



«Pronto, è la Rai? Vorrei parlare con l'Amiga»

# Amiga, il Marchingegno della Rai

di Andrea de Prisco

**T**utto è cominciato poche settimane fa, per l'esattezza da quando ho preso moglie...

Nel senso che dal «grande passo» in poi, oltre ad avere un dito un po' più pesante degli altri, ogni giorno, al posto dei classici tramezzini del «sor Marcello», pranzo a casa in compagnia della mia dolce metà. Beh, siamo onesti diciamo pure terzo o quarto, una volta confrontate le mie e le sue dimensioni...

Che c'entra tutto questo? dirà qualcuno.

Altri diranno alla Ferrini «non capisco ma mi adegua» o roba simile. Fattosta, comunque, che siamo ben lungi dall'aver capito (me compreso).

Per la cronaca mia moglie ancora non ha un lavoro, e quindi passa le giornate a fare la casalinga. Ora, cosa credete che faccia una casalinga verso mezzogiorno, dopo aver rassettato la casa ed impostato opportunamente i

fornelli per il pranzo che avverrà circa un'ora più tardi?

Semplice: accende la TV, si accomoda in poltrona, e si gusta Magalli e Marchini su Raiuno, tutti i giorni, escluso il sabato e la domenica. Così, al mio

rientro, mi tiene informato (lei ci tiene tanto...) su curiosità e pettegolezzi che saltano fuori, quotidianamente, dagli intervistati e intervistanti che partecipano alla buona riuscita della trasmissione. Fin qui, ancora niente di nuovo, né nulla che possa interessare (almeno credo) i lettori di MC. Bene, un giorno, uno dei pettegolezzi era: «... lo sai che fanno un gioco per televisione con l'Amiga?»... «Come-come?» ... «sì, un gioco nel quale i te-



Dietro le quinte ben tre Amiga al servizio di sua Maestà la Rai.



A sinistra la regia di «Pronto, è la Rai?». In alto l'interfaccia belga tra il telefono e l'Amiga. Nei cinque minuti del Marchingegno, il vero regista è Zollo; dalla sua postazione coordina tutto lo svolgimento del gioco. Dalla regia si limitano a inviare a questi l'immagine della Marchini e ad inoltrare il gioco così come arriva dal secondo Amiga. Le telefonate si ricevono prima dell'inizio della trasmissione (con tanto di notaio supervisore) e al momento del gioco è la Rai che ritelefonata ai concorrenti per fargli giocare.

lespettatori a forza di urla e ululati via telefono muovono un piccolo topolino sullo schermo e vincono un sacco di soldi!».

L'ultima affermazione, per quanto strano, era proprio quella che mi interessava meno. Reputavo molto più interessante il resto, ovvero che in Rai (con tutti i soldi che hanno) utilizzino l'Amiga per fare il computer grafica!

Francamente pensavo che le video applicazioni di questa macchina potessero interessare prevalentemente piccole TV private (essenzialmente squattrinate) ma non addirittura mamma Rai e, come poi ho saputo, anche sua emittenza Berlusconi per Canale 5.

Come dire: «meglio vederci chiaro...».

### Il Topo

Se state pensando al topolino di cui sopra, fate pure macchina indietro: quello, come vedremo tra poco, è un normalissimo blob (sprite software). No, mi sto riferendo al nostro Topo, con la T maiuscola, un simpatico personaggio (che gli altri chiamano Enrico Ferrari) che bazzica da qualche mese nella nostra sala computer essendogli state affidate una serie di operazioni di manutenzione di MC-Link.

Topo, di fatto, hacker, di mestiere. Topo perché si aggira silenzioso col suo giubbottino grigio per i meandri della Technimedia. Hacker nel senso che sa tutto di tutto, soprattutto le

cose che normalmente gli altri non sanno, come il numero di telefono di Cicciolina, quanti missili ci stanno a Comiso, come fare ad uscire dalla stanza per fargli il solito scherzo (ma abbiamo già trovato l'antidoto: poi vi faremo sapere).

Così, lo stesso pomeriggio del fatidico pranzo, sono andato dal Topo per interrogarlo a riguardo:

«Topo, ma cosa sai tu degli Amiga in Rai?».

«Fanno un gioco nel corso della trasmissione di Magalli e Marchini».

«Mmm allllora sei un cretino? perché non l'hai detto prima?».

«Perché nessuno me l'ha mai chiesto!».

«\*\*\*CENSURA\*\*\*».

### Mc-Link

Un'altra informazione rigiratami dal Topo fu appunto che tanto il ben noto Magalli, quanto Luigi Zollo titolare della Soft Image (ne riparleremo tra breve) sono utenti di MC-Link. Ciò semplificava la cosa: i primi contatti furono presi proprio tramite questo preziosissimo mezzo. Giacché li abbiamo nominati, vorremmo subito ringraziarli entrambi per la squisita disponibilità offertaci, grazie alla quale è stato possibile redi-



Il campo di gioco del Marchingegno: una biblioteca.

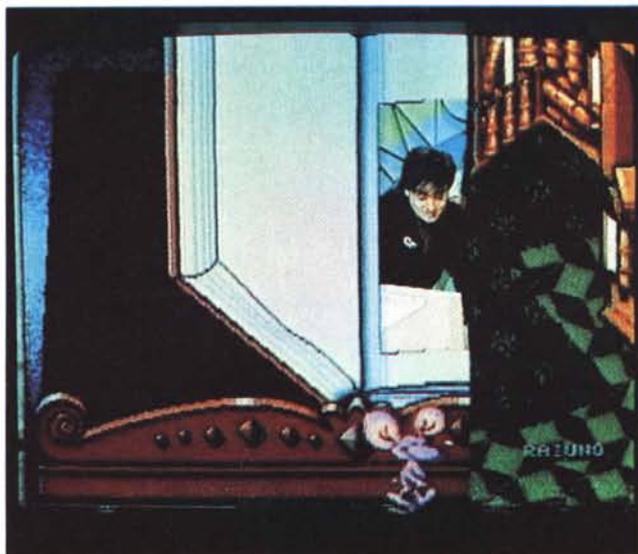
gere quest'articolo nel più breve tempo possibile (la decisione di pubblicarlo sul numero di aprile è stata presa solo all'ultimo momento).

Soft Image, e soprattutto il suo titolare Luigi Zollo, si occupano di Video Computer Graphics da più di quindici anni.

Pur recriminando, come molti, l'incapacità della Commodore Italiana di supportare adeguatamente una macchina come Amiga (che non è un VIC-20!) ci dice che attualmente non esiste un altro computer di qualsiasi prezzo (workstation grafiche da centinaia di milioni comprese!) con le quali sia possibile lavorare in grafica con la velocità di un Amiga. Velocità intesa come rapporto tra quantità di prodotti finiti e tempo impiegato per portarli a termine. Certo, con computer più grandi si ottengono naturalmente risultati migliori (se non altro per via della risoluzione grafica) ma a costi di produzione enormemente più elevati, proprio per la macchinosità operativa degli altri sistemi disponibili. Né sarebbe stato possibile fare il giochino in diretta, proprio a causa della scarsa interfacciabilità animazione-grafica/mondo-esterno delle macchine ultramilionarie. E per verificare ciò, nello studio di Simona Marchini, co-conduttrice assieme a Magalli della trasmissione, e co-ideatrice assieme a Zollo del giochino. Questo consiste nel far muovere un topolino sullo schermo di Amiga rappresentante una stanza di biblioteca. Ogni volta che si riesce a raggiungere uno dei libri li evidenziati, lo schermo cambia e il concorrente deve rispondere ad una domanda nel tempo massimo di 5 secondi, anch'essi computati e visualizzati in forma grafica dall'Amiga. Se il concorrente risponde esattamente «becca» i soldi, e posto che il suo limite massimo di trenta secondi non sia ancora scaduto, può dirigere il topolino presso un altro libro e rispondere ad un'altra domanda. Concorrenti abba-

## Il Marchingegno

Il nome del gioco è appunto questo. Come saprete (o non lo sapevate?) deriva direttamente dal cognome di Simona Marchini, co-conduttrice assieme a Magalli della trasmissione, e co-ideatrice assieme a Zollo del giochino. Questo consiste nel far muovere un topolino sullo schermo di Amiga rappresentante una stanza di biblioteca. Ogni volta che si riesce a raggiungere uno dei libri li evidenziati, lo schermo cambia e il concorrente deve rispondere ad una domanda nel tempo massimo di 5 secondi, anch'essi computati e visualizzati in forma grafica dall'Amiga. Se il concorrente risponde esattamente «becca» i soldi, e posto che il suo limite massimo di trenta secondi non sia ancora scaduto, può dirigere il topolino presso un altro libro e rispondere ad un'altra domanda. Concorrenti abba-



L'immagine di Simona Marchini Genlock-ata col primo Amiga.

L'immagine proveniente dal primo Amiga (foto in alto) viene genlock-ata col secondo Amiga per la dissolvenza a tendina.



stanza svegli riescono anche a rispondere correttamente a tre o quattro domande e portarsi a casa un bel gruzzoletto. Il tutto avviene in pochissimi minuti, essendo in definitiva il gioco abbastanza veloce.

Come già detto precedentemente, il movimento del topolino avviene via cornetta telefonica pronunciando parole ad intensità sonore diverse. Più il concorrente «alza il volume» più il topolino si dirige verso la parte alta dello schermo e viceversa. In una prima versione del gioco al posto delle parole era possibile emettere veri e propri ululati, e non vi nascondiamo che il tutto era molto più vario e divertente. Effettivamente, sentire le urla delle casalinghe di tutt'Italia, in diretta, fa un certo effet-

to. Questo è quanto traspare guardando il giochino in TV proprio mentre lo eseguono.

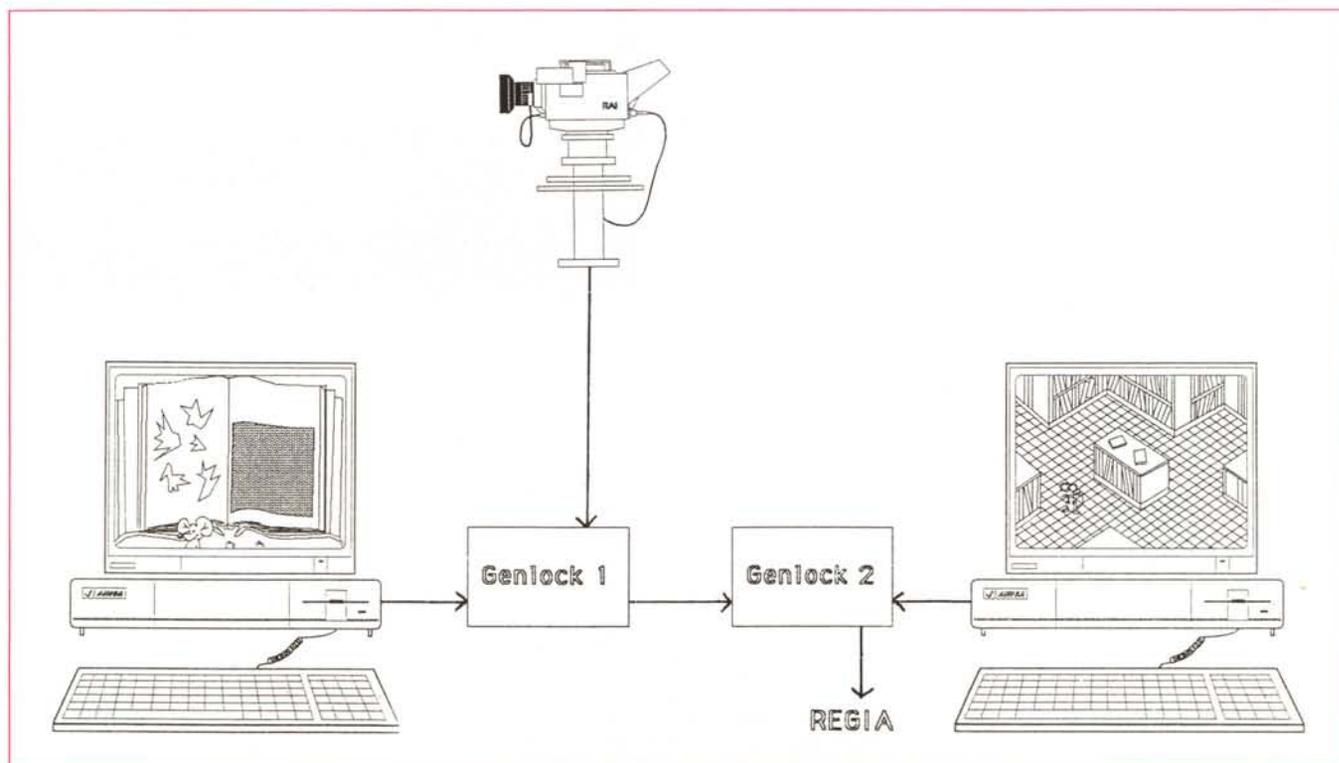
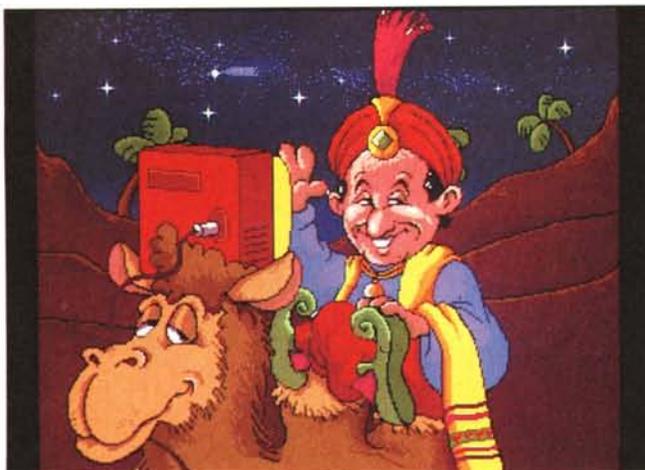
Effettuato successivamente un piccolo sopralluogo sul posto abbiamo scoperto diverse cose interessanti.

## In Rai

Vediamo cosa succede, durante la trasmissione,... dietro le quinte. È proprio questa l'espressione più adatta dato che Zollo è esattamente lì che opera, circondato non da belle ragazze (come avviene per Magalli) ma da tre Amiga (due collegati in cascata, il terzo di scorta) due genlock, qualche drive, le apparecchiature di sincronizzazione del segnale con la regia e una magica sca-

toletta che interfaccia il concorrente con il computer. Quest'ultima è infatti il cardine di tutto il gioco: si tratta di un brevetto belga e, voci di corridoio, pare che Zollo paghi svariati milioni di copyright per poterla utilizzare in trasmissione. Zollo e non la Rai direttamente dato che la Soft Image fornisce il gioco bell'e confezionato, problemi tecnici inclusi.

Il primo Amiga è utilizzato per l'animazione del topolino (un bellissimo sprite software realizzato con ben trentadue blob per addolcire il più possibile i movimenti) e per la gestione del per-



*I due Genlock utilizzati sono collegati in cascata. Il primo serve per inserire l'immagine della Marchini, il secondo per la dissolvenza a tendina.*

corso da eseguire, il secondo per lo schermo della domanda, un librone in cui appare, in un apposito buco rettangolare, Simona Marchini che parla con il concorrente. I più esperti avranno capito che qui si utilizza il primo dei due genlock. Per i meno esperti, ricordiamo che un genlock per Amiga serve essenzialmente per sovrapporre una immagine grafica di questo ad un qualsiasi segnale video, dopo averli naturalmente sincronizzati tra loro. A tal proposito informiamo i lettori che il tipo di genlock utilizzato alla Rai non è ancora in vendita, ma se ne prevede la com-

col concorrente e visualizzato il disegno con un buco riempito di «trasparente», ovvero utilizzando il primo colore della Palette di Amiga, il risultato (dopo il genlock) sarà di vedere la Marchini dentro al buco, come mostrato nella foto di questo articolo.

### Il secondo Amiga

Sul secondo computer, dotato anch'esso di genlock, funziona il gioco vero e proprio: questa è la macchina interfacciata col telefono. Quando cambia lo schermo, ovvero dal gioco si

topolino ad eseguire il tutto, dato che raggiunge una estremità dello schermo e la spinge verso destra per scoprire cosa ci sta sotto.

Da sottolineare che la regia si limita a inviare a Zollo l'immagine di Simona (così come arriva dalla telecamera in studio) e a ricevere poi il prodotto finale che viene messo in onda senza ulteriori manipolazioni.

### L'interfaccia

Essendo coperta da brevetto internazionale non abbiamo potuto fotografarla all'interno, e possiamo solo rigirarvi alcune nostre considerazioni più le informazioni passateci da Luigi Zollo. Si tratta in definitiva di un oggetto abbastanza semplice, non un vero e proprio campionario, ma diciamo una sorta di VU-meter digitale. A seconda dell'intensità del segnale audio in ingresso, in uscita avremo un valore che, via porta parallela, raggiungerà il computer. Tutto questo, condito con un apposito driver atto a «sentire» tali dati, è tutto quello che hanno fatto in Belgio. Gioco, topolino e librone sono invece opera della già citata Soft Image la quale conta su validissimi artisti specializzati in computer grafica, come possiamo ammirare dalle schermate pubblicate in queste pagine.

Per adattare l'escursione del topolino alla reale dinamica del concorrente (Sip compresa) sull'interfaccia è presente un potenziometro che consente di effettuare questa veloce taratura. Per questo motivo, ogni concorrente che telefona è invitato a fare una piccola prova vocale prima di iniziare il gioco vero e proprio. È in quell'istante, infatti, che occorre agire sul potenziometro per la taratura.

Come è visibile nella foto della scatola, è possibile anche far giocare (ovviamente utilizzando un altro gioco) due telespettatori contemporaneamente: l'interfaccia gestisce due canali distinti. Forse sarebbe un po' complicato da realizzare in diretta (ci vorrebbero due Marchini!) ma l'effetto finale potrebbe essere molto allettante. Ad esempio una bella battaglia corpo a corpo in cui i colpi sono pilotati dai vocalizzi dei concorrenti.

Come in qualsiasi gioco a più concorrenti avremo poi il campione, lo sfidante, il super campione, lo spareggio finale riservato ai migliori urlatori (o, meglio, urlatrici) d'Italia. Al super vincitore (sicuramente una perfetta suocera Made in Italy), infine, una bella benda e qualche rotolo di cerotti in regalo... ai parenti più prossimi. Sai che divertimento!



In questa immagine e in quelle della pagina a fronte, quattro schermate storiche delle precedenti versioni del Marchingegno: ebbene sì, i due personaggi raffigurati sono proprio Magalli e Marchini.

mercializzazione entro pochi mesi. Naturalmente si tratta di un oggetto per uso professionale del costo non proprio irrisorio.

Tornando all'immagine da «genlockare», ricevuta in ingresso l'immagine video di Simona che parla al telefono

passa al librone della domanda con Simona Marchini come illustrazione, il secondo Amiga effettua una dissolvenza a tendina col solito trasparente che permette di far vedere l'altro schermo in arrivo dal primo computer grazie al secondo genlock. Per la cronaca è il

Foto di gruppo finale.  
Da destra  
Marco Marinacci,  
Giancarlo Magalli,  
Luigi Zollo e...  
adp.

