

VIDEO

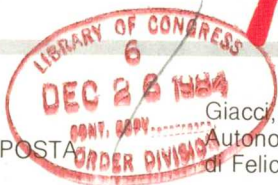
Magazine



CASSETTE D'OPERA
I NUOVI SPOT
TV VIA CAVO U.S.A.
STANDARD STORY
CHE AUDIO QUESTO VIDEO!
SISTEMA MATCH-LINE PHILIPS

VIDEO

Magazine



Anno IV - N. 30
APRILE 1984
L. 4.000



In copertina: un'immagine
del video *Tango Glaciale*.

6

LA POSTA

Giacci, presidente dell'Ente
Autonomo Gestione Cinema
di Felice Pesoli

10

NOTIZIE

38

FINO ALL'ULTIMO
SPOT

Vecchie battaglie e nuove
prospettive
di Clelia Pallotta

18

MERCATO

20

INDUSTRIA

40

RAI
di Emanuele Bevilacqua

24

STANDARD
STORY

Storia delle lotte
di mercato tra i formati della
videoregistrazione
di Riccardo Albini

41

PRIVATE
di Ferruccio Cattoretti

42

TANGO GLACIALE



Il video del gruppo teatrale
napoletano Falso Movimento
di Carlo Infante

28

IL MUSEO
DEL XX° SECOLO



Visita al Museum of
Broadcasting di New York
di Riccardo Albini

32

TAGLIATO PER
L'AVVENTURA



Il nuovo linguaggio della
pubblicità televisiva
di Valentina Agostinis

34

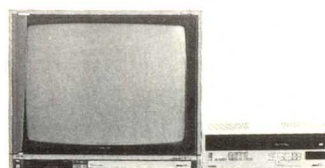
IL CINEMA
DOPO LA CRISI
A colloquio con Vittorio

64

RIPRESA
di Edo Prando

66

SISTEMA
MATCH-LINE
PHILIPS



Videoregistratore e TV color
di Ivo Molinari

71

VIDEOREGISTRATORE
HITACHI
di Giampaolo Moraschi

73

VIDEOREGISTRATORE
BLAUPUNKT
di Pietro Mauri

78

VIDEOGIOCHI

81

VIDEOGIOCHI
NOTIZIE

84

SOFT
TEN

Le classifiche
delle videocassette

86

VIDEO
RECENSIONI

88

COSA
VIDEOREGISTRARE

90

VIDEO SEX
RECENSIONI

95

VIDEOTECA



PHILIPS COSMIC CONFLICT

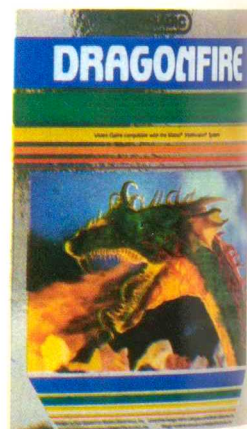
La possibilità di disporre di come nella nuova consolle Philips G 7400 consente di rendere i giochi più ssemplifici estremamente interessanti. Questo Cosmic Conflict è appunto una versione piuttosto ben riuscita di una battaglia stessare: si è alla guida di un incrociatore galattico che ha il compito di distruggere una flotta aliena in missione di attacco verso la Terra. La flotta è composta da due tipi di astrovascelli: i caccia, armati di cannoni laser a tiro corto, e le navi

inoffensive ma capaci di manovrare diversive. L'incrociatore «terrigno» dispone di siluri fotonici per distruggere i mezzi nemici (sullo schermo di guida appare infatti in mirino elettronico atto al puntamento della suddetta arma di offesa). Sempre sullo schermo appaiono altre tre indicazioni: il numero di astronavi nemiche che rimangono da distruggere (15 in tutte), l'energia rimasta a disposizione per il sistemadi guida e per le armi

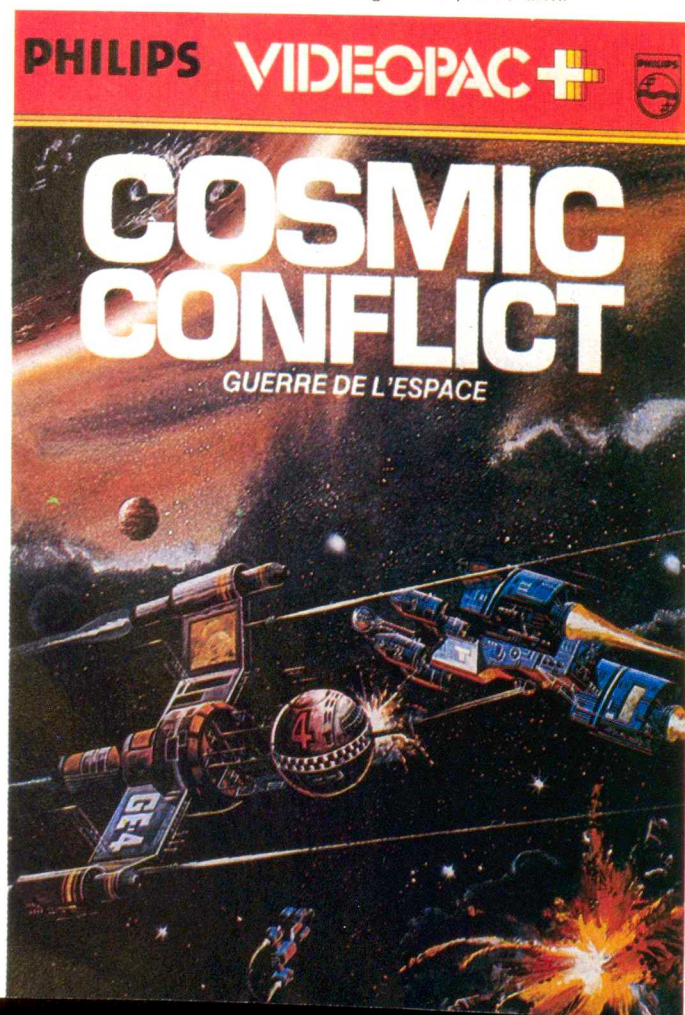
l'alimentazione dei sistemi di guida dell'astronave, 10 unità energetiche per ogni missile fotonico e 50 unità energetiche ogni volta che il laser a corto raggio di un caccia nemico colpisce lo schermo di difesa dell'incrociatore) e infine un messaggio d'allarme (Albert) ogni volta che un caccia appare sullo schermo in rotta di avvicinamento all'astronave. La strategia di gioco più conveniente è quella di cercare di abbattere immediatamente le astronavi appoggio ogni volta che appaiono sullo schermo; per ciò che concerne i caccia consigliamo invece l'abbattimento solo di quelli di rotta stazionaria che possono essere facilmente mantenuti all'interno del mirino elettronico. Quelli che mantengono movimenti diversivi (zig zag, parabolici...) sono invece da evitare cercando di cabrare, picchiare o deviare con il proprio incrociatore. Se si riesce nella missione (si abbattano cioè 15 veicoli nemici senza esaurire la propria energia) si riceverà un messaggio premio dalla base della flotta stellare: promozione a Commodoro, congratulazioni, menzioni. In caso di invece si esaurisca l'energia dell'incrociatore prima di aver completato la missione la base stellare richiederà il vostro immediato ritorno per essere deferiti alla corte marziale. Un'ultimo consiglio: attenzione ai caccia muniti di dispositivo per l'invisibilità.

IMAGIC DRAGONFIRE

Siamo nei fiabeschi paesaggi con draghi e cavalieri erranti, e dobbiamo raccogliere dei tesori racchiusi in un castello infestato da terribili animali. Per entrare nel maniero dobbiamo evitare globi di



fuoco lanciati da piccoli draghi e frecce scoccate da un arciere posto in cima alla torre del castello. Se riusciamo a penetrare nel palazzo dobbiamo vederla con un enorme drago che cercherà di arrostarci con la sua lingua di fuoco. La nostra unica possibilità di salvezza consiste nello schivare i globi di fuoco, raccogliere velocemente i tesori e uscire dalla stanza. Dopo di che dovremo superare nuovamente le difese del castello per poter nuovamente superare le difese del castello per poter effettuare le difese del castello per poter effettuare un'altra scorribanda. Questa cassetta è disponibile sia in versione Intellevision che Atari (in questo caso manca l'arcere).



ACTIVISION ROBOT TANK

Questo è un classico war game ricco di suspense. Noi siamo al comando di un Robot Tank (carro armato) e dobbiamo cercare di distruggere i carri armati nemici che hanno invaso il nostro paese. Nostro compito quindi è di portare a termine una missione che ha lo scopo di arrestare l'avanzata degli avversari. Ovviamente rischiamo di essere distrutti dai missili nemici, ed è proprio da questi che dobbiamo difenderci con cura. Dalla nostra parte abbiamo la fortuna di avere una strumentazione di bordo molto efficiente che ci consente di tenere molto bene la situazione sotto controllo. All'inizio del gioco un carro armato in miniatura appare nella parte superiore del video ogni qualvolta si distrugge un robot tank nemico. Nella stessa posizione appare una casella con il numero 12 ogni qualvolta viene distrutto uno dei carri armati che fanno parte dello squadrone nemico, composto appunto da 12 mezzi blindati. Il nostro Robot Tank viene distrutto, naturalmente se viene colpito da un missile nemico, però è possibile che il danno si limiti a qualcuna delle nostre apparecchiature di controllo. Può così succedere che veniamo colpiti sul video, e in questo caso perdiamo la possibilità di vedere il nemico e dobbiamo continuare la battaglia servendoci unicamente del nostro radar. Anche quest'ultimo è però un pezzo che rischia di venire colpito, limitando quindi ulteriormente la nostra

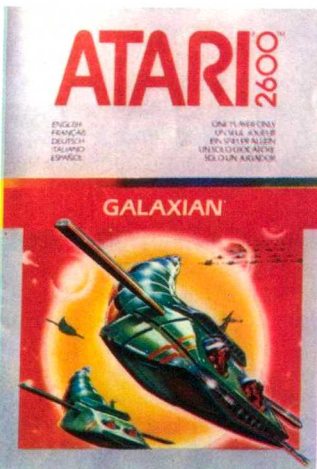


possibilità di attacco e di difesa. Lo stesso dicasi per il cannone che, se distrutto, ovviamente ci mette solamente in condizione di difenderci. Tutti questi eventi sono indicati nella parte inferiore dello schermo, dove è molto ben visualizzata la nostra strumentazione e la nostra capacità di proseguire la battaglia. Il nostro Robot Tank

è naturalmente molto sofisticato e quindi, oltre agli indicatori citati, contiene altri strumenti come l'occhio elettronico che ci consente una visione particolare dei mezzi nemici, un indicatore delle condizioni atmosferiche (dobbiamo combattere anche di notte, con la neve o con la nebbia), il radar, il controllo del tiro. Il gioco, disegnato con enorme cura da Alan Miller, un veterano dei video games, è divertente e ricco di tensione. Richiede molta capacità di concentrazione e i riflessi molto pronti. La cassetta è compatibile con la console Atari.

ATARI GALAXIAN

Ecco un gioco super classico per gli amanti di battaglie spaziali. Tutto si svolge in cieli nemici dove noi siamo a bordo di una astronave che rischia di venire distrutta da uno stormo di Galassiani che, schierati per ordine di grado, minacciano di colpirci utilizzando armi pericolose e sofisticate. All'inizio del gioco abbiamo a disposizione tre astronavi, guadagniamo dei punti ogni volta che colpiamo un Galassiano. La squadra di questi terribili abitanti di una galassia sconosciuta è disposta in modo da difendere le Ammiraglie che sono protette da una fila di Scorte, una fila di Emissari e tre file di Fuchi. Noi dovremo riuscire a farci largo fino a colpire i comandanti in campo dello squadrone nemico. Ovviamente quando veniamo colpiti perdiamo punteggi sino a doverci ritirare e quindi

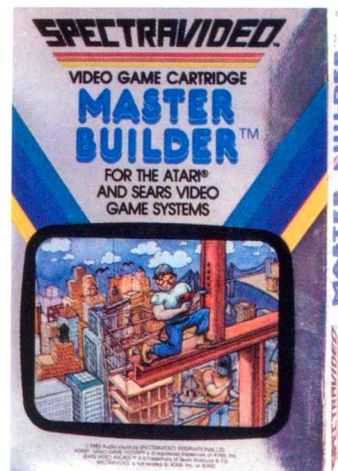


porre termine al gioco se veniamo colpiti sino all'esaurimento delle nostre scorte.

Il gioco è molto semplice e ricalca il modello di molti altri ambientati nello spazio. Può essere giocato da un solo giocatore.

SPECTRAVIDEO MASTER BUILDER

In questo videogioco il protagonista, cioè noi che azioniamo i comandi della consolle, è un costruttore o, meglio, quello che da noi si chiama mastro carpentiere. L'amministrazione della città di Spectraville ci ha



commissionato la costruzione di cinque edifici, alcuni dei quali molto complessi, che sono il City Hall, la Catholic Church, il Commercial Centre, l'History Museum e il Memorial Building. Ciò che ci mette a disposizione l'amministrazione pubblica sono i progetti e naturalmente il materiale da costruzione, che consiste in una lunga scala e nei mattoni necessari. Lo svolgimento del gioco è molto lento ma con alcuni interessanti contrattempi. Noi dobbiamo prendere i mattoni uno alla volta e accatastarli in base allo schema che per qualche istante è apparso sullo schermo all'inizio del gioco. Per soli cinque secondi