

VIDEO

Magazine



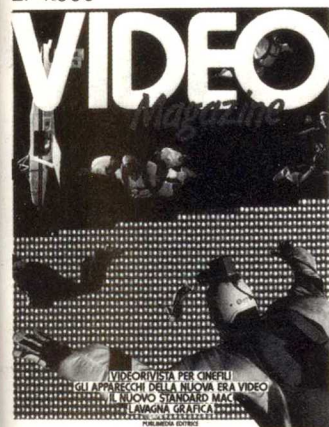
**VIDEORIVISTA PER CINEFILI
GLI APPARECCHI DELLA NUOVA ERA VIDEO
IL NUOVO STANDARD MAC
LAVAGNA GRAFICA**

PUBLIMEDIA EDITRICE

VIDEO

Magazine

Anno IV - N. 31
MAGGIO 1984
L. 4.000



In copertina: elaborazione grafica di *Santi Caleça*. Sul casco del paracadutista in primo piano è montata una telecamera JVC.

6 LA POSTA

10 NOTIZIE

18 MERCATO

20 INDUSTRIA

22 IL SALTO TECNOLOGICO
Grande fermento nell'industria video, come si è visto al salone di Parigi di Lorenzo Fratti

26 I GUSTI DI DOMANI
Come sarà il mercato delle videocassette? di Riccardo Albini

30 CINECLUB

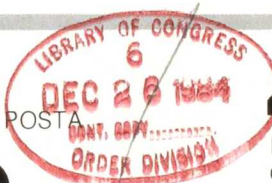


La prima rivista di cinema in videocassetta di Enrico Livraghi

34 RAI
di Emanuele Bevilacqua

35 PRIVATE
di Ferruccio Cattoretti

36 VIDEOGRAFIA DI UN BALLETO
Le difficili riprese di "Giselle" di Vittoria Ottolenghi



42 UN FUTURO PIU' DEFINITO
Il nuovo standard MAC di Lorenzo Fratti

48 ECCO A VOI IL VIDEODISCO



E' ormai una realtà anche in Italia

50 INCONTRI RAVVICINATI DI OGNI TIPO



La pubblicità televisiva e il cinema di Antonello Catacchio

56 POPULAR VIDEO-GRAPHICS
Koala per disegnare sul video di Flavio Vida

60 DEJA VU
di Mimmo Lombezzi

64 RIPRESA
di Edo Prando

66 VIDEO-REGISTRATORE FISHER-P420
di Mauro Scaioni



69 VIDEO-REGISTRATORE PHILIPS VR840
di Ivo Molinari

72 VIDEO-REGISTRATORE JVC HR-D225E
di Ernesto Sagramoso

78 VIDEOGIOCHI

81 VIDEOGIOCHI NOTIZIE

82 SOFT TEN
Le classifiche delle videocassette

84 VIDEO RECENSIONI

86 COSA VIDEO-REGISTRARE
di Ferruccio Cattoretti

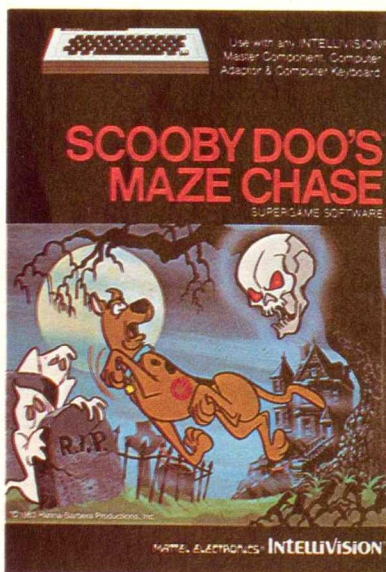
90 VIDEO SEX RECENSIONI

97 PREZZARIO



INTELLIVISION SCOOBY DOO'S MAZE CHASE

Come molte altre ditte di videogiochi, la Mattel ha recentemente presentato molte cassette che si ispirano a personaggi famosi del cinema. Dopo Tron ecco Scooby Doo, il grosso cane alano dei cartoni animati, conosciuto per la sua simpatia, ma anche per la sua paura degli esseri soprannaturali. In questa cassetta invece si riabilita, e caccia spavalamente una miriade di fantasmi che infestano un antico castello.

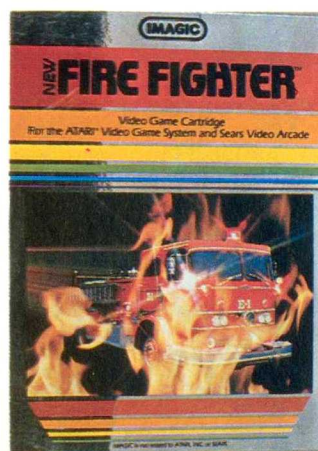


Sul teleschermo appare un intricato labirinto dove corrono i fantasmi e Scooby Doo (rappresentato anche nei minimi particolari). Purtroppo per il nostro eroe il maniero è anche la casa di un teschio

spiritato che cerca in tutti i modi di azzannarlo. L'unico modo di fermare questo pericoloso nemico consiste nel gettargli un osso. Attenzione però, che all'inizio del gioco Scooby Doo ne possiede uno solo, mentre ne vince degli altri se, terminato ogni schermo, riesce a catturare un benevolo folletto che compare per pochi secondi nel labirinto (sulla parte bassa del teleschermo a sinistra si possono vedere gli ossi ancora a disposizione). Le varianti del gioco contenute nella cassetta sono ben dieci, ed è possibile giocare sia da soli che con un amico. Attenzione poi che questa cassetta può essere utilizzata solo in unione col modulo computer.

IMAGIC FIRE FIGHTER

Il mestiere del pompiere ha sempre affascinato moltissimi

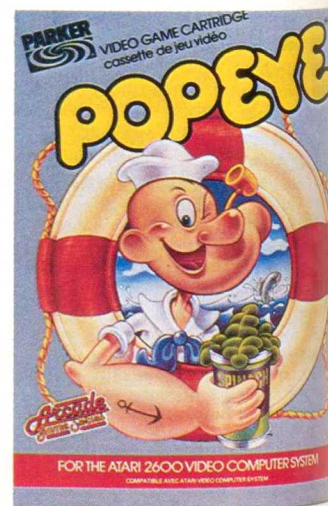


ragazzi, spesso attratti dalle eroiche avventure che questi «combattenti contro il fuoco» (fire fighter) vivono nei telefilm trasmessi in televisione. Con questa cassetta ci si può cimentare nello spegnere un incendio che rischia di distruggere un intero palazzo e «arrostire» un malcapitato inquilino che non è riuscito a mettersi in salvo. Sullo schermo compare il palazzo incendiato (il numero dei suoi piani dipende dalla variante del gioco che si è scelta), l'autobotte dei pompieri (parcheeggiata a fianco del palazzo) con

PARKER POPEYE

Braccio di Ferro in persona, dotato dei suoi poderosi e vistosi muscoli, è in questo gioco inseguito, come del resto in tutte le storielle che lo riguardano, dal suo irriducibile nemico Brutus alla perenne ricerca della fatale Olivia. In questo caso il terribile e orribile Brutus è riuscito a rapire la tenera Olivia rinchiudendola in una celletta angusta. Il nostro eroe vuole ovviamente raggiungere la sua bella evitando le minacce di Brutus. Per avere più forza, e in questo caso naturalmente anche maggior punteggio, deve mangiare le scatole di spinaci che talvolta appaiono sullo schermo mentre percorre un complicato

percorso fatto di scale e travi piene di insidie. Il suo nemico cerca di colpirlo lanciandogli delle pericolosissime bottiglie che, se lo colpiscono, lo fanno tragicamente cadere. Il pugno è naturalmente la vera forza di Braccio di Ferro che può in questo modo respingere questi pericolosi proiettili, così come anche Brutus stesso. Oltre agli spinaci Popeye deve fare anche attenzione a ciò che gli getta Olivia dall'alto della sua cella e in questo caso si tratta di note musicali piene d'amore e di allusivi cuoricini. La vittoria arriverà quando Olivia sarà liberata. Il gioco, compatibile con la console Atari, è molto avvincente e reso più



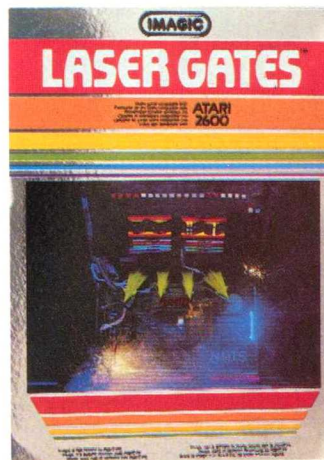
interessante dalla chiarezza del disegno con il quale sono rappresentati i tre personaggi.

IMAGIC LASER GATES

montata una gru allungabile e il pompiere. Quest'ultimo deve manovrare la scala in modo da mettere in salvo l'inquilino prima che le fiamme raggiungano il tetto del palazzo. È anche possibile contenere le fiamme con un getto d'acqua, attenzione però perché le risorse idriche sono limitate (sul teleschermo, alla sinistra del tempo trascorso, compare un indicatore dell'acqua ancora a disposizione). Questa cassetta è disponibile solo per la console Atari.

Questo gioco è ambientato in un'era molto lontana, in cui la nostra galassia è difesa da un potentissimo computer che ha mantenuto la pace per molti secoli. Purtroppo il Criptocomputer impazzisce e innesca quattro detonatori che faranno esplodere tutto il sistema solare. Il nostro compito è di scoprire e disinnescare le quattro cariche distruttrici, superando le difese del computer. Sullo schermo del televisore appare una stretta caverna, la nostra navetta, denominata Dardo Dantesco, e quattro indicatori che ci tengono informati sul punteggio

ottenuto, sulla riserva di energia, sulla integrità dei



nostri schermi di protezione (all'inizio se ne hanno 24, che diminuiscono ad ogni scontro con i campi di energia o quando veniamo colpiti dalle difese del computer) e sul tempo mancante all'autodistruzione (D-time). Durante la nostra missione veniamo attaccati da pipistrelli giganti, radiomissili, mortai e dobbiamo superare barriere energetiche comandate dal Criptocomputer. Questo gioco, disponibile solo per la console Atari, è molto divertente e molto più difficile di quello che si è indotti a pensare le prime volte che si gioca.

ATARI MOON PATROL

A bordo di uno speciale mezzo appositamente attrezzato per percorrere gli insidiosi sentieri lunari, dobbiamo difenderci dalle asperità del suolo e da uno stuolo di minacciosi Ufo che ci sovrstano. A disposizione abbiamo un'arma che spara in tre direzioni e con la quale possiamo annientare gli ostacoli che si frappongono alla nostra corsa lunare. I pericoli sono rappresentati essenzialmente dal terreno accidentato che talvolta si trasforma in veri e propri crateri che dobbiamo fare ben attenzione ad evitare facendo dei grandi balzi, e dalle rocce sporgenti sulle quali rischiamo facilmente di schiantarci. In questo caso possiamo o

scavalcarle con un balzo o distruggerle con le potenti armi al laser che abbiamo a bordo. Questi comunque sono solamente i primi ostacoli. Sul nostro cammino troveremo ancora uno sbarramento di Ufo, dei carri armati nemici e dei pericolosissimi missili a bassa quota. A tutti questi possiamo ovviamente rispondere con le nostre micidiali armi. Ciò a cui dobbiamo però fare



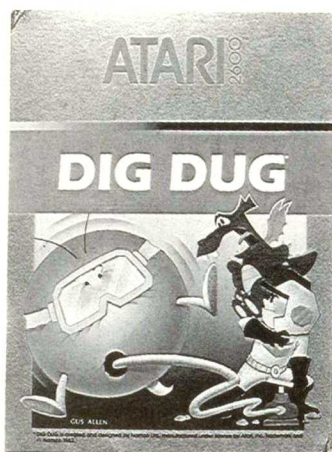
attenzione, oltre a questi ostacoli, è la velocità, che viene indicata da un cronometro in basso del teleschermo. Tanto più siamo veloci, tanto maggiore è il punteggio che acquisiamo. All'inizio della nostra avventura abbiamo a disposizione 4 automezzi speciali, dei veri e propri Moon Buggies, e ne vinciamo uno ulteriore quando arriviamo a 10, 30, 50 mila punti. Moon Patrol prevede la presenza di un solo giocatore e una straordinaria prontezza di riflessi nonostante il disegno e lo scenario non risultino particolarmente elaborati.



ATARI DIG DUG

Dig Dug è il nome del protagonista di questo videogioco. Si tratta di un minatore che, con l'aiuto di una vanga straordinaria, a reazione, scava degli intricatissimi labirinti sotterranei alla ricerca di preziosi premi che consistono in numerose varietà di frutta e verdura.

La ricerca non è però facilissima. A ogni obiettivo conquistato corrisponde naturalmente un congruo punteggio, al raggiungimento del quale si oppongono due curiosi nemici che regnano nel sottosuolo. Si tratta di Fygar, un mostriciattolo che utilizza delle lingue di fuoco



per contestare l'avanzata di Dig Dug, e Pooka, un altro pericolosissimo animaletto.

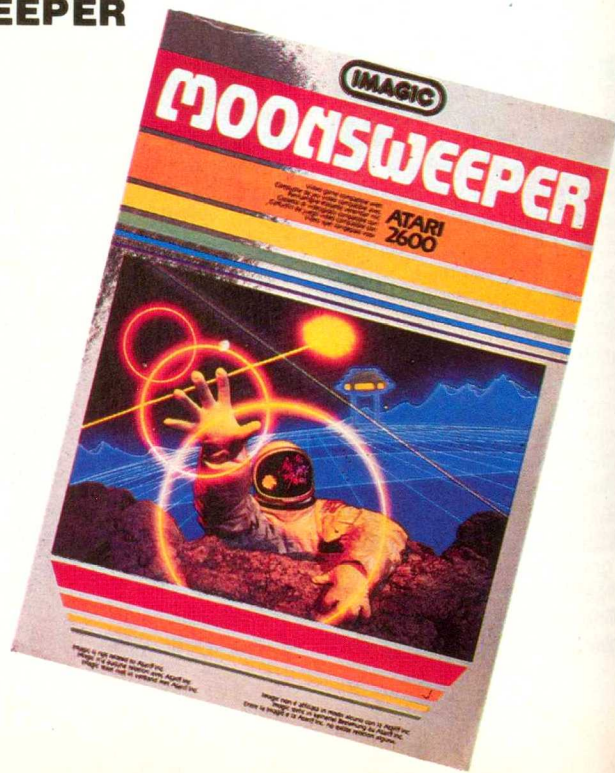
Entrambi hanno una forma rotondeggiante e riescono a trasformarsi in temibili spettri. Per distruggere questi due avversari Dig Dug può utilizzare due mezzi: colpirli con una specie di pompa ad aria e 'pomparli' sinché non scoppiano, oppure farli colpire da qualche insidioso masso. Quest'ultimo mezzo è praticabile scavando sotto la pietra e scansandosi velocemente per non rischiare di rimanere schiacciati. La miniera nella quale si trova Dig Dug è suddivisa in quattro strati e il punteggio aumenta man mano che si scende ai livelli più bassi e, ovviamente, si annientano i nemici. Il gioco

termina quando sono stati distrutti tutti i mostri oppure ne è rimasto uno che è costretto a fuggire. Ogni volta che si inizia a scavare appare un premio e bisogna essere molto lenti per non farselo sfuggire. All'inizio del gioco le vite a disposizione sono cinque e se ne guadagna una extra quando si arriva a 20 mila punti e ogni 50 mila. Il numero massimo di vite a disposizione è otto. Il gioco, di cui è prevista anche una variante particolarmente facile per i principianti, richiede una certa abilità anche se lo scenario, tutto sommato, è abbastanza statico ed elementare.

IMAGIC MOONSWEEPER

In questo gioco dobbiamo soccorrere dei minatori abbandonati sulle lune del quadrante stellare Giove-21. Purtroppo la nostra opera di soccorso è intralciata da una pioggia di meteoriti e fiamme aurorali e da astronavi nemiche che pattugliano lo spazio e mandano delle autoblindate sulle varie lune. Sul teleschermo all'inizio del gioco vedremo un cielo stellato con il sole, la nostra astronave e una pioggia di meteoriti. Man mano che avanza nello spazio incontreremo le lune (ricordiamo che ne esistono quattro tipi diversi) su cui dobbiamo atterrare. Una volta sulla superficie dobbiamo

cercare i minatori da salvare (sei per ogni astro) evitando i veicoli del nemico e gli edifici preesistenti (possiamo anche difenderci con il cannone laser dell'astronave). Una volta terminata l'opera di soccorso dobbiamo raggiungere la giusta velocità, per poter decollare verso un'altra luna passando attraverso gli anelli di accelerazione presenti sulla superficie. Ogni volta che si aumenta il punteggio di 10.000 punti si vince un'astronave. Questo gioco ha una grafica molto curata e a un alto grado di difficoltà. È disponibile solo per la consolle Atari.



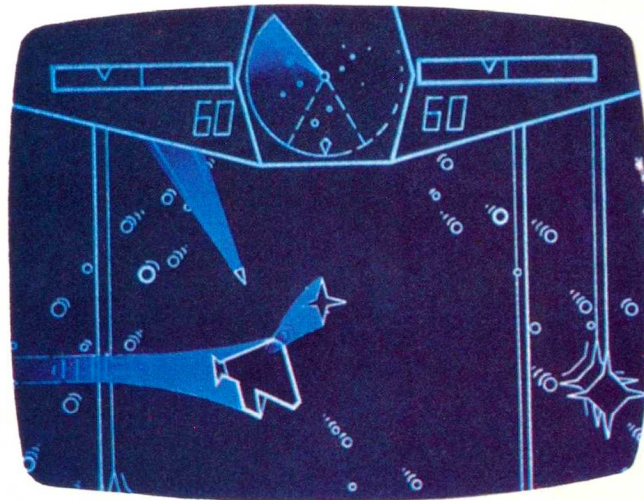
videogiochi

notizie

Video-iceberg

Tra i nuovissimi videogiochi usciti negli Stati Uniti, uno dei più originali è il *Polar Rescue* prodotto dalla Vectrex, che consiste in un emozionante pilotaggio di un sottomarino tra i ghiacci sommersi delle acque polari. Come la maggior parte dei video giochi della Vectrex, anche *'Polar Rescue'*, è realizzato in ottima qualità e definizione dell'immagine. Il controllo dell'azione avviene per mezzo di una manopola (per il movimento laterale) e

di tre bottoni (per il movimento in avanti, all'indietro e per bloccare ogni azione). Due terzi dello schermo sono occupati dall'immagine del mare con i pericolosi ghiacci, e un terzo mostra un quadro comandi di un sottomarino con cui si controllano il livello dell'ossigeno, la velocità e i punti in cui il sottomarino è stato danneggiato. Particolarmente curati sono gli effetti sonori mentre la parte



grafica è meno azzeccata (i pezzi di ghiaccio in mare

tendono ad essere un po' tutti uguali).

Sudore sotto controllo

Viene dalla California una straordinaria invenzione nel campo dei video-giochi: si tratta di una navicella spaziale i cui spostamenti sono controllati anche dalla sudorazione delle mani di chi è impegnato nel video game. La manopola di controllo è sensibile al grado di umidità delle mani, in funzione dell'emozione di chi sta giocando. Se il giocatore è calmo e rilassato la navicella spaziale ritorna alla base di lancio.

Questa manopola sensibile al sudore costa 50 dollari ed è applicabile all'Apple II, alla Atari VCS, e al Commodore Vic-20. È prodotta a Scotts Valley dalla Behavioral Engineering, su disegno di Robert Dilts, e di prossima produzione c'è un comando per videogiochi collegabile ai polsi con cui misurare l'energia nervosa.

TV e videogames: adesso ci prova Atari.

Il lettore di questa rubrica di notizie è al corrente di quanti tentativi si stanno facendo per distribuire, con qualsiasi mezzo televisivo, i videogiochi direttamente nelle case dei giocatori. Dopo tre anni di sforzi la Playcable pare stia chiudendo: aveva adottato un sistema di distribuzione via cavo. Ma mentre Playcable abbandona, la Atari annuncia una imprevista alleanza con la Activision per la creazione di una società che si occuperà di distribuire videogames nelle abitazioni americane. A questo punto un piccolo irrisolto giallo: non si sa che tecnologia verrà utilizzata per questo scopo. Non il cavo, né il telefono, che del resto sarà invece appannaggio di un analogo tentativo della alleanza Coleco/ATT (quest'ultima recente partner di Olivetti ma in un altro settore): forse sarà una

tecnologia del tipo broadcast, che però dovrà indurre abbonamenti e impedire che si copino i giochi. Così, mentre i portavoce della General Instruments e della Mattel, creatori di Playcable, stanno per annunciare la chiusura dell'attività avendo raggranellato solamente 10 mila abbonati, Atari e Activision si stanno lanciando nella nuova avventura. Ne sortiranno vincitori?

Nuovi giochi Coleco

La CBS Electronics ha presentato cinque nuovi videogiochi per la consolle Colecovision. Oltre a *Rocky*, gli altri quattro titoli sono *Subroc* e *Omega race*, ambientati entrambi nello spazio, *Slither* e *Mr. Do* con un omino intento a difendere il suo orto.

Costa meno si gioca di più

Il prezzo al pubblico consigliato per la consolle Intellivision è diminuito da lire 399.000 a lire 349.000. Inoltre fino alla fine di Luglio la consolle Intellivision viene venduta con tre cassette; una inclusa nella confezione, mentre le altre due verranno inviate a tutti gli acquirenti che avranno inviato il certificato di garanzia.

In collaborazione

Molto presto i videogiochi saranno prodotti in collaborazione fra le diverse case costruttrici. Ne è prova l'annuncio dell'Atari Inc. che ha raggiunto un accordo con la Philips per la realizzazione e la produzione di un nuovo videogioco. Il contratto è stato giustificato dalle strategie di mercato delle due società.

**In collaborazione con Alitalia Viaggio speciale
a Chicago in occasione del**

Consumer Electronics Show

2/9 GIUGNO 1984

2 GIUGNO -

MILANO/NEW YORK/CHICAGO

Sabato Ritrovo dei partecipanti
all'aeroporto di Milano
Ore 09.00 - Malpensa Banco gruppi.
Partenza con aereo Jumbo
Alitalia 600
Ore 14.10 - Arrivo all'aeroporto di New
York J.F. Kennedy - Disbrigo
delle formalità doganali e di
frontiera. **Trasferimento con
elicottero** privato
all'aeroporto di New York La
Guardia.
Ore 18.00 - Partenza con volo American
Airlines 377.
Ore 19.23 - Arrivo all'aeroporto O'Hare di
Chicago
Trasferimento con pullman
privato all'Hotel Palmer
House (1 Cat)
Sistemazione nelle camere
riservate.
Pernottamento.

Dal 3 al 5 GIUGNO - CHICAGO

(Domenica/
martedì) Giornate interamente a
disposizione per la visita al
CONSUMER
ELECTRONICS SHOW
Pernottamento in albergo.

6 GIUGNO - CHICAGO/NEW YORK

Mercoledì Mattinata dedicata alla visita
della città con pullman privato
e guida parlante italiano.
Trasferimento con pullman
privato all'aeroporto di
CHICAGO O'Hare.
Ore 14.00 - Partenza con volo American
Airlines 176
Ore 16.49 - Arrivo all'aeroporto di NEW
YORK La Guardia
Trasferimento con pullman
privato all'Hotel Sheraton
Centre (1 Cat).
Sistemazione nelle camere
riservate.
Pernottamento.

7 GIUGNO - NEW YORK

Giovedì In mattinata visita di città con
pullman privato e guida
parlante italiano.
Pomeriggio a disposizione.
Pernottamento in albergo.

8 GIUGNO - NEW YORK/MILANO

Venerdì Intera giornata a disposizione
per eventuali escursioni
facoltative.
In serata trasferimento con
pullman privato all'aeroporto
J.F. Kennedy.

Ore 19.30 - Partenza con aereo Jumbo
Alitalia 601.

9 GIUGNO - MILANO

Sabato Arrivo all'aeroporto di Milano
Ore 09.05 - Malpensa

QUOTA INDIVIDUALE

DI PARTECIPAZIONE Lit. 1.800.000
(Minimo 30 partecipanti)
TASSA D'ISCRIZIONE Lit. 20.000
SUPPLEMENTO SINGOLA Lit. 300.000
(per l'intero periodo)

LA QUOTA COMPRENDE:

Viaggio aereo con voli di linea Milano/New
York/Chicago/New York/Milano.
Trasferimento in elicottero privato
dall'aeroporto J.F. Kennedy all'aeroporto
La Guardia.
Sistemazione presso l'Hotel Palmer
House a Chicago e l'Hotel Sheraton
Centre a New York (1a cat.), in camera
due letti con trattamento di solo
pernottamento.
Trasferimento con autopullman privato
dagli aeroporti agli Hotels e viceversa
con assistenza.
Mezza giornata visita di città con pullman
privato e guida parlante italiano a Chicago
e a New York.
Facchinaggi negli aeroporti e negli
alberghi.
Assistenza di un nostro accompagnatore
per tutta la durata del viaggio.
Assicurazione ELVIA Interassistance.

**N.B. Le quote e i supplementi sopra
indicati sono stati calcolati già in base
ai costi che andranno in vigore nel
mese di Giugno 1984;** il cambio del
dollaro applicato è pari a 1 USD = Lit.
1582, per tanto solo un eventuale aumento
del dollaro potrà determinare l'aumento
della nostra quota.

**I PARTECIPANTI DOVRANNO ESSERE
IN POSSESSO DI PASSAPORTO
INDIVIDUALE VALIDO E DEL RELATIVO
VISTO DI INGRESSO.**

Le adesioni dovranno pervenire entro il
10/05/84, accompagnate da un acconto di
Lire 500.000 per persona, a:
VIAGGI SANT'AMBROEUS S.R.L. -
Centro Operativo Mostre Specializzate
Corso di Porta Romana 119
20123 Milano
Tel. 5456531 (5 linee ric. aut.)
TELEX 316320 AMBROS

