tutti i prezzi del video

VIDEO Magazine

LA PRIMA RIVISTA HOME·VIDEO

DICEMBRE N.14 L.3000

SENSAZIONALE: PER LA PRIMA VOLTA IN EUROPA PROVATE TUTTE LE VIDEOCASSETTE VHS

COME SCEGLIERE L'ANTENNA TV

TUTTE LE NOVITA' VIDEO DA TOKYO

VCR PORTATILE AKAI VP88 CON TELECAMERA VCX 2E

VIDEO Magazine

LA PRIMA RIVISTA HOME-VIDEO

ANNO 2 - N. 14 - DICEMBRE 1982 - L. 3.000

La posta 6

Le antenne televisive
di E. Sagramoso - Una carrellata sul mercato delle antenne per uso televisivo, interne ed esterne 12

Notizie video
Questo mese vi presentiamo le apparecchiature video del futuro, viste al Consumer Electronic Show di Tokyo 18

Il rotocalco in videocassetta
Intervista a Enzo Tortora
di M. A. Aniballi - Enzo Tortora, notissimo presentatore televisivo, ha realizzato Cipria, trasmissione di successo di Retequattro 28

Le videocassette del mese 32

Vidcom seconda puntata
di V. Di Bari - Dopo avervi spiegato che cos'è il Vidcom, vi raccontiamo questo mese tutti i programmi di maggior successo presenti alla mostra di Cannes 34

Recensioni
di V. Di Bari - Tutti i nuovi programmi su videocassetta recensiti per voi 37

Cosa videoregistrare questo mese
di D. Grancini 40

Il mercato video
a cura di E. Sagramoso - I prezzi aggiornati di tutte le apparecchiature video 43

TEST: VCR portatile Akai VP 88 con telecamera VCX 2E
di E. Sagramoso 52

Supervideocassettetest
di M. Patti, E. Sagramoso, M. Scaioni
Sensazionale: abbiamo provato tutte le cassette VHS 58

Videogiochi 73

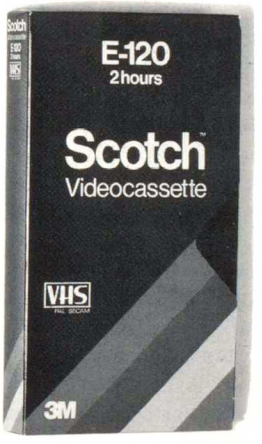
I principi magnetici della registrazione
di L. Fratti - Questa volta vi spieghiamo come un segnale video rimane "registrato" sul nastro magnetico 76

28

Parecchie reti televisive private stanno ormai uscendo dalle pastoie dei film, telefilm americani e cartoni animati giapponesi per produrre programmi in proprio: ne è un esempio Retequattro con questo programma "Cipria", presentato da Enzo Tortora.

58

Supervideocassettetest: fra le prime riviste al mondo, Video Magazine ha effettuato dei test tecnici su cassette video, per adesso è la volta delle VHS; in una prossima puntata proveremo anche le Betamax e le V 2000.

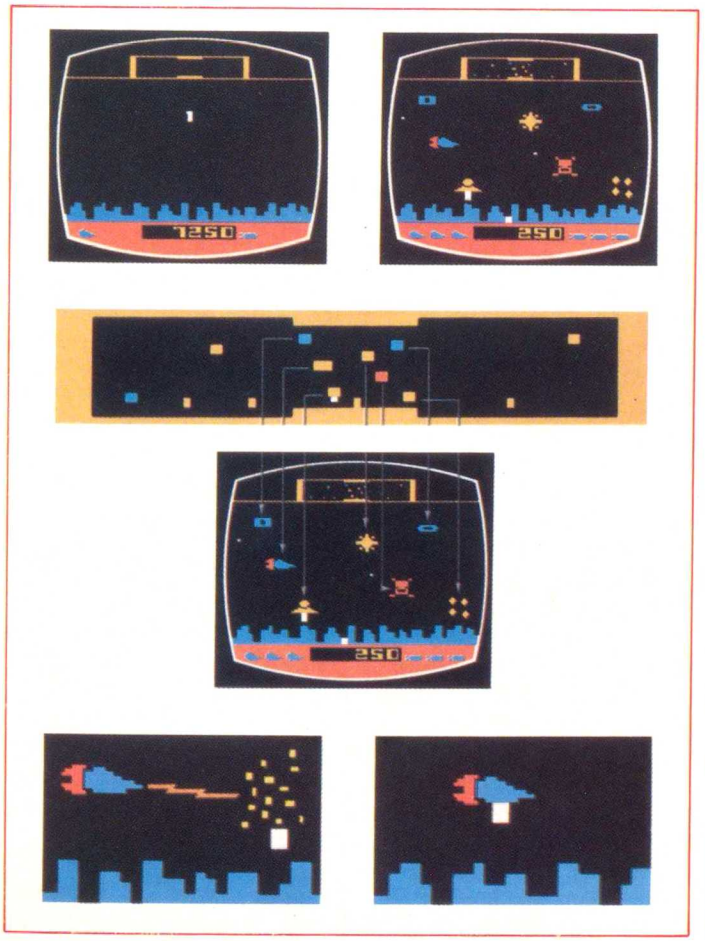


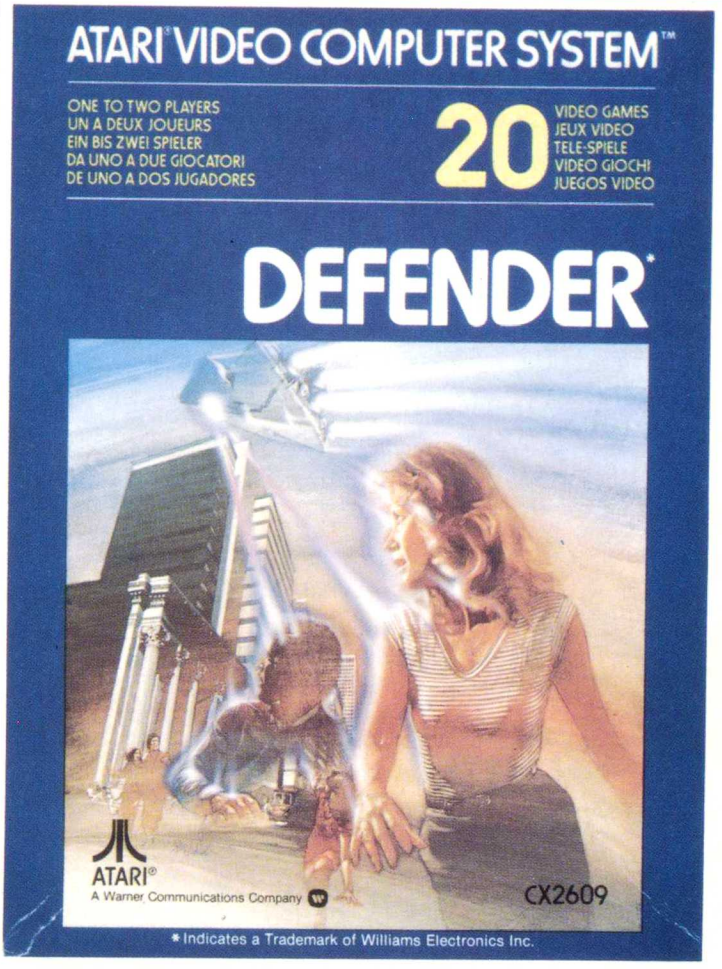
18

Tutte le più importanti novità video arrivano dal Giappone; per questo motivo Video Magazine ha visitato per voi il Consumer Electronic Show che si è svolto a Tokyo alla fine di ottobre.

CASSETTA
ATARI DEFENDER

Siete a bordo dell'astronava Defender e dovete difendere la città della terra dagli attacchi degli invasori extraterrestri.
La missione di questi veicoli stellari è di rapire gli umanoidi che popolano la terra e di trasformarli in mutanti alati programmati per conquistare il pianeta.
Gli alieni attaccano a ondate succesive, che noi dobbiamo distruggere man mano che ci si presentano. Di ogni ondata fanno parte diversi apparecchi: i bombardieri, che procedono alla posa di mine spaziali; le navi Pod che, se colpite, esplodono sprigionando sciami di caccia Swarmer, che sparano all'impazzata; poi arrivano i Baiter, dischi volanti di disturbo che scortano i Lander, astronavi da sbarco programmate per rapire gli umanoidi. Quando uno di questi Lander atterra e rapisce un umanoide, lo porta con sè verso il cielo e lo trasforma in un mutante. Per questo, dobbiamo liberarlo distruggendo il Lander prima che avvenga la trasformazione.
Se tutti e cinque gli umanoidi si trasformano in mutanti, la terra esplode e si instaura il periodo detto de "Il dominio dei mutanti", che dura quattro ondate, dopodichè ricomincia tutto da capo.
All'inizio del gioco l'astronave Defender dispone di tre vite e ne acquista una ogni 10.000 punti fatti; una vita viene persa quando l'astronave entra in collisione con un invasore o viene colpita da un missile o incappa in una mina.





Il gioco, abbastanza facile all'inizio, comincia a diventare difficile dopo le prime tre/quattro ondate e mette a dura prova le capacità e i riflessi dei giocatori.

CASSETTA
HANIMEX CRAZY GOBBLER
(IL TACCHINO PAZZO)

Immaginate di essere un tacchino, un po' difficile immedesimarsi nella parte, ma con un piccolo sforzo... Siete nell'aia di casa vostra (che poi è una specie di labirinto), questa è cosparsa di fagioli (ne siete ghiottissimi) che volete mangiare. Purtroppo nell'aia si aggirano tre mostri che, maledetti loro, vogliono "farvi la festa", forse pensano al cenone di capodanno!
Questa è l'atmosfera del Crazy Gobbler della Hanimex. Il gioco è una riedizione del diffusissimo "Pac man" proposto dall'Atari, che ha appassionato i giocatori di tutto il mondo.
La versione Hanimex non ha proprio nulla da

invidiare a quella originale: i tre mostri si trasformano, quando il nostro tacchino riesce a mangiare una delle quattro pillole vitaminiche poste in punti strategici del labirinto, in altrettante prede che possono essere mangiate (in questo caso il mostro ritorna nella gabbia centrale e il punteggio viene accresciuto). Ad intervalli casuali appare anche un frutto che, se viene mangiato dal tacchino, incrementa notevolmente il punteggio. Il tutto è farcito da effetti sonori d'ogni genere.

CASSETTA PHILIPS PALLAVOLO

La pallavolo è uno sport molto popolare nel nostro paese, specialmente a livello dilettantistico. Tuttti abbiamo infatti giocato a pallavolo, a scuola, in qualche parco giochi o in vacanza sulla spiaggia. Saranno quindi molte le persone attratte da questa cassetta. Dopo averla inserita, e premuto il tasto "1", appare sul teleschermo apparirà un campo da gioco diviso in due settori da un rete (linea bianca) e sei giocatori per squadra. Le regole sono quelle che tutti conoscono, ad eccezione del punteggio a cui si vince (dieci), e del numero di passaggi consentiti tra giocatori della stessa squadra, in questo caso illimitato. Riassumendo lo svolgimento della gara, ricordiamo che si conquista il punto quando la palla raggiunge il terreno di gioco avversario, se ovviamente si era alla battuta (altrimenti passa a battere la squadra avversaria). É possibile giocare sia contro un avversario, sia contro il computer; per capire meglio le modalità di gioco si può anche assistere ad una sfida "interna", cioè computer contro se stesso. I giocatori si muovono tramite la cloche, mentre quando si vuole effettuare una schiacciata bisogna premere il pulsante "action". All'inizio di ogni "scontro" un giocatore della squadra alla battuta si porta fuori dal campo e rimette la palla in gioco. In principio la sfera viaggia lentamente, e aumenta la sua velocità ad ogni intervento dei giocatori, raggiungendo il massimo dopo sette tocchi. Si può anche correggerne la traiettoria tramite il telecomando, e

le pareti laterali e superiore del campo sono riflettenti. Si riesce così a sorprendere l'avversario con insidiosi tiri di sponda spesso imprendibili. Le maggiori difficoltà le abbiamo riscontrate nell'abituarci al fatto che i giocatori si muovono solo tutti insieme. In molti casi infatti si pensa di poter colpire la palla con un determinato giocatore e poi con rabbia si scopre che non può raggiungere quella zona. Una volta però superato questo ostacolo, si potranno ingaggiare furibonde partite con gli amici. Il computer è risultato un buon avversario, tanto che le prime partite le ha spesso vinte "lui". Anche questa volta la grafica è all'altezza della situazione molto ben disegnati gli omini, con braccia e gambe che si muovono, e con anche un briciolo di umanità: quando infatti una squadra guadagna un punto tutti i suoi giocatori si abbandonano a balletti festosi.

CASSETTA
INTELLIVISION SCI

Le specialità alpine contenute in questa cassetta sono solo due, slalom e discesa libera, manca infatti lo slalom gigante. Le varianti possibili sono però così tante che non se ne sente assolutamente la mancanza. E' possibile infatti selezionare ben quattro diverse velocità, ed anche dieci diverse pendenze della pista. Proprio come nella realtà, troviamo salti e cunette che, se non superati con un bel salto (esiste anche il tasto per simili evoluzioni), ci procureranno divertenti capitomboli. Anche gli effetti sonori sono all'altezza della situazione: si sentono infatti gli sci "mordere" la neve e al traguardo gli spettatori (puntualmente rappresentati) ci applaudono o ci fischiano sonoramente a seconda della nostra bravura. La pista è molto impegnativa, specialmente la prima volte che si gioca; bisogna imparare a far scorrere bene gli sci e ad arrotondare le curve (alla Thoeni, per intenderci), altrimenti ci si trova facilmente fuori pista "in cerca di funghi". E' anche possibile adottare la tattica di abbattere i paletti interni per guadagnar secondi, anche se tutto sommato si rischia spesso di finire fuori pista. Meglio quindi puntare sul ritmo e passare lontani dalle bandierine. Entrambe le specialità sono molto difficili, specialmente se si seleziona una forte velocità in unione con un pendio molto ripido; se poi non si passa regolarmente una porta si è solo penalizzati nel tempo (e non squalificati come nella realtà). E' possibile giocare sia da soli che con gli amici, per un massimo di sei giocatori.

Vi piace Marilyn Monroe?

Per rivedere una grande diva, un grande sistema audio-video. Graetz: videoregistratori e televisori a colori nati dalla più avanzata ricerca elettronica, il risultato della più sofisticata tecnologia tedesca.
I sistemi audio-video Graetz si trovano solo dai rivenditori ad alta specializzazione.

Graetz

Graetz. La tecnologia tedesca al servizio della fantasia.

Pirella Göttsche