

Tutti i prezzi
del video

VIDEO

Magazine

LA PRIMA
RIVISTA
HOME-VIDEO

L.2500 N.5 GENNAIO-FEBBRAIO

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO

FATEVI PLAYBOY
DI MEZZANOTTE IN CASA

NOVITA' CASSETTE

PROVATI:

TELECINEMA
GRUNDIG EFA 8

TELECAMERA
A COLORI
JVC S 100 E

TV COLOR
PORTATILE
ORION 77151

VIDEOREGISTRATORE
PANASONIC NV 2000 E



VIDEO

LA PRIMA
RIVISTA
HOME-VIDEO

Magazine

LIBRARY OF CONGRESS
MAY 12 1983
CONF. OFF.
COLUMBIA UNIVERSITY

ANNO 2 - N. 5 - GENNAIO/FEBBRAIO 1982 - L. 2.500

La posta	6
MondoVideo	8
Notizie	10
Novità da Las Vegas Video Magazine è stata a Las Vegas a vedere per voi tutte le novità video	14
Fatevi Playboy di mezzanotte in casa di Serena Cipolla - Intervista a Giò Vigevano e Claudio Riccardi, regista e scenografo di Playboy di Mezzanotte	16
Notizie audio	21
Portarsi a casa lo schermo gigante di Riccardo Albini - Che cosa significa mettersi in casa un videoproiettore	24
La televisione in Italia: i primi anni di "mamma RAI" di Flavio Vida - I primi passi della Radiotelevisione in Italia	28
Videotest: mettete alla prova la vostra conoscenza della tecnologia video	34
I prezzi del video	38
Cosa videoregistrare questo mese a cura di Enrico Callerio	44
Videogiochi: cassette Philips di Vittorio Leosa	48
Una primizia: niente hit parade da questo giornale di Vito di Bari - Il solito sguardo al mercato delle videocassette	52
Recensioni di Vito di Bari - Tutti i nuovi programmi su videocassetta recensiti per voi	55
TEST: Telecinema Grundig EFA 8 di Luca Rossi	60
TEST: Videoregistratore Panasonic NV 2000 di Riccardo Albini	66
TEST: TV color portatile Orion 77151 di Enrico Callerio	72
TEST: Telecamera JVC S100E di Enrico Callerio	76
Videobizzarro: Buon 1982	81

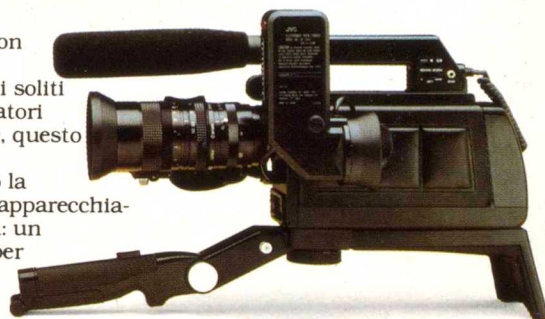


14

Si è svolto, dal 7 al 10 gennaio di quest'anno, il Consumer Electronic Show di Las Vegas, in cui buona parte dello spazio espositivo era dedicato ad apparecchiature video.

60

Tanto per non annoiarvi sempre con i soliti videoregistratori e telecamere, questo mese vi presentiamo la prova di un'apparecchiatura insolita: un telecinema per uso amatoriale.



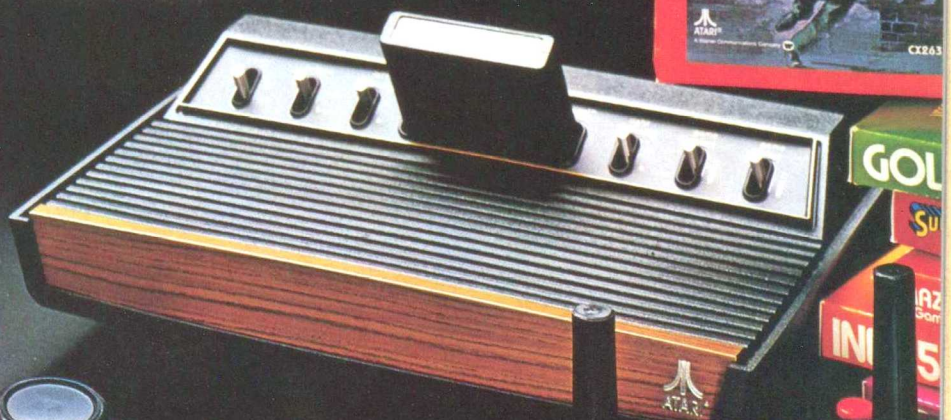
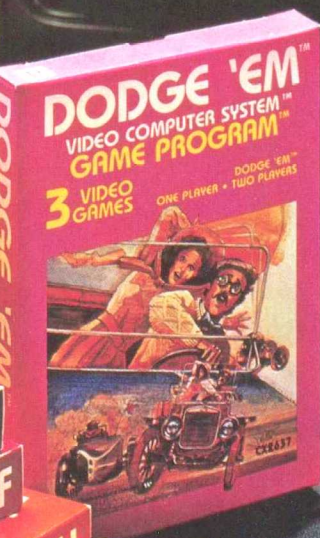
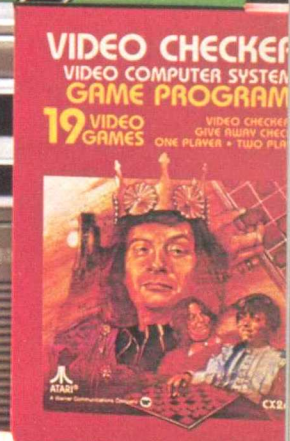
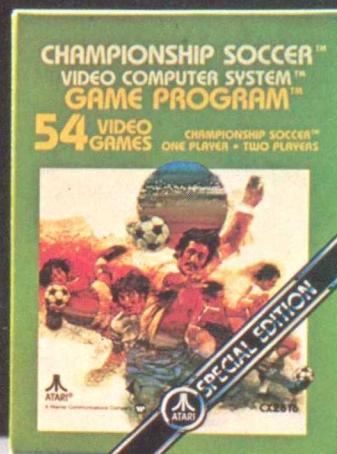
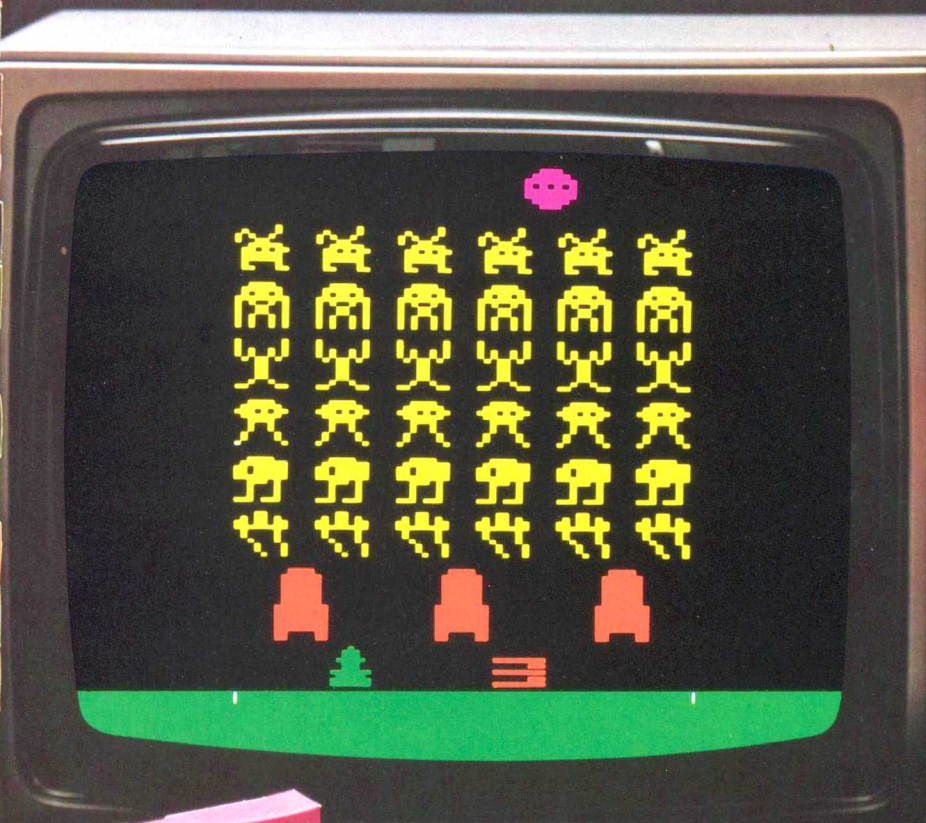
16 Volete divertirvi un po'? Leggete queste pagine, in cui un regista ed uno scenografo vi spiegano come si riprende una playmate.



HUMAN CANNONBALL
BOWLING
SLOT RACERS™
BASIC PROGRAMMING
INDY 500
CASINO
STREET RACER™
CASINO
MINIATURE GOLF
SPACE WAR
OUTLAW
SURROUND
BASIC PROGRAMMING
CODEBREAKER™
SKY DIVER
BREAKOUT™
3-D TIC-TAC-TOE
HUMAN CANNONBALL
OUTLAW™
SPACE INVADERS™
BOWLING
3-D TIC-TAC-TOE™
HUNT & SCORE™
ADVENTURE
CODEBREAKER™
NIGHT DRIVER™
MINIATURE GOLF
BASKETBALL™
RACER™

ATARI

il più completo sistema
di videogames



ATARI®

A Warner Communications Company

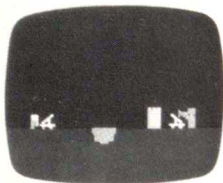
concessionaria
per l'Italia

MELCHIONI



VIDEO GIOCHI

CASSETTA PHILIPS: TIRO CON LA CATAPULTA



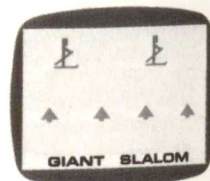
In questo gioco si è ai tempi di Lancillotto e Re Artù; è infatti ambientato nel Medio Evo, e si deve distruggere una torre con una catapulta, mentre il nostro avversario cercherà di fare altrettanto con la nostra forza. La catapulta è caricata da un omino, mentre per sparare dovremo spostare verso l'esterno la cloche di comando e rilasciarla istantaneamente. Importante in questo gioco è calcolare la

giusta traiettoria del proiettile, per non sprecare colpi o autodistruggerci. Dopo un pò di prove, abbiamo concluso che la traiettoria dei colpi dipende dal tempo in cui si tiene premuta la cloche. Attenzione, poi, che non si può sparare nuovamente finché il proiettile già lanciato non ha raggiunto il suolo. Le varianti contenute nella cassetta sono tre, ed intervengono sulla velocità di sparare. Quella più interessante è sicuramente la terza, dove la velocità è massima, poichè i tempi morti tra un colpo e l'altro sono minori. Le tattiche da adottare sono principalmente due, o si cerca di distruggere subito la torre nemica, o si colpisce prima la catapulta e poi si punta alla fortezza. Bisogna infatti sapere che



quando si colpisce l'omino o la catapulta avversaria, il nostro nemico non potrà più sparare finché non ricompare l'arma sul teleschermo (si vede proprio l'omino che spinge una nuova arma verso il campo di battaglia). All'inizio del gioco è più fruttuoso concentrare il nostro fuoco sulla torre nemica, e solo quando mancheranno pochi colpi alla vittoria finale cercare di distruggere la catapulta avversaria per concederci un attimo di tregua. Non bisogna comunque mai avere fretta di sparare, infatti si correrebbe il rischio o di autodistruggerci o sprecare colpi mal indirizzati. Questo gioco è sicuramente uno dei più riusciti della Philips, e diventerà moltissimo anche i papà (non regalano forse per questo

un simile gioco ai figli?).
**CASSETTA PHILIPS:
SCI**



Con l'avvento della cattiva stagione tutti attendono le prime nevicate per precipitarsi sui campi da sci e fare le prime discese. Ebbene, con questo gioco ci si può allenare stando tranquillamente seduti in poltrona. Questa cassetta comprende tutte e tre le specialità dello sci alpino: slalom speciale, slalom gigante e discesa libera. Il nome della specialità è visualizzato all'inizio di ogni gara, sul teleschermo in basso.

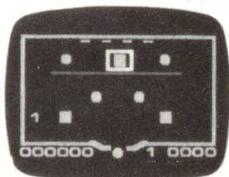


Una volta iniziata la discesa, sul video appariranno le porte, segnalate da due bandierine dello stesso colore, prima rosse e poi azzurre. Il nostro sciatore dovrà passare tra due bandierine dello stesso colore. Non è possibile saltare una porta, pena la squalifica, e non si possono neanche sfiorare i paletti (come i vari Thoeni fanno) altrimenti cascheremo. La differenza fra le tre specialità, come gli appassionati di questo sport sanno bene, risiede nella diversa disposizione delle porte, più vicine nello speciale, e più lontane in discesa libera. Sul teleschermo sembra proprio di vedere una vera gara di Coppa del Mondo, infatti oltre agli sciatori, perfettamente riprodotti con gli sci ai piedi, compare il tempo di ogni concorrente, ed il miglior tempo di manche. Ci si può quindi basare su quest'ultimo per impostare una corsa d'attacco o di difesa. Come nella realtà, anche in questo gioco bisogna prendere il ritmo giusto, se infatti si incomincia a sbagliare una porta sono dolori, prima che lo sciatore si rialzi è facile che inciampi nella porta successiva, e così via. E' quindi meglio partire con prudenza (si può infatti regolare la velocità di discesa con il comando a cloche) e aumentare la velocità in progressione. Una volta presaci poi la mano, tutto diventa più facile, ci si sente dei veri campioni e si compiono discese a rotta di collo. Attenzione però... a' non rompersi una gamba.

CASSETTA PHILIPS: FLIPPER

Siamo ormai nel 2000, l'era dei flipper

meccanici (che spesso andavano a "spinta") è tramontata. Solo in qualche bar di provincia o in qualche caserma sono rimasti i vecchi modelli, mentre nelle moderne sale giochi regnano incontrastati i flippers elettronici. Di meccanico è rimasto solo il pulsante per muovere le due sbarre, mentre



sono venuti a trovarmi in questo periodo!) ma succede spesso che per riempire qualche mezzora libera ci si metta al televisore. E allora, niente di meglio di una buona partita a flipper. Per i "vecchi" come noi, il non poter spingere l'apparecchio è quasi frustrante, l'abilità in questo gioco è infatti tutta nei riflessi, anche se la dea bendata interviene molto spesso. E' possibile giocare sia da soli che in più giocatori, ed il punteggio raggiunto è

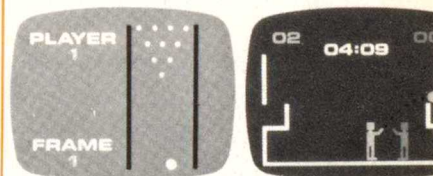


tutto il resto è simulato sul video. Non poteva quindi mancare, in un sistema completo come il Philips, il flipper elettronico. Tutto sommato i giochi con cui scacciare la solitudine sono pochi, è sempre necessario trovare un compagno, cosa sicuramente non difficile (sapete quanti amici

visualizzato su un contatore digitale. Dobbiamo però confessare che questo gioco non ci ha entusiasmato come quello delle catapulte o dello sci, l'abilità necessaria è infatti molto poca, anche se forse non è una pecca di questa versione in particolare, ma di tutti i

flipper elettronici, secondo noi non all'altezza dei vecchi modelli. Ora ci prenderete per dei nostalgici incalliti, ma l'emozione di una spinta azzeccata o del classico rumore di quando si vinceva una pallina non possono essere sostituiti dalla musicchetta elettronica emessa da un sintetizzatore. In conclusione, niente da ridire su questo flipper elettronico, è simile ai molti che troverete nelle più moderne sale ricreative, solo che quelli di un tempo erano altra cosa.

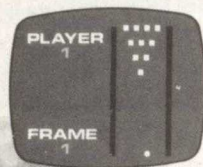
CASSETTA PHILIPS: BOWLING e BASKET



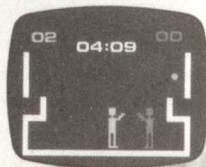
Ben due giochi interessanti su un'unica cassetta, il bowling e la pallacanestro. Quando si seleziona il primo, sullo schermo appare la pista coi birilli affiancata dal numero del giocatore (è possibile giocare infatti in più persone, fino ad un massimo di quattro), e il frame attuale. La pallina si muove orizzontalmente lungo la pista, con velocità scelta attraverso l'unità di comando principale. Noi dobbiamo solo decidere l'attimo giusto per farla partire (premendo il tasto sull'unità satellite). Non ci vuole una grossa abilità nel centrare la piramide dei birilli, ma è praticamente impossibile fare uno strike, infatti

anche con un tiro perfettamente centrale resteranno in piedi dei birilli. In pratica questa soluzione rende più difficile un gioco altrimenti elementare. Per abbattere tutti i birilli bisogna quindi prima distruggere metà schieramento e col secondo tiro l'altra metà. Questo gioco è molto adatto anche agli adulti che preferiscono la tranquillità della loro casa al chiasso delle sale da bowling. Il basket, da noi chiamato pallacanestro, è molto più entusiasmante e movimentato. Le sorti della partita sono poi interamente affidate alla bravura dei giocatori, poichè non esistono tiri standard. La traiettoria del pallone dipende infatti oltre che da come si preme il pulsante di lancio, anche dalla velocità del giocatore. L'abilità in questo gioco

PHILIPS VIDEOCIPAC



Tenpin Bowling
Jeu de Quilles
Bowling
Bolera



Basketball
Basket Ball
Basket
Basketball
Baloncesto



consiste nel calcolare esattamente i rimbalzi per rubare la palla all'avversario, e nello scegliere l'attimo migliore per lancia-la verso il canestro. E' anche possibile, come del resto nelle vere partite (chi ha assistito sicuramente ricorderà palloni "stregati" che compiono curiose evoluzioni sul bordo del canestro per poi tornare immancabilmente in campo), che la palla rimbalzi all'interno del canestro, e poi, con nostra grande rabbia, riesca. Esistono poi dei piccoli trucchi per mantenere il possesso della palla, l'importante è scoprirli. Come pubblicità di questa cassetta si potrebbe dire: due al prezzo di una, infatti entrambi i giochi sono validi e divertenti.

Vittorio Leosa

COLLEZIONI "FIRMATE"

la più ricca e fantastica collezione di videocassette registrate. Dagli spettacoli di varietà ai cartoni animati, dalle commedie musicali alla storia del jazz, dai racconti polizieschi alle più avvincenti storie d'amore: 600 titoli per tante serate indimenticabili.

KNOW HOW INTERNATIONAL

Videocassette registrate disponibili nei formati BETA, VHS e, a richiesta, VCR 1500 - VCR 1700 VCC 2000.

Know How International srl - 20123 Milano
Via Carducci, 12 - Telefono (02) 875583/876981