziative sono allo studio, nel medesimo campo, da parte anche di altre società di servizi. Travel Scan Video Text Ltd. di New York, per esempio, sta portando a termine un esperimento rivolto in questa direzione, avendo come compagnia aerea di riferimento la Pan Am, mentre Dun & Bradstreet Corp., editore di un orario dei voli di linea, sta mettendo a punto un programma per trasferire orari, informazioni e possibilità di prenotazioni su una rete per computer. Da parte degli agenti turistici, i più minacciati da questa serie di iniziative, per ora nessuna reazione. Il loro

portavoce ha dichiarato che la loro categoria sta valutando se questi servizi possono essere un danno o un vantaggio.

JVC è MSX

Il cartello di aziende che aderiscono allo standard MSX diventa sempre più nutrito, soprattutto per quanto riguarda i produttori giapponesi. Tra i quali addirittura la stragrande maggioranza è costituita da aziende che provengono dal mondo della videoregistrazione e della fotografia. Yashica-Kyocera, Sony,

Canon, Toshiba, Panasonic e Pioneer, tanto per fare qualche nome alla rinfusa, fanno parte del cartello MSX. A questi colossi della elettronica giapponese si è ora aggiunto un altro produttore direttamente impegnato nel settore della videoregistrazione. JVC ha infatti presentato il suo modello di computer MSX, l'HC 7GB, che sarà importato in Italia dalla GBC di Milano. L'HC 7GB ha una memoria RAM da 64 K, una ROM da 32 K, un video che può gestire 32 o 40 caratteri per linea, risoluzione di 256x192 punti; 16 colori con possibilità di gestire 32 sprite, tastiera con 73 tasti, suono di 8 ottave a tre voci, interfaccia Centronics incorporata per il

collegamento con la stampante, connettori per periferiche come joystick, floppy disk, video e registratore.

Insieme al computer, JVC ha presentato anche un registratore, l'HC R 105, concepito espressamente per l'immagazzinamento dei dati da computer e capace di operare con due diverse velocità di trasferimento: 1200 o 1400 baud.

La novità, rispetto ad altri registratori per computer, è quella di incorporare un microfono ed un altoparlante e di consentire la possibilità di identificare un programma con il nome.

Un sistema di ricerca automatica è infine incorporato per permettere di ritrovare automaticamente il programma desiderato.

Grande schermo per M 20 e M 24

Quando si utilizza il computer per applicazioni didattiche o per mostrare comunque ad un pubblico piuttosto numeroso le previsioni di una campagna di vendita, lo studio di un progetto e così via, lo schermo del video è spesso troppo piccolo. Per questa ragione *Magic Bus*, una società bolognese, ha messo a punto un'interfaccia in grado di proiettare su grande schermo l'immagine prodotta da un computer Olivetti M 20.

L'interfaccia si chiama VPC 20, non ha bisogno di modifiche hardware o software e può essere collegata ad un videoproiettore o ad un altro monitor con ingresso video RGB + Sync.

VIDEO GIOCHI

di Benedetta Torrani

Un videogioco nel videogioco

Questa è la storia di *Lazy Jones*, un pigro addetto alle pulizie, nonché abilissimo giocatore di videogames. È quella la sua attività preferita, a cui si dedica volentieri durante i suoi turni di lavoro in un grande albergo. Bisogna dire che è ben invogliato al gioco, dato che in ognuna delle stanze dell'hotel c'è uno schermo gigante su cui si proietta un videogame diverso: *Space Invaders*, *Defender*, *Frogger*. Tutti i "classici", nessuno escluso. A volte la situazione si anima e sviluppa strani giochi di abilità, come quando, davanti al bancone del bar, deve velocemente prendere le ordinazioni, altrimenti i bicchieri vanno in pezzi. Non è che il direttore stia con le mani in mano di fronte a un siffatto dipendente, e infatti ha scatenato i suoi scagnozzi lungo i corridoi che vanno in tutti i modi evitati, pena venir "sollevati di peso" da una bella ramanzina.



In ogni stanza, luogo di gioco ma anche rifugio sicuro contro i propri inseguitori, bisogna terminare il gioco acceso sul video prima dello scadere del tempo, altrimenti una penalità farà diminuire il punteggio raggiunto. Stranamente il gioco è forzato: se non si porta a termine lo schermo, infatti, non si può uscire dalla stanza e riprendere a giocare

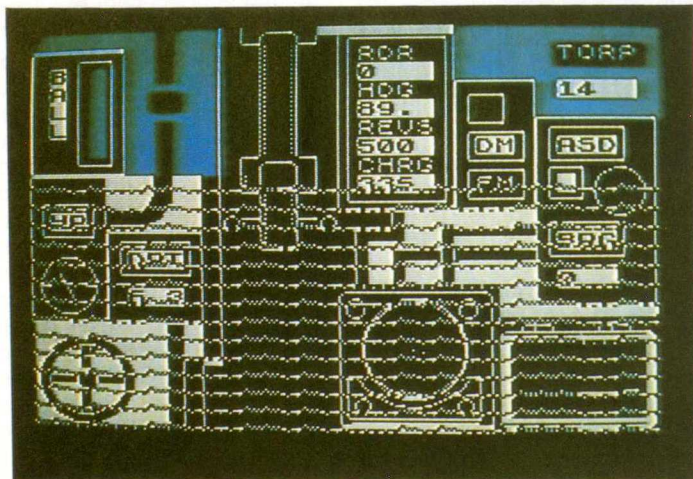
da un'altra parte. La grafica è molto curata e l'idea del gioco è originale. Forse gli esperti giocatori avrebbero però preferito cimentarsi con videogames un po' più impegnativi — parliamo ovviamente di quelli delle stanze, non di *Lazy Jones* — comunque il gioco vale la pena. Prodotto dalla *Microsphere* per lo Spectrum.

coraggioso.

Il giocatore non poteva che prendere il comando di quest'ultimo e cimentarsi in una caccia al sommergibile da cui dipende la sopravvivenza della flotta alleata nelle acque del Nord. Per compiere la missione bisogna innanzitutto conoscere bene gli strumenti di bordo e le possibilità di navigazione sommersa e in superficie.

Un'apposita strumentazione è sempre pronta ad avvisare degli eventuali pericoli derivanti dall'uso scorretto dei due sistemi di propulsione: un'andatura troppo elevata per il motore diesel che funziona in emersione o le batterie di alimentazione del motore elettrico scariche e incapaci di riportarvi in superficie. Comunque è facile, nell'ardore della battaglia, distrarsi, e l'asfissia non è certo una bella morte. La navigazione immersa serve soprattutto per evitare di essere intercettati dai radar nemici e potersi così avvicinare con cautela, perché la distanza migliore — cinque chilometri — per sperare di fare centro è molto rischiosa ed espone non poco il sommergibile inglese ai colpi nemici.

Dimenticavo che, come ogni sommergibile che si rispetti, il vostro possiede un periscopio, utilizzabile da una profondità di 12 metri, un radar, utilizzabile solo in superficie con un potenza di 35 km, e un sonar per l'immersione, dalla portata però di soli 6 chilometri. Questo è quanto per quel che riguarda *Hunter Killer*, un bellissimo wargame di azione e strategia. Prodotto dalla *Protek* per lo Spectrum 48K.



Sfida sottomarina

Hunter Killer è una battaglia navale che si svolge nelle acque danesi durante la seconda guerra mondiale. Protagonisti due sottomarini: quello tedesco, appoggiato da una forte contraerea e aiutato, in quanto "padrone di casa", da ingenti mezzi logistici a terra; quello inglese, che è uno dei migliori sommergibili da combattimento della flotta britannica, dotato invece di un equipaggio valente e