

# VIDEO

## Magazine

**TV E  
TELEMATICA  
DEL  
FUTURO**

**CAMCORDER  
SABA**

**JAPAN JAPAN**

**A SCUOLA CON  
IL VIDEO**

**CHE STRANO  
EFFETTO!**

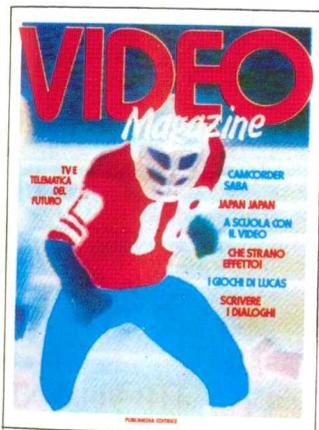
**I GIOCHI DI LUCAS**

**SCRIVERE  
I DIALOGHI**

# VIDEO

## Magazine

ANNO IV - N. 37  
NOVEMBRE 1984  
L. 4000



Copertina: Un'immagine dal servizio "Che strano effetto."

**13** POSTA

**17** NOTIZIE

**22** VIDEO REGISTRATORE  
AKAI VS-15

**24** VIDEO REGISTRATORE  
HITACHI VT-8E

**26** COMPONENTI SPECIALI  
ELTOS V2500-V3000

**28** 10 ANNI SPERICOLATI  
Il piano per la televisione e la telematica  
di Emanuele Bevilacqua

**30** ASPETTANDO IL BOOM  
Tavola rotonda al SIM: le opinioni degli operatori  
di Riccardo Albini

**34** METROPOLIS  
Parla Giorgio Moroder  
a cura di Antonello Catacchio

**36** CHRYSTALS  
L'installazione nel "tempio" di Brian Eno  
di Luca Gerosa

**38** JAPAN JAPAN  
Viaggio nel sistema televisivo del Sol Levante  
di Giacomo Mazzone

**46** LUCAS COLPISCE ANCORA  
Due videogiochi imperiali  
di Flavio Vida

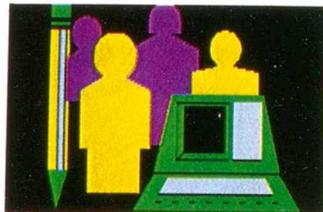
**52** VIDEOMOVIE  
Camcorder Saba VHS  
di Mauro Scaioni



**58** SISTEMI IN TRASFERTA  
Il giro del mondo in tre standard

**60** IL DONO DELLA PAROLA  
L'importanza del dialogo: usi e abusi nel video amatoriale  
di Giovanni Piazza

**64** MAGISTER PHOTOGRAPHIAE  
Corso di fotografia interattivo su videodisco  
a cura di Lorenzo Fratti



**68** CHE STRANO EFFETTO!  
Glossario illustrato di computer animation  
di Riccardo Albini e Mario Salvatori

**74** L'IMMAGINE LUMINOSA  
Videoartisti in mostra allo Stedelijk Museum di Amsterdam  
di Vittorio Fagone

**82** GUARDA E IMPARA  
A scuola col video  
di Antonello Catacchio

**86** METTIAMOCI NELL'OTTICA  
Teoria della precezione visiva  
di Edo Prando

**90** VIDEO IN VETRINA  
L'opinione dei negozianti sull'industria e il mercato  
di Patrizia Peletti

**92** COMPUTER  
di Mario Salvatori

**94** GIOCHI

**96** ARTE  
di Vittorio Fagone

**98** MUSICA  
di Giacomo Mazzone

**100** RIPRESA  
di Edo Prando

**102** SOFT-TEN  
a cura di Angelo Frigerio

**104** RECENSIONI

# ITALWARE COMPUTER

di Mario Salvatorelli

## Berlusconi entra nel software

Tre giorni di vacanza-lavoro nell'isola di Ustica dove è stata presentata la nuova iniziativa della Fininvest, il gruppo finanziario di Silvio Berlusconi, padrone incontrastato dell'emittenza privata italiana. L'iniziativa, che si chiama Archimede-Informatic in Progress, è una joint venture al 50% con la Italturist (proprietaria del villaggio turistico dove si è svolta la presentazione), il braccio turistico della Lega delle Cooperative.

La Fininvest e l'Italturist intendono sviluppare lo studio e la diffusione della scienza informatica in Italia, stimolando una ricerca e una riflessione ad alto livello teorico e promuovendo la diffusione spettacolare di massa dell'informatica.

I progetti, molto ambiziosi, dell'Archimede-Informatic in Progress, sono molteplici.

Il primo prevede l'organizzazione di seminari con operatori e ricercatori universitari italiani, europei e americani, creando ad Ustica un'equivalente del Centro Majorana di Erice.

Il secondo invece, la realizzazione del Festival del software che si svolgerà verso la fine di giugno e i primi di luglio, e che si articolerà in momenti diversi.

Un momento espositivo, tipo "anteprima informatica" di presentazione da parte delle case operanti nel settore di prodotti non immediatamente commerciabili ma piuttosto futuribili. Un secondo momento rappresentato da tre convegni-seminari su argomenti tipo scuola, lavoro e tempo libero.

Un terzo momento spettacolare che culminerà in un festival del video clip realizzato con il computer e/o un festival dei film realizzati con l'ausilio del computer.

Un quarto ed ultimo momento, forse il più importante, rappresentato da un grande concorso su scala nazionale legato al software. Questo concorso, secondo il responsabile per la Fininvest del progetto Archimede, Breglia, darà la possibilità alla "genialità italiana di esprimersi con prodotti di software" in dodici categorie tematiche. Le dodici categorie annunciate sono: giochi, musica, grafica, didattica, simulazione, ambiente, arte, mare, sport, gestionale, medicale-sanitario e servizi pubblici.

La giuria del concorso, che sarà composta da personalità scientifiche, dello spettacolo, ecc., dovrebbe dare, secondo quanto ha affermato Breglia, importanza più alla novità e all'originalità dei programmi che alla loro sistematicità. Il concorso, che sarà aperto esclusivamente ai privati, dovrebbe partire entro la fine di ottobre (è probabile che mentre leggete questo articolo già sia stato annunciato almeno dai quotidiani) utilizzando tutti i media disponibili come la stampa e, soprattutto, le televisioni del gruppo Fininvest.

Tutti questi progetti tendono ad uno scopo: fare di Ustica la capitale dell'informatica e del software italiani.

Un'operazione senza dubbio positiva dal punto di vista sociale (Archimede si costituirà in ente e quasi sicuramente sarà riconosciuto dalla Regione Sicilia, dal Governo e dal Ministero per la Ricerca Scientifica). Oltre a promuovere uno sviluppo dell'informatica in Italia,

l'iniziativa intende, con le parole del presidente dell'Italturist, Siclari, bilanciare i rapporti di forza, culturali, politici ed economici, tra il Nord e il Sud, nonché aiutare lo sviluppo del turismo meridionale.

Ciò nonostante rimangono una serie di domande che, per ora, non trovano risposta.

Non si capisce come le due società sponsorizzatrici del progetto riusciranno a recuperare i soldi che dovranno investire per lanciarli (si parla di più di un miliardo di lire), né come Ustica potrebbe diventare la sede per la presentazione di "anteprime informatiche" quando è così lontana dai centri europei e italiani che contano nell'industria informatica, senza contare il fatto che per diversi mesi all'anno essa rimane isolata dal continente e dalla Sicilia per le condizioni del mare. Non si capisce inoltre quale vantaggio ne ricaverà la Fininvest, o più direttamente la sua società di software, Itaware, visto che Breglia ha

continuamente negato che i programmi vincitori del concorso di software verranno editati dall'Itaware. Se si esclude questa possibilità, non si riesce a vedere quale vantaggio, al di là del prestigio, ne potrebbe ricavare la Fininvest. Ma forse il prestigio basta, vista la reazione antimonopolio che ha suscitato l'acquisto di Retequattro.

## Dall'Inghilterra a prezzo di concorrenza

Monitor a fosfori verdi, memoria ROM da 32K, RAM da 64K di cui 42 utilizzabili dall'utente, microprocessore Z80A, tastiera a 74 tasti, registratore a cassette incorporato e un prezzo inferiore al milione sono le più interessanti caratteristiche di un nuovo computer che arriva direttamente dall'Inghilterra, l'Amstrad CPC 464.

Due sono le versioni disponibili: quella con monitor a fosfori verdi costa 698.000 lire più Iva, quella con monitor a colori supera invece di poco il



milione: 998.000 più Iva. Un apparecchio dunque interessante, con video a 80 colonne, risoluzione di 640 x 200 pixel e 27 colori, gestione del video con otto finestre, tre voci con otto ottave, linguaggio BASIC, un proprio sistema operativo e possibilità di implementare il CP/M.

## MSX a 80K

Del cartello di aziende che aderiscono allo standard MSX, l'unica di nazionalità statunitense è la Spectravideo di Fremont, California, che ha presentato il nuovo potente modello SVI 728. Rispetto allo standard che prevede una ROM da 32K e una RAM da 8K, lo Spectravideo offre un incremento di potenza notevole con una RAM da 80K, di cui 16K per la gestione del video. A livello standard invece le caratteristiche del video: 40 colonne di testo per 24 righe, 256 x 192 pixel, 16 colori, e quelle che riguardano il suono, con 3 voci e 8 ottave. Il nuovo modello che adotta il sistema operativo MSX/DOS è implementabile anche con il CP/M ed è dotato della tipica porta frontale per le cartucce. L'importatore, Contrad di Livorno, sta realizzando una serie di programmi gestionali e educativi anche in lingua italiana.

## Due home Sony

Sony entra nel mercato dei personal e home computer con due apparecchi in standard MSX: l'HB 55P e HB 75P. HB sta per Hit Bit e la differenza tra i due apparecchi consiste nella diversità di memoria RAM: 16K bytes per il 55P e 64K bytes per il 75P. Comuni ai due modelli invece tutte le altre caratteristiche. Innanzitutto lo standard MSX che corrisponde ad una serie di tecniche riconosciute a livello internazionale da una ventina di aziende per la maggior parte giapponesi: il microprocessore

Z 80A, il formato della tastiera, la memoria ROM a 32K, il video a 16 colori con testo di 37 colonne da 24 linee espandibile a 40 colonne usando il comando BASIC. I due prodotti Sony presentano dunque questa caratteristica, ma come è ovvio ogni produttore cerca di arricchire i suoi modelli di quel qualcosa in più che li differenzia dagli altri e li renda più concorrenziali. Così la Sony inserisce nei suoi Hit Bit un programma chiamato Data

## Computer graphic per professionisti

La Computer Graphic Production ha aperto a Milano, in Via Cesare Correnti, 14, una struttura di consulenza e produzione di filmati in computer graphic. La CGP è nata in seguito a un accordo commerciale con la Computer Graphic Europe di Roma, esclusivista europea del software realizzato dal New



Bank Personale che corrisponde sostanzialmente ad una agenda elettronica: gestione degli appuntamenti, promemoria, indirizzi e numeri telefonici. Una comodità che potrebbe invogliare all'acquisto anche gli utenti dell'home computing. In più una cassetta con una batteria incorporata per evitare la cancellazione di tutti i dati incorporati nel caso che il computer venga spento accidentalmente. Grafica da 256 x 192 pixel e suono a 3 ottave completano le caratteristiche dei due apparecchi.

York Institute of Technology e dell'hardware della Digital di Los Angeles. La CGP è stata creata per offrire la possibilità di realizzare filmati e sigle in 35 mm o nastro utilizzando un complesso computer graphic fino a ieri accessibile solo a New York e a Los Angeles. Ora a Roma, la Computer Graphic Europe offre questa possibilità in una struttura che comprende inoltre due centri di post produzione audio e video con possibilità di transcodifica

tra i vari standard televisivi, un teatro di posa, regie mobili su containers e l'utilizzo del tanto decantato Mirage. La CGP di Milano offre alle agenzie di pubblicità e alle case di produzione la consulenza commerciale, creativa e di produzione per l'uso delle strutture di Roma e l'approccio a questo nuovo linguaggio che si sta imponendo a livello mondiale nel settore della comunicazione televisiva. Lo staff della CGP è composto da Marco Berti e Andrea Binda per gli aspetti informativi e commerciali, Mario Convertino per quelli creativi e di art direction, Ivan Lucchini per quelli di produzione e regia video.

## Il mio computer è più pulito del tuo

I bastoncini raschiano e lucidano, la spazzola rimuove la polvere dalla tastiera, i panni antistatici lustrano lo schermo del monitor, mentre soluzioni, liquidi e belletti vari rifiniscono il lavoro di pulizia. Oggetto delle delicate operazioni di cosmesi, il computer e le sue periferiche sono infatti esposti tutta la giornata al deposito della polvere. Ma oltre ai prodotti per la pulizia esterna, importanti ma non fondamentali per il buon funzionamento dell'apparecchio, molto più utili e anzi indispensabili sono quelli che provvedono alla pulizia della parte magnetica del nostro complesso, vale a dire le soluzioni per la pulizia delle testine dell'unità dischi o addirittura un vero e proprio disco pulisci testine. Tutta la linea per la cosmesi informatica è prodotta in Inghilterra, dalla Cambra e distribuita in Italia da Arton di Varese.

## Zork I, II, III

Zork è uno dei migliori giochi di avventura testuali per computer, una trilogia ricca di fantasia e suspense, famosa per la completezza e articolazione del racconto. Ogni episodio è in se stesso completo ma ognuno aggiunge a quello precedente una rappresentazione nuova del fantastico universo zorkiano. Il mondo di Zork è un mondo di tesori e bottini, orchi e troll, grandi speranze e insidiosi tranelli. Dovrete risolvere enigmi, percorrere labirinti senza fine, salvare fanciulle prigioniere e difendervi dai ladri in agguato. E, scegliere al faticoso bivio del bene e del male la strada giusta, non sarà sempre facile!

Man mano che proseguite, formate una mappa dei percorsi, segnate i tesori raccolti e i personaggi incontrati, fermatevi in pause per studiare attentamente la strategia migliore. Tutti e tre i programmi hanno un vocabolario molto flessibile: accettano sia comandi doppi del tipo verbo/sostantivo (enter cave, take emerald, ecc.), sia frasi più complesse in corretto inglese.



**Zork I** — Siete nell'immenso Impero Sotterraneo. Tra foreste, caverne e fiumi in piena dovete districarvi nel buio imparando ad usare con oculatezza la lanterna e la

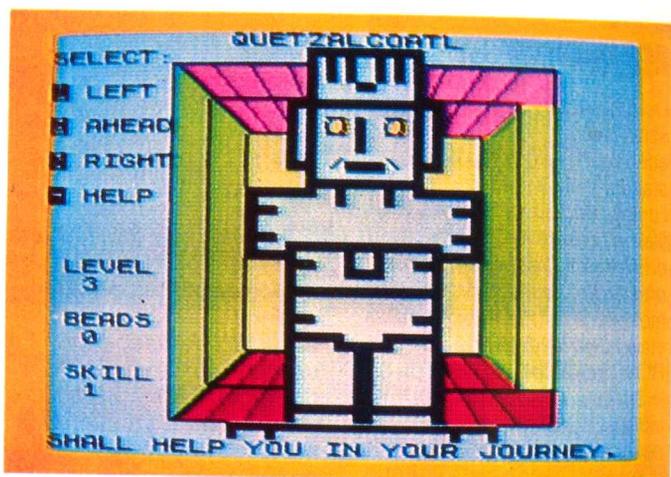
spada. A ogni tesoro raccolto e a ogni nemico abbattuto guadagnerete dei punti, ma attenzione perché potrete perderli con facilità se vi farete sopraffare in un momento di debolezza.

**Zork II** vi trasporta nel reame del Mago di Frobozz. Sebbene stanco, il vecchio mago continua a usare con malvagità i suoi poteri. Incontrerete un simpatico robot, una principessa che ha scelto voi come salvatore e un unicorno.

**Zork III** — È questa decisamente la più difficile delle avventure che vi vedrà fronteggiare il Dungeon Master. Il successo della vostra ricerca nei meandri dell'Impero sotterraneo è legato alla scoperta dei fini segreti del Dungeon Master. Egli stesso assisterà alla vostra sconfitta o al vostro definitivo trionfo. La trilogia di Zork è un gioco difficile che impegnerà tutta la vostra intelligenza e abilità. Prodotta dalla Infocom è disponibile anche in Italia nelle versioni compatibili con Apple, IBM, Atari e CBM64.

## Quetzalcoatl il serpente piumato

Un fantastico tempio Azteco, un labirinto misterioso e pieno di insidie, una serie di divinità malefiche e benigne sono gli ingredienti di un interessante e coloratissimo gioco prodotto dalla Virgin Games per Spectrum ZX Sinclair. Alla fine del labirinto, dopo le faticose e pericolose prove, un premio affascinante: il tesoro degli Atzechi custodito in un tempio sepolto dalla vegetazione della giungla. Compito del giocatore è quello di ritrovarlo lungo un cammino irto di trabocchetti, strade cieche, discese pericolosissime. Il labirinto è



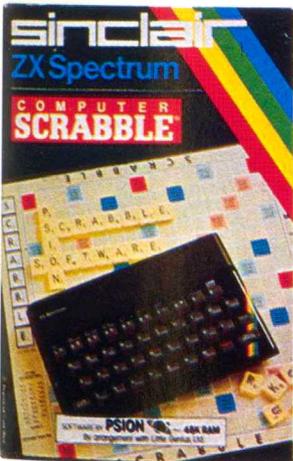
articolato in quattro piani e ogni livello è il dominio di una divinità. Hiuzilopochtli è la dea benefica che fornirà all'esploratore una bussola e una mappa, strumenti utilissimi per districarsi nei meandri del tempio. Benefica è pure la divinità che dà suo nome al gioco: Quetzalcoatl, che farà dono di un flauto, utilissimo per sedurre invece una divinità malefica come Tezcatlipoca, dio del Sole. Per superare l'incontro con Tloloc, dio della pioggia, non servono strumenti magici, ma soltanto un po' di fortuna. Di fronte a quattro otri pieni di acqua, l'esploratore dovrà infatti riconoscere l'unico che non contiene il veleno. Oltre agli strumenti donati dalle divinità, occorre anche ricordarsi di raccogliere ogni volta si presenta l'occasione delle collane disseminate sul pavimento del tempio. Serviranno, una volta raggiunta finalmente l'uscita

con le braccia cariche di tesori, per ammansire gli indigeni che fanno la guardia al tempio. Insomma le difficoltà sono molte, ma in qualsiasi momento, per concedersi un po' di respiro o per orizzontarsi in un labirinto (appunto) di incertezze, si può consultare, premendo il tasto H (help) il Libro della Vecchia Leggenda, che soddisferà tutte le curiosità sulle caratteristiche delle divinità che abitano il tempio.

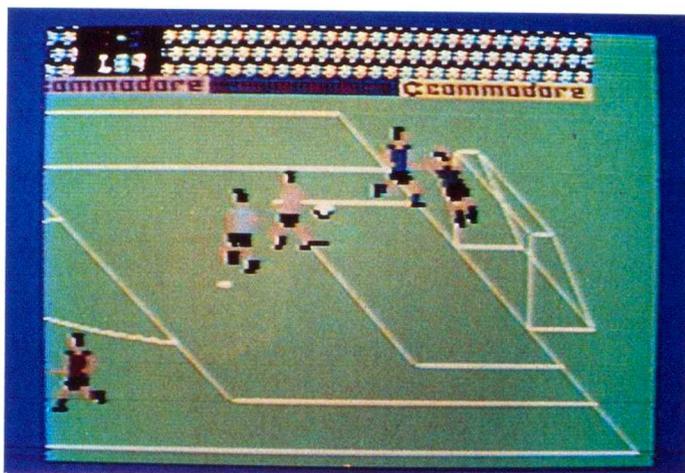
## Scarabeo

Questo programma è una delle versioni più realistiche, tra quelle esistenti sul mercato, del celebre gioco di società Scarabeo. Prodotto dalla PSYON Software per lo Spectrum, rispetta fedelmente le regole e lo svolgimento del famosissimo gioco, basato sulla dimestichezza con gli anagrammi e sulla proprietà di linguaggio dei concorrenti. Il numero dei giocatori varia da 1 a 4 ed il computer, con un vocabolario di 11.000 parole, può essere selezionato in modo da poter sostituirsi a tutte e quattro le persone. Lo schermo presenta la caratteristica scacchiera dello Scarabeo, incluse le caselle

del raddoppio, mentre la collocazione delle parole avviene tramite un cursore, che si direziona utilizzando i tasti a freccia dello Spectrum. Il computer seleziona a caso le lettere di cui ogni giocatore dispone, assegnando automaticamente il punteggio al termine della mano. È interessante notare che il computer non può impedire la "truffa": il programma è in inglese e come tale dispone di un vocabolario di parole in inglese, ma se il computer non "riconosce" la parola e il giocatore vuole imporla



premo alcuni tasti del computer stesso, la parola prescelta comparirà comunque sul tabellone assegnando anche il punteggio relativo. È infatti possibile giocare in qualsiasi lingua, anche in latino, solo che se si gioca contro il computer, esso risponderà in inglese. Il programma di gioco è corredato da alcune opzioni che si possono selezionare premendo il tasto "SYMBOL SHIFT" e la lettera corrispondente all'opzione prescelta. In pratica è possibile richiamare sullo schermo le lettere di tutti i giocatori, il quadro in cui sono indicate le caselle del raddoppio con i



relativi valori, e quello in cui sono indicate tutte le lettere dell'alfabeto. È possibile interrompere il gioco in qualsiasi momento.



Insomma nonostante la "metodologia" insolita, il fascino di questo gioco, dovuto largamente alla validità del programma e alla bellissima grafica dello ZX Spectrum, rimane inalterato.

## Calcio internazionale per Commodore

A chi possiede un CBM 64, e naturalmente è uno sportivo di calcio sfigatato, consigliamo di scaricare un po' di energie ed entusiasmi sfidando l'agguerrito "undici" del computer.

Il gioco si chiama International Soccer, prodotto dalla Spencer & Commodore per il CBM 64 in versione cartuccia. Potete scegliere se giocare da soli contro il computer o con un

amico e dovrete subito decidere se siete dei principianti della palla o siete già superscudettati: i livelli di difficoltà sono nove. Determinate tutte le opzioni iniziali – tra cui la scelta del colore della maglia – basterà premere il pulsante del joystick perché le squadre escano dagli spogliatoi e, tra un clamore di folla, si avviano al centro del campo per il calcio d'avvio. In attacco, comandate il giocatore che si trova più vicino alla palla – che è riconoscibile, mentre ha il comando, per il colore più chiaro della maglia – mentre il resto della squadra viene azionato automaticamente dal computer. In difesa, oltre a comandare secondo lo stesso principio i

terzini, dirigerete anche il portiere: la gloria di un tuffo che salva in angolo sarà vostra! Per muovere il portiere bisogna schiacciare contemporaneamente al movimento del joystick il pulsante.

L'International Soccer è un buon gioco di simulazione accompagnato da una grafica precisa e accurata; offre varie possibilità di colpi e mosse: potete cimentarvi in difficili dribbling e precise triangolazioni scegliendo un colpo di testa o uno di tacco. Ricordatevi che la traiettoria del pallone è sempre leggermente curva a parabola ed è quindi difficile intercettare a metà il pallone. Se una delle squadre segnasse, le urla di San Siro non sarebbero altrettanto entusiaste: il pubblico balza in piedi sulle gradinate e urla la sua gioia.

Al termine della partita – naturalmente in due tempi – le squadre si ritirano negli spogliatoi per poi rientrare in campo per la premiazione: una fanciulla, fino allora rimasta nell'ombra, scende in campo e premia i migliori!

## CLASSIFICA

- |    |                               |                 |
|----|-------------------------------|-----------------|
| 1  | <b>BUMP'N' JUMP</b>           | (Intellivision) |
| 2  | <b>Rocky</b>                  | (Coleco)        |
| 3  | <b>Wing war</b>               | (Imagic)        |
| 4  | <b>Decathlon</b>              | (Activision)    |
| 5  | <b>Popeye</b>                 | (Parker)        |
| 6  | <b>Master of the Universe</b> | (Intellivision) |
| 7  | <b>Mr. Do</b>                 | (Coleco)        |
| 8  | <b>D.D.D. of T.</b>           | (Intellivision) |
| 9  | <b>Miner 2049er</b>           | (Micro Fun)     |
| 10 | <b>Pit Stop</b>               | (Epyx)          |

Per gentile concessione della rivista Videogiocchi. Gruppo Editoriale Jackson.