

**Tutti i prezzi
del video**

VIDEO

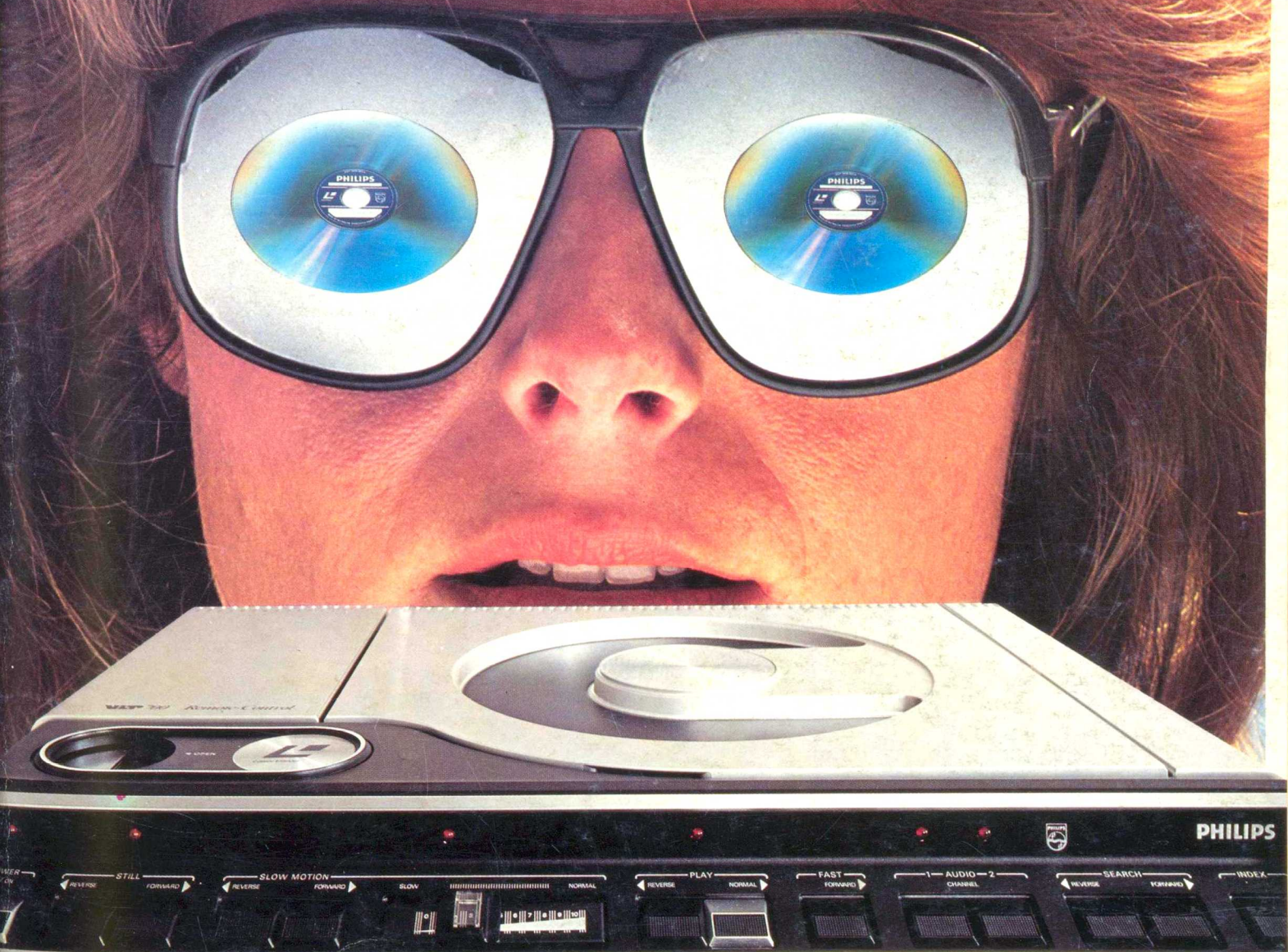
LA PRIMA
RIVISTA
HOME-VIDEO

Magazine

L.2500 N.8 MAGGIO

**PROVATO IL VIDEODISCO
LASERVISION PHILIPS**

**UN VCR PER REGISTRARE
I MONDIALI**



VIDEO

LA PRIMA
RIVISTA
HOME-VIDEO

Magazine

ANNO 2 - N. 8 - MAGGIO 1982 - L. 2.500

La posta	6
Mondovideo	10
Notizie audio	13
Che cos'è la videoarte di Flavio Vida - Videoarte: avventura per pochi eletti o futuro fenomeno di massa?.....	14
Videonotizie	18
Video Magazine al secondo RIAV Si è svolto dal 30/4 al 3/5 il RIAV, l'unica rassegna italiana specializzata in videoregistrazione	22
Videogiochi	26
Alziamo il sipario, ecco i protagonisti! di Vito Di Bari - Che cosa chiedono, vogliono desiderano gli acquirenti di videocassette preregistrate e non	32
Recensioni di Vito Di Bari - Tutti i nuovi programmi su videocassetta recentissimi per voi	35
Cosa videoregistrare questo mese di Enrico Callerio	40
Il mercato video	44
TEST: Videoregistratore Nordmende Spectra Video-Vision V100 di Riccardo Albini	52
TEST: Lettore per videodischi Laservision Philips - Il futuro è già qui: arrivano i videodischi di Ernesto Sagramoso	56
TEST: Telecamera Grundig FAC 1700 di Ernesto Sagramoso	62
TEST: TV color Mivar - Semplice come un... televisore di Flavio Vida	66
Un videoregistratore per registrare i "mondiali" di Ernesto Sagramoso - I mondiali di Spagna sono ormai alle porte: come sfruttare il proprio VCR	74
Videobizzarro Amenità televisive ovvero ride bene chi ride ultimo	81

66

Un TV color
"made in Italy":
la nostra tecnolo-
gia al servizio
della semplicità.
Provati inoltre il
videodisco Laser-
vision della
Philips, una
telecamera eco-
nomica della
Grundig, un VCR
della Nordmende.



22

Visto il successo della prima edizione la Cooperativa Rappresentanti Regionali della Toscana, una delle regioni più vitali nel settore dell'elettronica al consumo, ha dato vita alla seconda Rassegna Italiana Audiovisione e videoregistrazione, con un grosso successo di pubblico.



73



I campionati mondiali di calcio sono l'avvenimento sportivo più seguito in assoluto dopo le Olimpiadi: quest'anno, con il boom del video, potrete usare il vostro VCR per fare delle cose molto, molto interessanti.

CASSETTA ATARI INDY 500

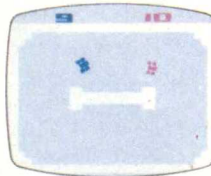
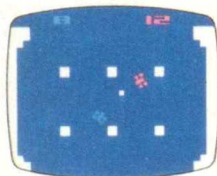
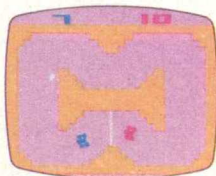
Nel vasto catalogo di questa casa non poteva mancare la corsa con le macchine. Chi si sente un "Niki Lauda" del volante può quindi sfidare gli amici più fanatici in emozionanti gare. La confezione di questo gioco è di dimensioni insolite, poichè contiene anche una coppia di telecomandi appositamente studiati per guidare le automobili. La cassetta contiene quattordici varianti, tutte basate ovviamente sulle corse di auto, in tutte le specialità (formula 1, rally, etc). Ogni variante può essere giocata da soli, contro il computer o contro un avversario, con un numero di giri (venticinque) da percorrere prefissato o



Cassetta CX 2611

contro il tempo. I primi quattro giochi riproducono corse in pista e differiscono tra loro anche per il disegno

derby", potete giocare a "Crash'n score", dove si guadagnano punti investendo dei quadratini bianchi che compaiono



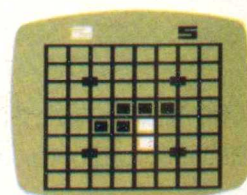
della stessa. Si parte infatti con un percorso abbastanza semplice, per passare al "gomito del diavolo", decisamente più impegnativo. Se vi piacciono i "demolition

sul teleschermo. Anche in questo caso esistono due piste, una più facile e una più difficile. Il "Tag" è invece la versione motorizzata del gioco "Prendersi", che sicuramente tutti i bambini conoscono. A turno si sta infatti "sotto", e si deve rincorrere l'avversario finchè non lo si è toccato. Molto emozionante, e adatto ai patiti delle curve in derapata, è la "Ice Race", ovvero la corsa sul ghiaccio. Questa specialità richiede una guida molto controllata e pulita, per evitare frequenti uscite di pista. In tutti i giochi, se si esce di strada, non si distrugge la macchina, ma si rallenta solo la corsa, e, con molta fatica, si riesce a ritornare in pista. Tutte le varianti sono ben riuscite, e richiedono un certo periodo di ambientamento prima di avere un buon controllo dell'auto e compiere giri di pista a tutto gas. Le varianti ad un giocatore sono utili se ci si vuole impratichire, mentre correre contro un avversario è decisamente

più emozionante. La corsa che richiede più abilità è quella sul ghiaccio, in cui occorre una buona sensibilità nella guida per controllare il mezzo durante le derapate in curva. Sul teleschermo, oltre alla pista, compaiono due contatori che segnano o il tempo di gara rimanente o il numero di giri già compiuto.

CASSETTA ATARI OTHELLO

Il nome di per se stesso non dice molto sul tipo di gioco, mentre già l'illustrazione in copertina, che ritrae un'uomo concentratissimo intento a muovere una pedina su una scacchiera colorata, aiuta di più a capire la filosofia di questa cassetta. Si tratta infatti di un gioco che richiede una buona concentrazione e un colpo d'occhio notevole, per non soccombere miseramente. Questo gioco, tanto per dare un'idea, assomiglia al



famoso "Puntini e crocette", che sicuramente tutti avranno giocato di nascosto sui banchi di scuola durante una lezione noiosa. Il campo di gara è composto da una scacchiera di 64 quadrati, all'inizio tutti vuoti, ad eccezione dei quattro centrali, occupati da due neri e due bianchi. Lo scopo è di riempire con quadretti del proprio colore (o nero o bianco) la maggior

INDY 500

VIDEO COMPUTER SYSTEM™
GAME PROGRAM™

14 VIDEO
GAMES

RACE CARS • CRASH 'N'
SCORE • TAG • ICE RACE
ONE PLAYER • TWO PLAYERS



ATARI

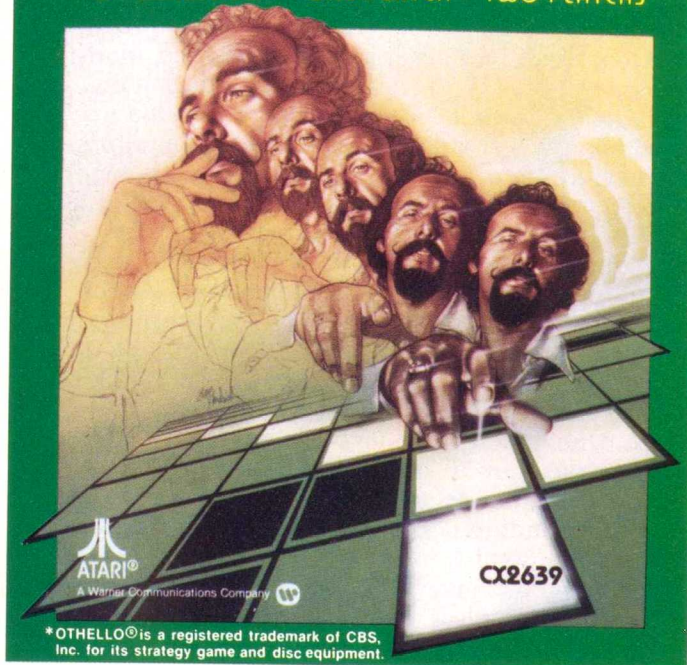
CX 2611

OTHELLO[®]

VIDEO COMPUTER SYSTEM[™] GAME PROGRAM[™]

**4 VIDEO
GAMES**

OTHELLO[®]
ONE PLAYER • TWO PLAYERS



parte di settori. Per far ciò non si possono però disporre le pedine come si vuole, ma bisogna circondare (mettere cioè dei quadretti dell'avversario tra due propri) i settori nemici. Fatto ciò tutti i quadretti conquistati diventano del proprio colore. Non si può quindi "cantar vittoria" finché tutti i settori liberi non sono stati occupati, poichè è facile che l'avversario, con una mossa azzecata, ci conquisti moltissimi quadretti. Ricordiamo che valgono anche le file in obliquo. Forse ora molti lettori penseranno che il gioco è facilissimo, e abbastanza noioso. Niente di più sbagliato, poichè, anche giocando contro il computer al più basso livello di difficoltà, bisogna sudare "sette camice" (e più) per riuscire a vincere. La tattica da usare,

almeno a parole, è molto semplice, bisogna infatti cercare di conquistare i quadrati più esterni, quelli cioè che possono essere circondati solo in una direzione. Attenzione invece a quando si

catturano quelli nelle file vicine a quelle marginali, poichè si può diventare facilmente "ponte" per l'avversario e, da una situazione di vantaggio, passare ad una sicura sconfitta. Non lasciatevi poi ingannare da un inizio molto brillante, poichè è facilissimo perdere in un batter

d'occhio moltissime caselle. Le varianti incluse sono 4, di cui le prime tre per un giocatore (varia il livello di difficoltà) contro il computer, mentre l'ultima per due giocatori. Il computer non gradisce le mosse sbagliate, e le segnala con un suono molto fastidioso.

CASSETTA PHILIPS SOCCER HOCKEY SU GHIACCIO

Questa cassetta ci sembra veramente un buon acquisto, contiene infatti due giochi molto interessanti, il soccer o gioco del calcio e l'hockey su ghiaccio. Per selezionare uno dei due basta muovere i giocatori di una delle due squadre quando sul teleschermo appare il campo di gioco. Ogni sette secondi infatti, cambia lo scenario finché non si è fatta una scelta. Le regole di gioco del football le conoscono ormai tutti, sul teleschermo appare un campo verde con due

porte e cinque giocatori per squadra, compreso il portiere.

Lo scopo è ovviamente quello di segnare delle reti all'avversario, e per far ciò si può utilizzare anche il portiere, anche se non si può allontanare dalla propria porta (succede anche nella realtà che i portieri, con potenti lanci, riescano a segnare). Per muovere i giocatori basta spostare la leva sui comandi a distanza, mentre per calciare si preme il tasto "action"; la palla si muoverà finché terremo premuto questo tasto.

Ogni partita si articola in due tempi di cinque minuti ciascuno, con le squadre che non invertano il campo. Sul fondo del teleschermo appare il punteggio di ogni squadra, il tempo di gioco (1° o 2°) e i minuti trascorsi.

Anche nell'hockey ci sono due tempi di cinque minuti, ed il punteggio è visualizzato come per il soccer. Il campo di gara è in questo caso bianco, ed ogni squadra dispone di cinque giocatori più il portiere. L'unico omino che può muoversi è quello con la mazza in mano, quello cioè più vicino all'azione di gioco. Per lanciare il disco



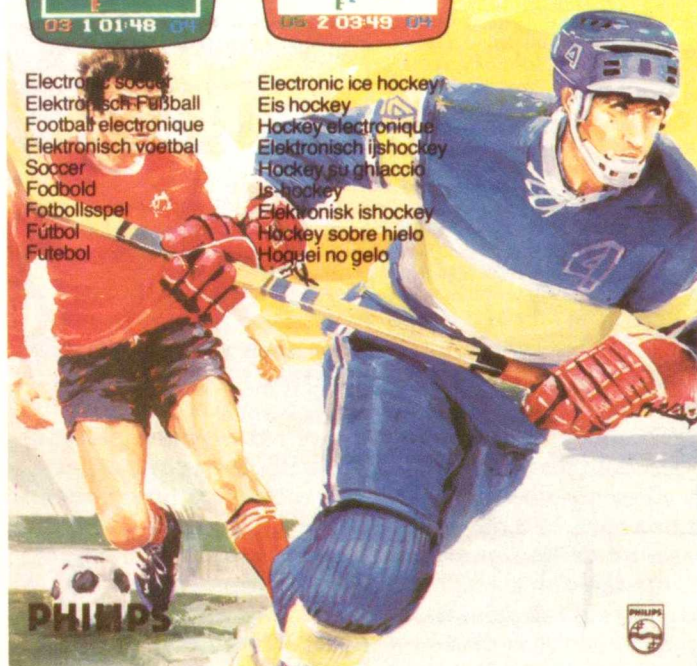
PHILIPS VIDEOPAC

36



Electronic soccer
Elektronisch Fußball
Football électronique
Elektronisch voetbal
Soccer
Fodbold
Fotbollsspel
Fútbol
Futebol

Electronic ice hockey
Eis hockey
Hockey électronique
Elektronisch ishockey
Hockey su ghiaccio
Is-hockey
Elektronisk ishockey
Hockey sobre hielo
Hoguel no gelo



bisogna anche in questo caso premere il tasto d'azione, e lo stesso rimane in movimento finché lo si tiene premuto. Come nella realtà i bordi del campo sono riflettenti, e dietro ogni porta esiste uno spazio. Entrambi i giochi sono molto divertenti, e richiedono riflessi pronti e buona concentrazione. Nell'hockey su ghiaccio, poi, le difficoltà maggiori consistono nella possibilità di muovere un solo giocatore per volta, che ha un raggio d'azione limitato. Molto veritiera la grafica a colori, specialmente nell'hockey.

CASSETTA PHILIPS GUERRA LASER

Già dalla figura in copertina, e leggendo le prime righe del manuale

d'istruzione (che dice "vi trovate in una nave spaziale accompagnato da un amico nel suo caccia"), si capisce che questa cassetta contiene l'ennesima versione di "Guerre stellari". In questo caso, sul teleschermo appare un campo di asteroidi colorati, le due astronavi comandabili con i comandi a distanza, e due dischi volanti nemici che sparano all'impazzata. Ogni volta che un'asteroide viene colpito, sia dalle astronavi che dai dischi volanti, cambia colore, secondo una sequenza ben stabilita. Questo fattore è di primaria importanza, poiché la vostra astronave, in caso di pericolo, può rifugiarsi su un'asteroide dello stesso colore senza essere distrutta. Se poi verrete distrutti dai colpi di un'astronave nemica,

vedrete pulsare un'asteroide del proprio colore. Ciò significa che nel suo interno è pronta la vostra astronave di riserva, che uscirà nello spazio quando premerete il pulsante di sparo. Per precauzione conviene sempre far sì che almeno un'asteroide sia del proprio colore. I punti si guadagnano distruggendo i dischi volanti nemici, e si vince quando si arriva a 10. Il punteggio è indicato da un contatore posto nella parte inferiore del teleschermo. In questa missione spaziale si è in compagnia di un amico, almeno in teoria, e quindi ci si può alleare contro il nemico. Una tattica consiste nello stare ai bordi del teleschermo per meglio sorprendere i dischi volanti nemici, ma attenzione ai colpi sparati nel lato opposto dello schermo, che rientrano

dalla vostra parte. Se invece si vuole vincere a tutti i costi, bisognerà cercare di abbattere il caccia "amico" e controllare poi che non ci siano asteroidi del suo colore. In questo modo si ha più tempo per abbattere il nemico e fare punti. Il numero di asteroidi è fisso, man mano quindi che li si utilizzano per una nuova astronave diminuiranno di numero. Le astronavi si possono muovere in tutte le direzioni, mentre possono sparare solo frontalmente. I dischi volanti nemici si formano sul teleschermo, se quindi si sta attenti si riesce ad eliminarli prima che possano iniziare a sparare.

Ernesto Sagramoso

PHILIPS VIDEOPAC

18



Laser war
Guerre laser
Laser podlog
Laser-krieg
Guerra laser
Laserkrig
Laser-krig
Guerra laser



PHILIPS