

**tutti i prezzi
del video**

VIDEO

LA PRIMA
RIVISTA
HOME-VIDEO

Magazine

L.2500 APRILE N.7

**I PRIMI
VIDEOCLUB IN ITALIA**

**DA PARIGI:
TUTTE LE NOVITA' VIDEO**

SUPER 8 CONTRO VIDEOTAPE



PROVATI:

VCR BLAUPUNKT RTV 222
TELECAMERA PHILIPS VK400
VCR HITACHI VT 8500E
TV COLOR BRIONVEGA SPOT 2
CON ANTENNA "ROBOT"

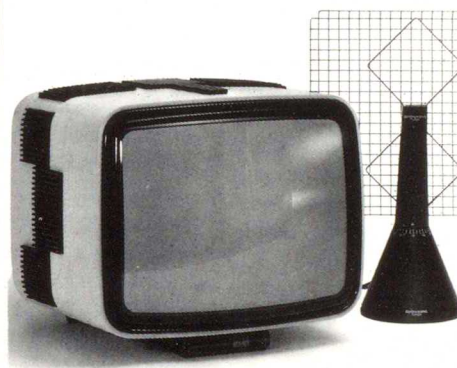
VIDEO

LA PRIMA
RIVISTA
HOME-VIDEO

Magazine

ANNO 2 - N. 7 - APRILE - L. 2.500

La posta	6
Sony Mavica la macchina fotografica senza pellicola Finalmente presentata anche in Europa l'ormai famosa macchinetta della Sony	10
Super 8 contro Videotape di Lorenzo Fratti - Pregi e difetti dei due sistemi	12
Video Notizie	18
Il video al Festival du Son di Parigi Per la prima volta apparecchiature video all'importante rassegna parigina	20
Videogiochi	26
Notizie audio	24
Videoincontriamoci!! di Vito Di Bari - Sono nati i primi due Videoclub in Italia	32
Recensioni di Vito di Bari - Tutti i nuovi programmi su videocassetta recensiti per voi	34
Cosa videoregistrare questo mese di Enrico Callerio	38
I prezzi del video	44
TEST: Videoregistratore da tavolo Blaupunkt RTV 222 di Enrico Callerio	52
TEST: Telecamera Philips VK 400 di Vittorio Leosa	58
TEST: Antenna Robot e TV color Spot 2 Brionvega di Riccardo Albini	62
TEST: Videoregistratore Hitachi VT 8500E di Enrico Callerio	66
Gira e rigira: la panoramica con il VCR di Flavio Vida - Sembra facile fare una panoramica	74
Videobizzarro: Schermi piatti e cipolle di David Hajdu	80



62

Provata per voi l'unica antennina telecomandabile per interni, dell'italianissima Brionvega.

12

Un interessantissimo articolo che mette in luce pregi e difetti del Super 8 e del Videotape, con tabelle, prezzi, ecc.



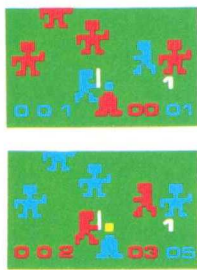
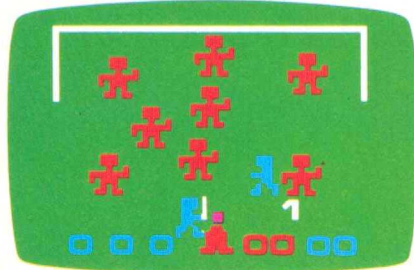
Si è svolto, come di consueto a metà marzo, il Festival du Son a Parigi. Quello che non era consueto era la dilagante presenza di apparecchi video...

20



CASSETTA PHILIPS BASEBALL

Questo sport, molto diffuso negli Stati Uniti, ha parecchi sostenitori anche nel nostro paese. Le maggiori difficoltà che si riscontrano giocando con questa cassetta riguardano la comprensione delle regole del gioco.



Purtroppo nel manuale d'istruzione manca una spiegazione dettagliata sul meccanismo del baseball, e cercheremo ora di colmare questa lacuna. Esistono due squadre, una rossa e una blu; alternativamente entrambe vanno alla battuta. La squadra che batte schiera in campo i suoi uomini, uno che lancia, quattro nelle rispettive basi, e tre ai bordi del campo. La squadra che riceve schiera invece un giocatore per volta, con la mazza in mano. Il ricevitore, una volta colpita la palla, deve correre e toccare in sequenza le quattro basi e ritornare al punto di partenza. Egli viene però eliminato ogni volta che raggiunge una base in cui ci sia la palla. Se, dopo aver ribattuto la palla, quest'ultima viene presa al volo da un giocatore avversario, il ricevitore viene eliminato, mentre i suoi colleghi che già stanno in qualche base possono tranquillamente continuare la propria

corsa. Dopo che sono stati eliminati tre ricevitori le squadre cambiano le battute. Esistono anche le respinte fuori campo, in seguito alle quali il giocatore che ha ribattuto la palla può fare il giro completo delle basi indisturbato. Si conquista un punto quando si fa il giro completo delle basi. Il lanciatore può correggere il tiro attraverso il

telecomando. Un avvertimento, la palla torna al lanciatore solo se non si usano entrambi i comandi a distanza (siamo stati infatti qualche minuto spostando la palla da un giocatore all'altro senza riuscire a portarla dal battitore prima di capire il trucco). Il gioco, dopo alcune battute di ambientamento, è risultato davvero divertente, poiché si riescono a compiere battute ad effetto e mettere in seria crisi il ricevitore. La partita si divide in nove innings (turni di battuta) e se alla fine il punteggio è pari se ne gioca uno extra. Purtroppo non si può giocare contro il computer, anche se, dato il divertimento del gioco, un avversario lo si trova sempre.

CASSETTA ATARI SUPER BREAKOUT

Il titolo, ed anche l'introduzione scritta sul manuale d'istruzione che ci traveste da "Il solo astronauta a bordo di una navetta spaziale che solca l'etere alla velocità della luce" possono trarre in inganno l'ignaro acquirente, che pensa ad una emozionante spaziale. La cassetta contiene invece un versione migliorata ed arricchita del noto ping pong elettronico. "Uffa, che barba" diranno in molti, niente di più sbagliato invece, poiché grazie ad una riuscitissima rielaborazione il gioco è risultato molto valido. Non si tratta infatti come nei vecchi ping pong di far rimbalzare la palla contro un muro indefinita mente, ma di cercare di abbattere una parete di mattoni colorati. Il numero di giochi presenti sulla cassetta è nove, anche se si tratta di circa quattro varianti ripetute per uno o due giocatori. Sullo schermo appariranno delle linee colorate e una (o due)

lineette bianche, che sono le "racchette"; i telecomandi da usare sono quindi quelle che hanno stampato il simbolo della racchetta. In alto sul teleschermo apparirà il punteggio ottenuto, il numero delle palline giocate e il numero del giocatore (1 o 2). Come già accennato il fine del gioco è quello di distruggere il muro colorato, mentre le differenze tra gioco e



gioco riguardano il numero di palline e racchette presenti contemporaneamente sullo schermo. "Breakout" è la versione più semplice, la pallina ha sempre la stessa velocità, il muro è formato da otto file di mattoni, e può ricomparire un numero illimitato di volte. Il valore dei mattoni è crescente dalla prima all'ultima fila. Ricordiamo poi che tra il muro e la parte superiore del teleschermo esiste uno spazio vuoto; quando la pallina, dopo aver aperto un varco tra i mattoni, entra in questo spazio, rimbalza tra il muro e il teleschermo distruggendo i mattoni che tocca, finché non ritorna in gioco attraverso il varco da cui è entrata (così in tutti i giochi). Conviene quindi sempre distruggere una parte del muro per accedere allo spazio sovrastante. La seconda versione,



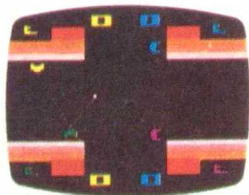
chiamata "Double", si gioca con due racchette (una sopra l'altra) e due palline contemporaneamente. In questo caso quando la pallina tocca il quinto strato di mattoni (quello azzurro) aumenta notevolmente di velocità. È quasi impossibile controllare contemporaneamente due palline veloci, e conviene quindi perderne una e concentrarsi sull'altra. Nel "Progressive", gioco per un solo giocatore, sullo schermo appariranno quattro file di mattoni nella parte superiore dello schermo seguite da quattro file vuote e da altre quattro file di mattoni. Mentre si sta giocando i muri di mattoni "progrediscono" verso il fondo dello schermo. Man mano che si abbatte un muro se ne forma un altro ad un ritmo sempre più veloce. Il campo da gioco di "Cavity" è formato invece da un muro con delle cavità ciascuna delle quali contiene una pallina. Quando si abbattono i mattoni che circoscrivono le cavità, le palline si liberano ed entrano in gioco. Le difficoltà di tutti questi giochi sono legate principalmente alla velocità della palla (attenzione specialmente al cambio di velocità lenta-veloce). Anche la grandezza è selezionabile; se volete usare un "racchettone" mettete il selettore di velocità sulla posizione "b".

CASSETTA ATARI WARLORDS

Per aumentare il fascino di ogni cassetta l'Atari ha inventato una storia fantastica da accostare ad ogni gioco. In questo caso siamo nel Medio



Evo, dove un re buono, di nome Frederick, ha quattro figli, Dominick, Marcus, Felipe e Restivo, di animo cattivo e molto litigiosi. Per non compromettere la pace del proprio regno, re Frederick è costretto ad esiliare in terre lontane i propri figli. Questi ultimi, dopo aversi diviso il nuovo territorio in parti uguali, costruiscono dei manieri da cui continuare le liti. Essi posseggono o palle incendiarie, che lanciano lentamente, o proiettili lampo, in numero sufficiente per



combattere indefinitivamente. Tutta questa storia si tramuta sullo schermo in quattro piccoli castelli, delimitati da dei muri colorati, con

all'interno un condottiero. La difesa del castello è affidata a degli scudi mobili lungo il suo perimetro. A questo gioco si può giocare anche in quattro, se ovviamente si possiedono due coppie di racchette.

Il punteggio realizzato viene visualizzato vicino ad ogni castello. Lo scopo del gioco è distruggere il proprio avversario riparati dentro il castello. Se si gioca in meno di quattro persone, i rimanenti manieri vengono gestiti dal computer, il quale è risultato mediocre concorrente. A seconda della variante selezionata (guardando l'apposita scheda sul manuale d'istruzione) è possibile trattenere o no la pallina con lo scudo, per lanciarla poi contro il rivale più agguerrito. Anche la velocità della palla è selezionabile, mentre i comandi per il livello di difficoltà posti sull'unità principale non

si usano. Tutto sommato questo gioco è risultato il meno appassionante dei tre provati, anche se la possibilità di giocare in quattro persone si fa apprezzare, specie quando si è in molti amici. Come consigli ricordiamo di iniziare con le versioni con proiettili lenti per farsi la mano al gioco e di scoprire le posizioni in cui il proiettile rimbalza sullo scudo con la stessa angolazione, per sfruttarle poi contro gli avversari. Non bisogna tirare sempre allo stesso modo per non rendere prevedibili le proprie mosse, il gioco è poi più emozionante se giocato in quattro persone, sia per ragioni agonistiche, sia perché la bravura del computer in questo caso è molto limitata. Una curiosità, sono presenti delle versioni facilitate per i bambini, ma allora per chi sono questi giochi?

Vittorio Leosa