

VIDEO

Magazine

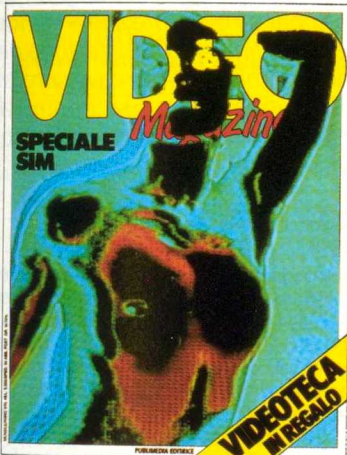
**SPECIALE
SIM**



**VIDEOTECA
IN REGALO**

VIDEO Magazine

ANNO V - N. 48
OTTOBRE 1985
L. 5.000



Copertina: "Video Nudes",
fotografia da video di Julius
Vitali.

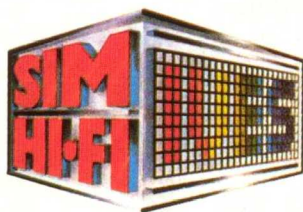
6 POSTA

12 NEWS

20 TEST
TELEVISORE
ITT DIGIVISION 3876
di Mauro Scaioni

24 TEST
REGISTRATORE
PHONOLA VR 6463
di Lorenzo Fratti

26 L'IMPRONTA
DIGITALE
Analogico/digitale. Cosa
vogliono dire questi due
termini? Una spiegazione
chiara ed esauriente.
di Lorenzo Fratti

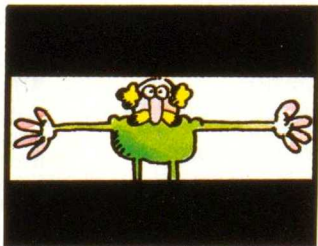


35 DIMMI DI SIM

36 HARDWARE
Tutti gli apparecchi novità
presentati al Salone.
di Lorenzo Fratti

44 SOFTWARE
Le tendenze del mercato
delle videocassette. Nuove
case, nuovi titoli.
di A. Catacchio, A. Frigerio,
F. Pesoli

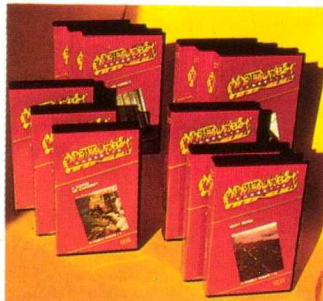
54 UNA
QUESTIONE
DI RAPPORTI
Il televisore cambierà forma.
Come e perché.
di Lorenzo Fratti



58 RICERCHERÒ
RICERCHERAI
Una visita al Centro Ricerche
Rai di Torino.
di Flavio Vida

64 COSÌ PER
SPORT
Le cassette di ginnastica
conquistano il pubblico
americano. I titoli italiani.
di Andrea Visconti

68 IL PIANETA
VIVENTE
Finalmente in cassetta la
grande serie di documentari
sugli ambienti del pianeta
Terra.
di Fabio Terragni



76 CLIP. CRITICA
E ANATOMIA
Avventure del corpo.
Peripezie dell'immagine.
di Giacomo Mazzone

84 PESCATI
IN LAGUNA
Dalla Biennale Cinema di
Venezia una nostra
selezione delle opere
più interessanti.
di Paolino Accolla, Giacomo
Mazzone, Luca Muscarà

90 ARRIVANO
I NASTRI
Vita morte e miracoli del
nastro magnetico.
di Lorenzo Fratti

100 SOFT
di Angelo Frigerio

102 MUSICA
di Giacomo Mazzone

104 PROF
di Enrico Callero

106 RIPRESA
di Edo Prando

108 ARTE
di Vittorio Fagone

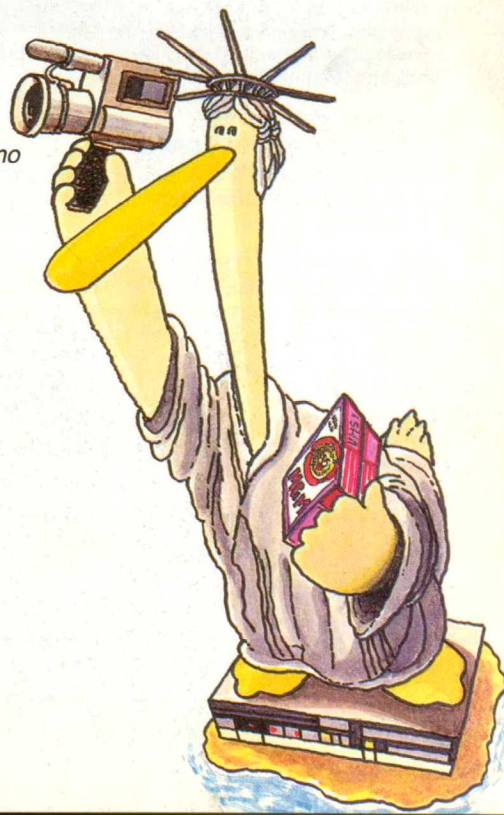
110 COMPUTER
di Mario Salvatori

112 GIOCHI
di Benedetta Torrani



In allegato:
VIDEOTECA
L'elenco completo dei film in
cassetta. I nuovi titoli presen-
tati al SIM.

a cura di Angelo Frigerio



VIDEO COMPUTER

di Mario Salvatorelli

Commodore Computer Centre

Venti centri già in funzione, altri attivi a partire dal prossimo mese di novembre, trecento nuovi posti di lavoro, una struttura ramificata in tutte le regioni d'Italia. Questi sono i Commodore Computer Centre, una nuova struttura al servizio dell'utente, patrocinata dall'azienda di computer che detiene in Italia il record assoluto di vendita nel settore home.

I centri saranno luoghi di incontro tra gli utenti, punto di riferimento per chi vuole avere informazioni, struttura portante di una serie di corsi per l'approfondimento della conoscenza del computer e dei suoi utilizzi. Attrezzati con Commodore 64 dotati di disk drive, stampanti e monitor, i centri infatti realizzeranno a più riprese corsi di Basic, di grafica e di grafica applicativa, di musica e di scrittura elettronica, esploreranno le possibilità

del Logo, e insegneranno ad usare il computer per mantenere in efficienza un archivio, per effettuare la propria contabilità, per compiere analisi e statistiche. "Circa un anno fa — ha dichiarato Adriano Metelli, responsabile delle pubbliche relazioni della Commodore Italia e motore della iniziativa — ci siamo resi conto che buona parte del 'popolo' Commodore dopo aver imparato l'ABC del computer voleva saperne di più. Voleva informazioni, consigli e formazione, vale a dire corsi di Basic, di scrittura elettronica, di musica, di grafica". Da qui appunto i Commodore Computer Centre.

Per avere l'elenco dei centri già attivi e di quelli di prossima apertura occorre contattare i rivenditori Commodore di zona.

commodore
COMPUTER
CENTER

Activision torna in Italia

Activision è nata nel 1979, ha prodotto alcuni dei più famosi giochi per console e, a partire dal 1984, si è dedicata al software per computer, realizzando anche in questo campo alcuni tra i prodotti più famosi: *Ghostbuster*, *Pitfall*, *River raid*, *Hero*, *Decathlon*. Fino a pochi mesi fa, i prodotti Activision erano distribuiti in Italia da Miwa, la quale, travolta dalla pirateria e da un mercato del software piuttosto bizzarro ha però chiuso i battenti.

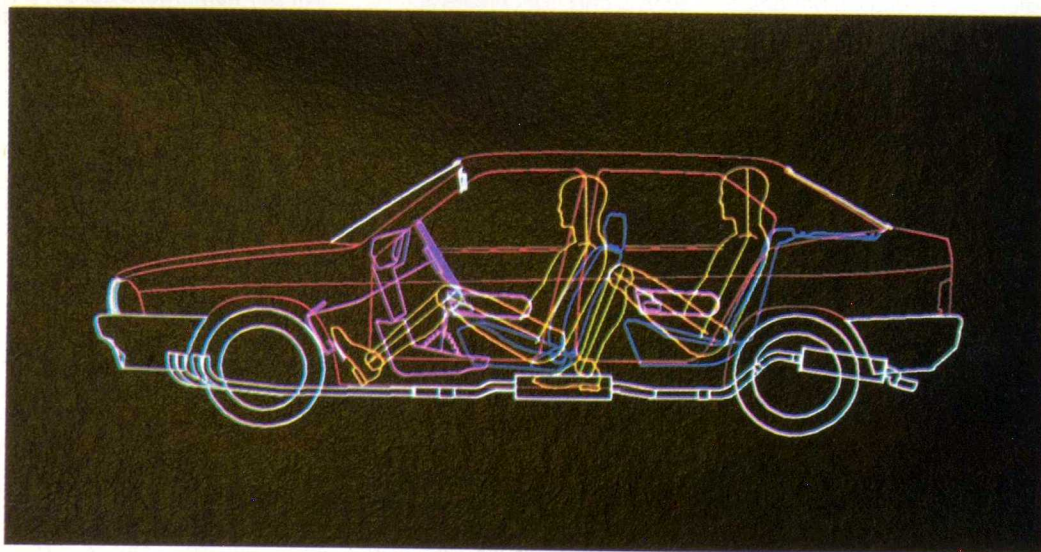
Ora Activision torna nel nostro paese distribuita da un nuovo importatore: NBC Italia. Niente a che fare con la omonima rete televisiva americana, ma un mucchio di ambizioni e di idee nuove. Innanzitutto una politica dei prezzi che dovrebbe far costare ogni gioco circa 25.000 lire, così da contenere il mercato del

software copiato, e poi iniziative di promozione nei confronti del pubblico: vendita per corrispondenza a prezzi ancora minori, concorsi tra gli acquirenti, sconti e così via.

Tra i prossimi titoli in distribuzione troviamo: *Tour de France*; *Web Dimension*, un viaggio attraverso musiche ed effetti sonori; *Mindshadow*, un adventure con più di 80 schermi grafici; *Garry Kitchen's gamemaker*, un software dalle prestazioni, pare, eccezionali, per creare videogame nella propria cantina e *The great american cross*, una sfida automobilistica sulle strade d'America.

Gestione grafica alla Fiat

Concluso l'accordo di collaborazione tra Computervision Italia e Fiat nell'ambito del programma di automazione avanzata della produzione nel più grande gruppo automobilistico italiano. *Computervision*, una società americana leader nel settore CAD/CAM (Computer Aided Design/Computer Aided Manufacturing) presente in Italia fin dal 1975, fornirà all'azienda torinese, entro due anni, stazioni di lavoro intelligenti, sistemi per la progettazione, la ingegnerizzazione e la produzione assistite dall'elaboratore, sistemi per la gestione grafica e posti di lavoro individuali per la progettazione grafica. Da parte della Fiat ci sarà un rapporto di collaborazione intensa con Computervision per la elaborazione di software e hardware su misura per le sue esigenze.



■ La FIAT si servirà delle apparecchiature Computervision per la propria attività di progettazione.

VIDEO GIOCHI

di Benedetta Torrani

Alla battuta!

Nipote del bis bis nonno Pong, derivato da tutta una serie di tentativi non sempre riusciti, ecco *Match Point*, una simulazione del gioco del tennis che regge il confronto con i migliori coin-op sul tema World Tennis e il nuovissimo Vs Tennis. Sul campo, visto come nelle riprese televisive inquadrato dal lato corto, i due giocatori; alla battuta l'uno, con il braccio sollevato, e rannicchiato l'altro, pronto a lanciarsi verso la pallina; l'arbitro, fin troppo severo sul suo seggiolone, e due raccattapalle che si muovono velocemente a recuperare le palline volanti. Sugli spalti laterali il solito pubblico vociante che accompagna ormai da un po' le prodezze dei giocatori sul video. In fondo, sempre a portata dell'occhio, un tabellone luminoso riporta i dati della partita per ognuno dei due concorrenti. Veloci didascalie

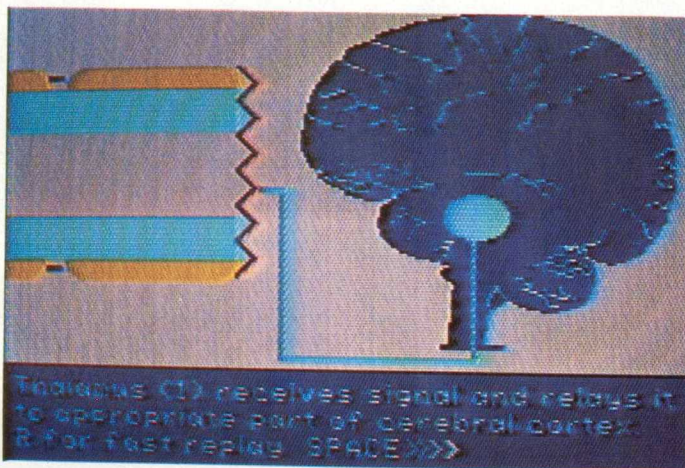
segnalano inoltre il momento del set point e, naturalmente, del match point.

I livelli di difficoltà sono qui rappresentati dalle fasi del torneo a cui si sta partecipando: "Final Quarters", "Semi Finals" e "Final".

Ai giocatori sono permesse due posizioni fondamentali di gioco per i tiri di dritto e per quelli di rovescio; all'interno di queste due la varietà dei colpi a disposizione è notevole: schiacciata, voleé,

palle liftate, passanti: insomma, con un po' di pratica è simulabile quasi tutto!

Per chi ama i giochi sportivi, questo *Match Point* è decisamente una buona simulazione che permette di giocare sia in coppia che da soli contro il computer; la grafica è precisa così come la varietà dei colpi a disposizione. È compatibile con Commodore 64 e Spectrum 48K.



Però il programma è ben fatto e forse può convincere i figli a studiare una materia affascinante come l'anatomia.

Il programma illustra i principali processi che permettono il funzionamento del corpo umano, a partire da un esame del funzionamento delle cellule. Quindi come il sistema digestivo e respiratorio forniscono nutrimento alle cellule; come il sistema circolatorio lo distribuisce e porta via le scorie; come il sistema nervoso e il cervello controllano e coordinano l'attività del corpo e infine come i muscoli ne permettono il funzionamento. L'ultimo programma, chiamato *Marathona*, simula un'attività nella quale intervengono tutti i processi descritti e in cui, per riuscire a concludere vittoriosamente il percorso prefissato, bisogna tener conto di tutti i valori e parametri. Peso, forza muscolare, ossigeno necessario, energia consumata, acido lattico secreto, ecc.

Ognuno dei programmi è strutturato in modo che ad una parte meramente descrittiva — composta da un'illustrazione e un testo che scorre a mo' di didascalia — segue una parte animata in cui il giocatore — o forse sarebbe meglio dire lo studente — con piccoli interventi fa funzionare l'apparato.

La confezione è corredata da un buon libretto di istruzioni — che, da solo, è in grado di spiegare di più sul corpo umano di quanto io non abbia imparato a scuola — e dalla già menzionata tavola a colori.

Body Works è compatibile con Spectrum 48K.



Ore 10 lezione di anatomia

Body Works è quel genere di programmi che non si sa bene a cosa servano. Attratti dall'idea di acquistare qualcosa di utile che possa colmare una lacuna nelle nostre scarse cognizioni del corpo umano, si rimane poi sorpresi perché questo da solo non basta e forse è valse la pena comprarlo solo per la bella cartina riproducente una tavola del corpo umano con tutti gli organi, i muscoli, le ossa e le vene colorate.