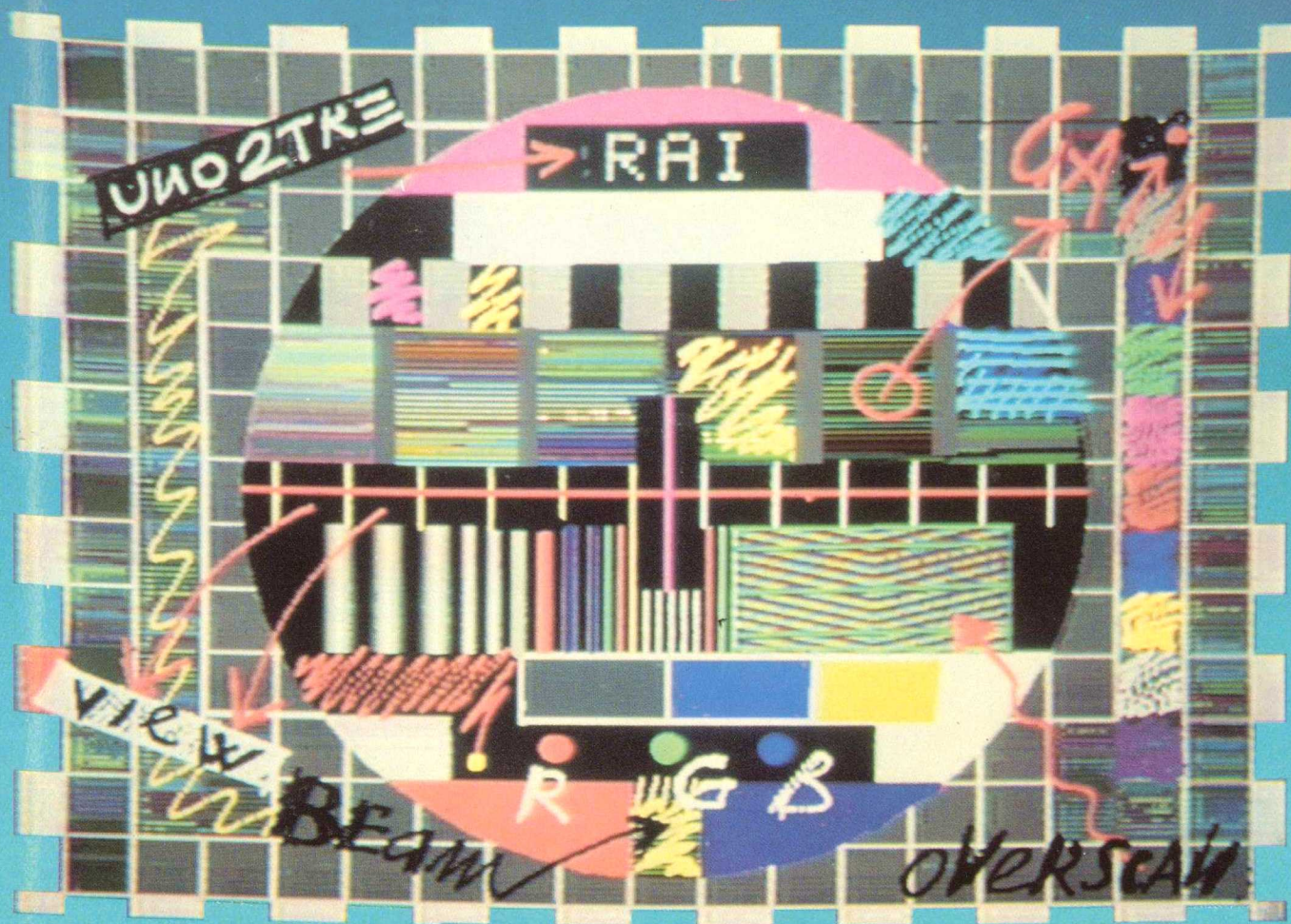


**REGALO
MONOSCOPIO**

VIDEO *Magazine*



1975-1985 DIECI ANNI DI VIDEO

ALTA DEFINIZIONE

TOGLIERE I DISTURBI

OPERA E ROCK IN CASSETTA

INTERVISTA A CARLO FRECCERO

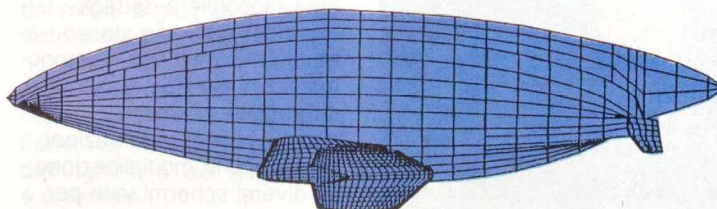
VIDEO COMPUTER

di Mario Salvatori

Disegnare nello spazio

Funziona ad ultrasuoni la penna grafica in grado di disegnare in due o tre dimensioni sullo schermo, in collegamento con i computer IBM, Apple, Commodore e MSX. Importata da Softy di Milano e prodotta dalla californiana Soniture, la *Space Pen* è formata da una penna molto simile, nella carrozzeria, ad una tradizionale penna ottica e da un complesso di due tubi che si appoggiano sopra il televisore, contenenti i tre sensori in grado di ricevere i segnali che provengono dalla penna e di relazionarli rispetto alla distanza. Al contrario di quanto può fare infatti una tradizionale penna ottica, la *Space Pen* è in grado di realizzare sullo schermo disegni in 3D. Occorre naturalmente, oltre al software di base, servirsi anche di programmi grafici che consentano questa possibilità, perché la penna serve da supporto a quanto

già esiste. Programmi come *Music Construction Set*, *Print shop*, *Dazzle Draw*, *Blazing Paddles* possono essere gestiti con la *Space Pen*, mentre per lavorare in 3D occorre ovviamente utilizzare un software su misura. Il prezzo è di 300.000 lire.



La carena elettronica

All'America cup dell'anno scorso Australia II batté tutti e si portò a casa la coppa tra le polemiche infuocate di chi criticava, più che la condotta di gara, la particolare struttura della sua carena. Il successo dell'impresa, oltre che alla perizia dell'equipaggio, era legato proprio al progetto della

carena per la quale erano state usate di tecniche di simulazione fluidodinamica per mezzo del calcolatore. Alla base della progettazione c'era il programma *Hydropan*, sviluppato dalla NLR, il Laboratorio di Ricerche Spaziali di

Amsterdam. Il programma, che è in grado di trattare una grande gamma di configurazioni di scafi, dalle chiglie classiche a quelle portanti, (con o senza alette), ai catamarani, è ora distribuito in Italia dalla Eidos di Milano.

Canon MSX V-20

L'MSX V-20 recentemente presentato dalla Canon Italia allo SMAU di Milano è un interessante home computer che si colloca nella fascia "alta" (nel senso tecnologico del termine, visto che il prezzo dovrebbe essere invece perfettamente allineato). Elemento cruciale del Canon V-20 è l'adozione del sistema MSX, di cui abbiamo già abbondantemente parlato, che consente una totale intercambiabilità fra programmi e periferiche delle varie case aderenti a questo progetto. Queste premesse garantiscono all'utente una ricchissima biblioteca di programmi. Le caratteristiche del V-20 sono: 64 K di RAM, 32 K di

ROM; microprocessore Z-80; linguaggio MSX Basic; due alloggiamenti (slots) per cartucce ROM o espansioni; interfacce per stampante e per registratore a cassette (assolutamente standard, incorporato); tastiera professionale a tasti rigidi (72); tasti guida cursore di grandi dimensioni; due uscite per joy-stick; uscita per televisione sistema Pal; testi: 25 linee per 40 colonne; grafica: 256 x 192 punti, 16 colori; suono: 8 ottave, 3 toni; possibilità di interfacciamento parallelo e seriale.

A teatro col tandem

Si chiama Tandem il primo progetto a livello europeo di computerizzazione di tutte le informazioni teatrali ed è basato sulla costituzione di una serie di banche dati. Promosso dalla CEE e sviluppato in Germania dal Deutsches Theatermuseum di Monaco, vede l'adesione di Gran Bretagna, Austria, Paesi Scandinavi e dell'Italia, il cui riferimento è il *Civico Museo Biblioteca dell'Attore del Teatro Stabile di Genova*. In cosa consiste il progetto? Nella classificazione, secondo una serie di voci molto ampia (dalla messa in scena, al cast di artisti, alla critica e così via) di tutto ciò che concerne e circonda un'opera teatrale. L'utente può in questo modo, sia facendo riferimento alla banca dati del paese di origine, sia collegandosi alle banche dati delle altre strutture aderenti, accedere ad una enorme massa di informazioni che riguardano l'evento teatrale.



The Return of the Jedi

La saga di Guerre Stellari è ritornata in grande stile su piccolo schermo con questo gioco realizzato dalla Lucas Film e dall'Atari per i coin-op coin operated machine, cioè i videogiochi a gettone. È la prima volta che la casa cinematografica stessa, detentrica dei diritti di un film, entra come produttore diretto di un videogioco.

E bisogna dire che il risultato è di ottimo livello e si avvale dell'esperienza che la Lucas Film si sta creando nel campo dell'immagine sintetica e della sua animazione.

Il gioco, contrariamente al precedente Star Wars, utilizza una grafica a raster. L'immagine, anziché essere creata attraverso vettori che individuano le forme degli oggetti nella loro struttura geometrica e li inseriscono in una rigorosa prospettiva tridimensionale, viene creata attraverso la definizione della superficie dell'oggetto che viene così "dipinto" e poi

inserito prospetticamente in un paesaggio. L'effetto tridimensionale è dato più che da rigorosi calcoli prospettici, dallo scorrimento dello schermo in diagonale. Ma passiamo al gioco, che si divide in tre fasi e possiede diversi livelli di difficoltà.

La prima parte del gioco si svolge sul pianeta di Endor e il giocatore veste i panni della principessa Leia, la quale a bordo del suo veicolo dovrà attraversare la foresta e raggiungere il villaggio degli Ewok.

Ovviamente un mare di insidie e difficoltà le ostacolano il cammino. Nella seconda fase di gioco è lo Scout Walker di Chewbacca che prende il comando e ingaggia battaglie spaziali e terrestri.

Lo stadio finale è quello della ormai annosa lotta con il reattore centrale: attraverso i tunnel della Death Star bisogna arrivare a distruggerlo e velocemente uscire dalla "Morte Nera". Lo scoppio nel cielo della Death Star, accompagnato da un laconico messaggio di missione compiuta, chiude questo gioco.



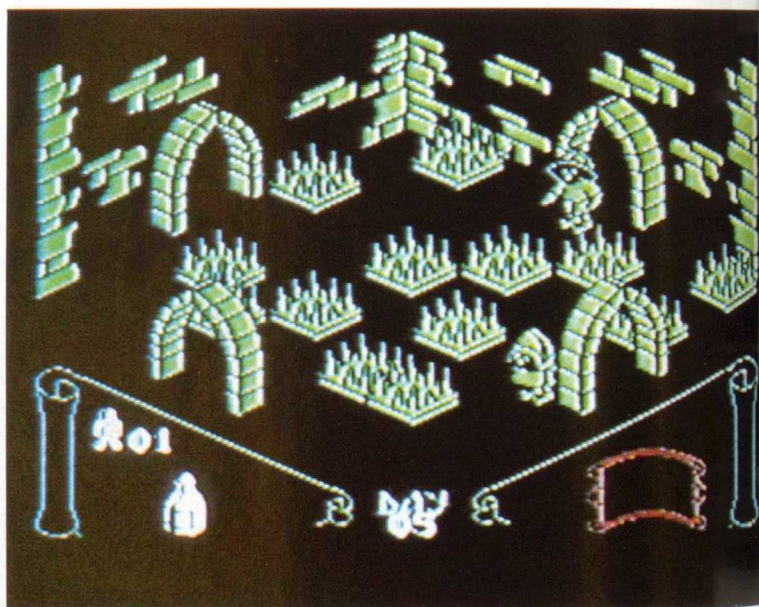
Spezzate l'incantesimo!

Ultimate per Spectrum 48K

Il sole volge al tramonto, la luna lentamente inizia la sua ascesa nel cielo nero della notte e voi state per tramutarvi in lupo mannaro. Ogni notte è la solita storia, il sortilegio del mago Knight

castello diroccato, che oltre a essere diroccato nasconde infinite insidie. Ogni volta che si riesce a entrare in possesso dell'oggetto della pozione bisogna ritornare alla presenza del mago e buttarlo nel pentolone.

La spada di Damocle della trasformazione in lupo mannaro, poi, è sempre lì sopra la vostra testa, pronta a falciarvela appena la luna



Lore è spietato e vi obbliga a questa infausta trasformazione.

C'è un solo modo di liberarsi della magia: trovare tutti gli elementi della pozione magica che vi trasformerà per sempre in essere umano. Innanzitutto bisogna sapere quali sono gli ingredienti necessari e per fare ciò bisogna avvicinarsi al pentolone del mago e scorgere tra i fumi dell'ebollizione la sagoma dell'oggetto che ne compone il primo elemento. E poi bisogna mettersi alla ricerca per le centinaia di stanze del

diviene piena. Alle volte però potrete, nella sfortuna, trovare qualche vantaggio.

Knight Lore è uno dei migliori adventure grafici per Spectrum e tiene alto il nome della Ultimate che, come l'americana Infocom per gli adventure testuali, detiene il primato di questo genere di giochi. La grafica tridimensionale perfettamente realizzata e definita fin nei fili d'erba che crescono tra i mattoni diroccati, aggiunge sicuramente fascino a una trama avvincente e a una giocabilità degna dei grandi esperti.