

**tutti i prezzi
del video**

VIDEO

**LA PRIMA
RIVISTA
HOME·VIDEO**

L.2500 9-10 GIUGNO/LUGLIO

Magazine

**DA CHICAGO
UN NUOVO SISTEMA VIDEO**

LE VIDEO CASSETTE PIRATA

TUTTI I NASTRI VIDEO



THOMSON
VIDEOCASSETTE RECORDER TVK 309 PG

tape run Dolby NR tape end
DOLBY SYSTEM
TIMER
OPERATE
STAND BY

**PROVATI
VIDEOPROIETTORE MAXIVIDEO STAR TV
TELECAMERA NORDMENDE SPECTRA C 235
VCR THOMSON TVK 309 PG
TV COLOR LOEWE RC 16**

VIDEO

LA PRIMA RIVISTA HOME-VIDEO

Magazine

ANNO 2 - N. 9/10 - GIUGNO/LUGLIO 1982 - L. 2.500

La posta	6
Da Chicago un nuovo sistema video Il mini-VHS, un nuovo sistema video, è stato presentato al CES di Chicago	12
Notizie audio	16
Videonotizie	18
Videogiochi	24
Come si forma l'immagine televisiva di Lorenzo Fratti - Inizia da questo numero una serie di articoli sulla teoria video	28
Le videocassette pirata Arrivano i pirati! Chi sono, cosa fanno, cosa vendono	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: Videoproiettore Maxivideo Star TV di Massimo Patti	52
TEST: Telecamera Nordmende C235 di Ernesto Sagramoso	56
TEST: VCR Thomson TVK 309PG	60
TEST: TV color Loewe RC 16 di Flavio Vida	66
La luce del colore e i colori della luce di Flavio Vida - Come comportarsi con la luce nelle riprese televisive	70
Un nastro per ogni misura di Ernesto Sagramoso - Nastri vergini: da sempre un problema per gli appassionati video	76



12

Il Summer Consumer Electronic Show ci ha riservato una grossissima sorpresa: un nuovo sistema video di cui non era assolutamente giunto nulla in Italia. Si chiama UCM o, per gli amici, mini-VHS

32

Siamo nel 1982, ma i pirati sono ancora all'ordine del giorno, anche nel campo del video. Non hanno la benda sull'occhio, l'uncino, non vanno all'arrembaggio, ma sono pur sempre pirati!



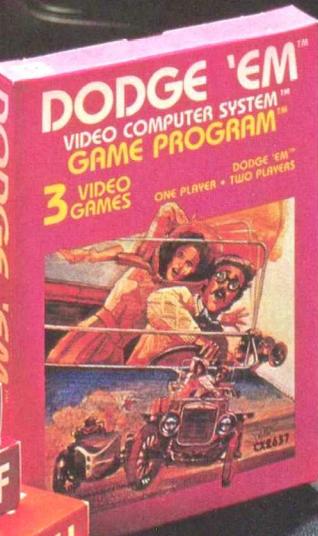
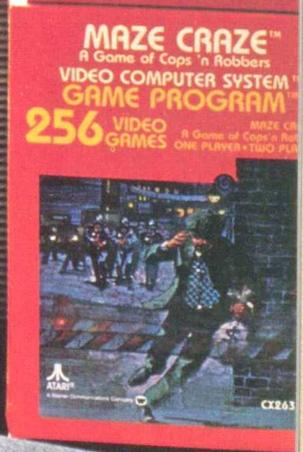
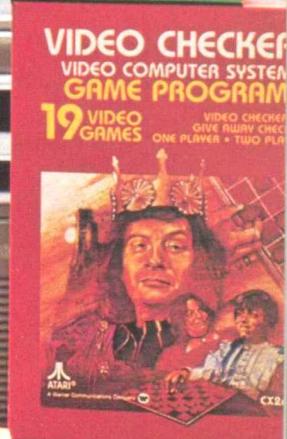
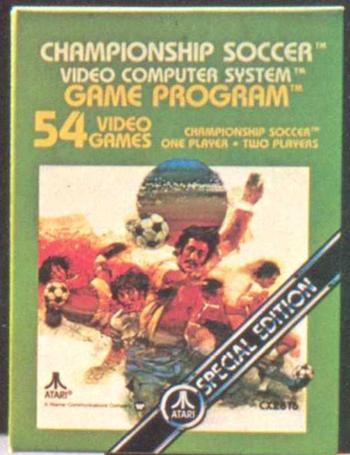
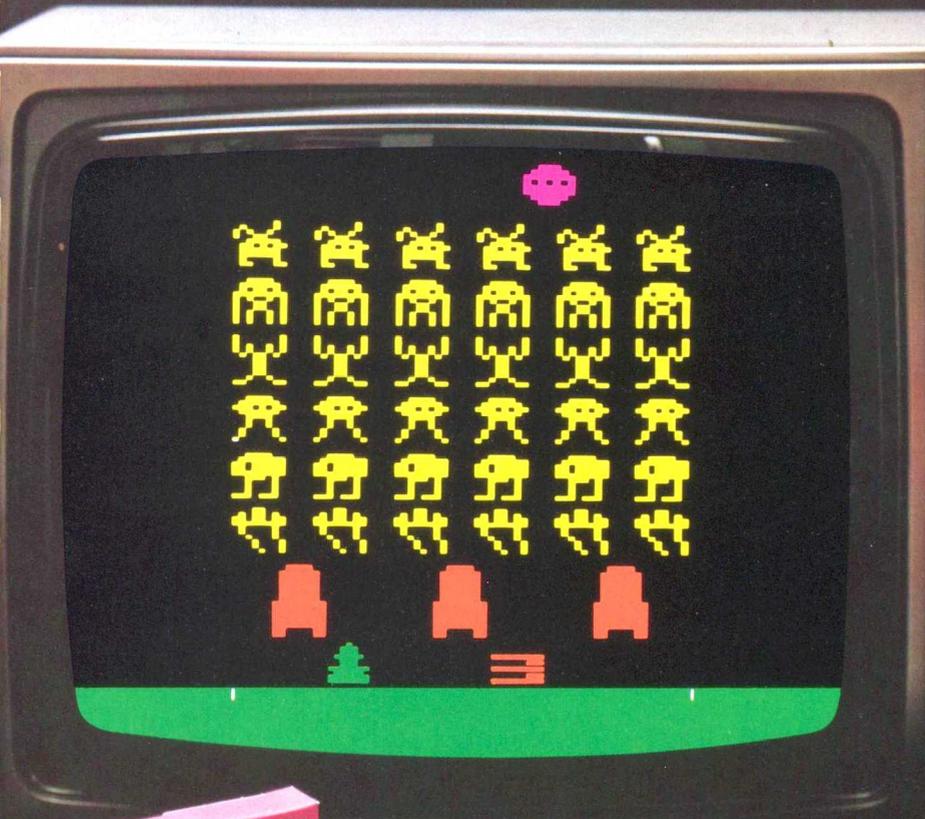
56

Questo mese una serie di prove estremamente interessanti: una telecamera dalle prestazioni eccezionali, un nuovo VCR della Thomson, un videoproiettore (a grande lettera dai lettori) e un TV color che vi riserva una grossa sorpresa.

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

DA CHICAGO UN NUOVO SISTEMA VIDEO MA CE N'ERA BISOGNO?



Grossa sorpresa al Summer Consumer Electronic Show che si è svolto dal 6 al 9 giugno a Chicago. Un nuovo sistema video ha fatto il suo ingresso nel mercato: l'UCM (Ultra Compact Machine), conosciuto anche come mini-VHS. In esposizione presso gli stand della JVC, Sharp, RCA, Panasonic e Hitachi, è composto da un registratore piccolo, estremamente piccolo (poco più grande di un mangiacassette Philips, tanto per dare un'idea) e pesante solamente 2,6 kg, 2/3 del peso di un normale portatile. Elaborato dalla JVC, è la risposta del VHS al tentativo di accaparrarsi il mercato dell'ultra-portatile effettuato dai sistemi a 1/4 di pollice, già in circolazione da tempo.

L'introduzione di questo nuovo sistema ha trovato gli "addetti ai lavori" del video di tutto il mondo nettamente spaccati in due: c'è chi sostiene che sarà il colpo dell'anno, altri lo vedono come un potenziale buco e pensano che servirà solamente ad aggravare

una già confusionaria situazione di mercato.

Comunque sia, l'UCM fa uso di una cassetta con nastro da 1/2 pollice, di dimensioni estremamente compatte (ovviamente, date le dimensioni del registratore): 10x7x3 cm. La particolarità più interessante di questa cassetta consiste nel fatto che può essere inserita in un adattatore fatto più o meno a forma di cassetta VHS, il quale può a sua volta essere inserito in un registratore VHS, per visionare con il sistema casalingo i filmati girati con l'UCM.

Un po' di storia. Originariamente, l'UCM era stato concepito per la sola registrazione, come accessorio per tutti i proprietari o futuri proprietari di VCR VHS. Ma apparve subito chiaro che questo sarebbe diventato un severo limite per le vendite dell'apparecchio: tutti i possessori di Betamax o V 2000 non avrebbero potuto usarlo, pena il non poter rivedere i girati. Così fu deciso di aggiungere delle

possibilità di playback: dapprima con delle prese audio e video, poi includendo un modulatore RF, in modo da consentire il collegamento con qualsiasi apparecchio TV.

Con queste aggiunte, il mini-registratore UCM costerà negli Stati Uniti fra i 600 e i 650 dollari. Un po' di caratteristiche. 20 minuti continui di registrazione/playback; avanti e indietro veloce a 3 volte la velocità nominale; still frame; audio dub; indicatore a lampeggio che il nastro sta finendo; ingresso camera universale a 10 pin; comandi a soft touch; contanastro digitale; selezione automatica dell'ingresso. Allora, per questo mese beccatevi questa sconvolgente novità (e vi sembra poco?).

Nel prossimo numero vi presenteremo tutti gli altri apparecchi nuovi (ed erano veramente tanti) visti al Summer Consumer Electronic Show di quest'anno.

M.P.



Registratore L'HR C3 della JVC; poggiata sopra, la cassetta UCM. e alimentatore Sharp; una cassetta VHS da l'idea delle dimensioni del sistema.



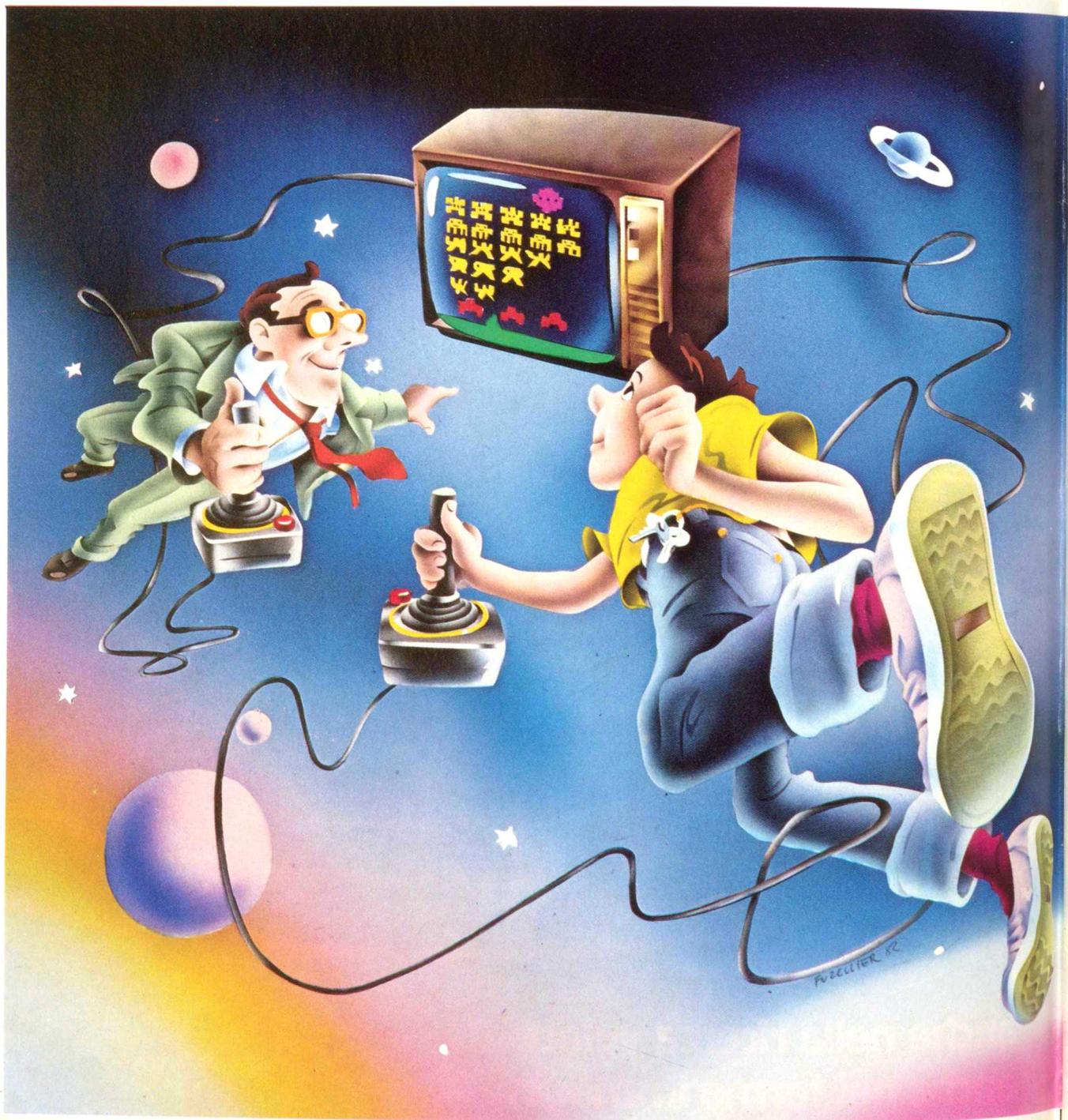
Il modello della Hitachi; a fianco, l'alimentatore/carica batterie, che contiene anche il convertitore RF.

Il modello della Panasonic (a sinistra) collegato ad un normale portatile VHS tramite una centralina di montaggio; sopra, in mezzo, l'adattatore fatto a cassetta VHS.



ATARI VID

Col tuo TV ci fai



VIDEOGAMES

quello che vuoi tu.

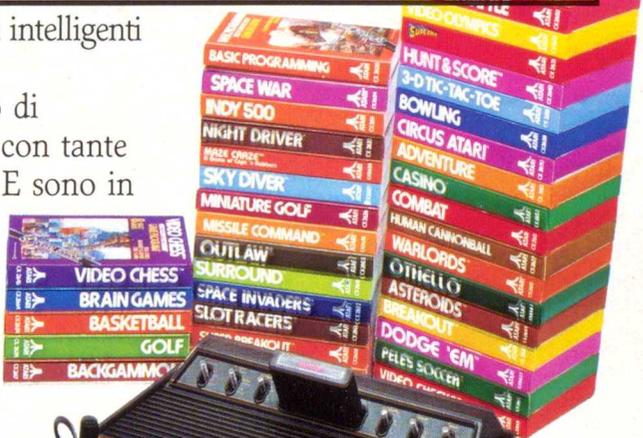
TV, che passione!

Ci fai quello che vuoi: basta avere in programma un bel Videogame Atari. Scegli la tua cassetta, la metti nel computer collegato al TV e sono ore e ore di divertimento sano e intelligente, una sfida che non finisce mai.

Sfida i tuoi amici, i tuoi fratelli, i tuoi parenti con i giochi di abilità; sfida il computer con i giochi di velocità e di prontezza di riflessi; sfida te stesso con i giochi intelligenti e i rompicapo.

Atari ti dà la più vasta gamma del mondo di videogames: ci sono ben 50 cassette, ognuna con tante varianti, per un totale di più di 2000 giochi. E sono in arrivo tantissime novità mai viste al mondo.

Con i videogames Atari entri nel mondo del futuro, prendi contatto con i computers, ti alleni all'elettronica; e tutto nel modo più bello e entusiasmante. Per questo un videogame Atari non è un gioco: è roba da fantascienza.



ATARI®

A Warner Communications Company

Roba da fantascienza.

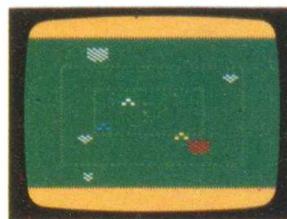
concessionaria
per l'Italia
MELCHIONI



CASSETTA INTELLIVISION SPACE BATTLE

In questa cassetta della Mattel noi dobbiamo sostenere l'attacco di 5 formazioni aliene e distruggerle prima che queste a loro volta penetrino nella nostra base, distruggendola. Il gioco si svolge in due fasi, con due campi di gioco ben distinti, e si può passare dall'uno all'altro a seconda delle necessità. Si inizia con un rettangolo: la nostra base è al centro e le formazioni aliene si muovono dai bordi verso la medesima. Per fermarle, noi abbiamo a disposizione tre battaglioni con tre astronavi ciascuna, uno blu, uno bianco e uno

giallo. Li possiamo materializzare al centro della base premendo i rispettivi pulsanti. Il battaglione materializzato si dirigerà verso la formazione aliena che in quel momento è nera (le altre sono bianche). Noi possiamo far diventare nera la formazione che vogliamo, premendo un tasto. In tal modo, possiamo scegliere quale toccare e con quale dei nostri battaglioni. Ovviamente, è buona tattica attaccare prima le formazioni più vicine alla nostra base. Quando il battaglione ha raggiunto la formazione nemica, comincerà a lampeggiare: a questo punto possiamo passare alla battaglia vera e propria, premendo il tasto GO TO BATTLE, blu,



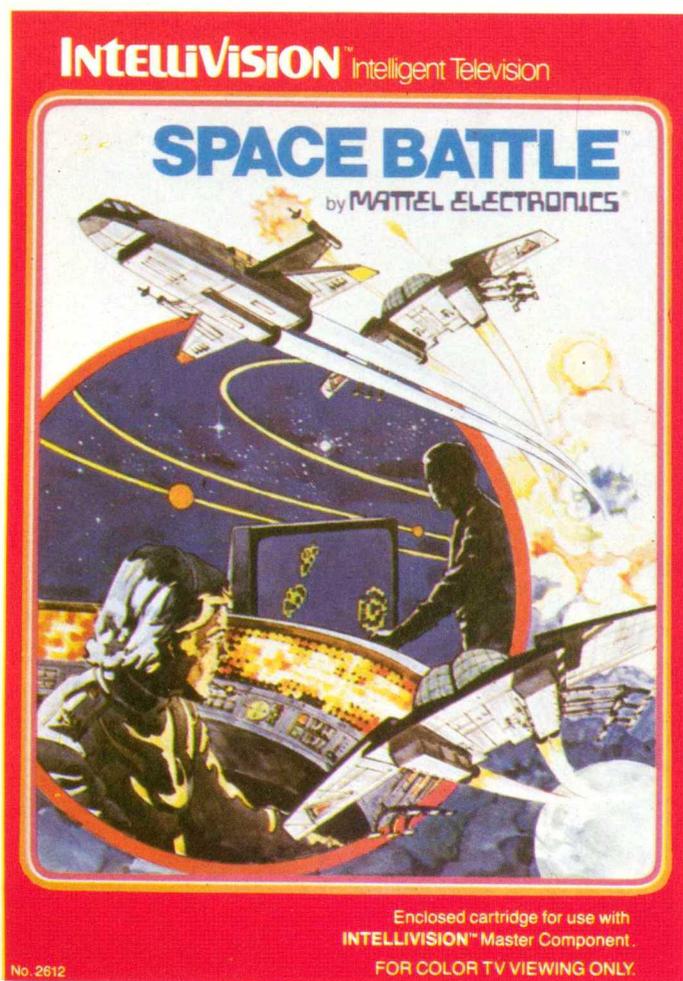
bianco o giallo. Sullo schermo apparirà il cielo stellato (l'effetto grafico è veramente notevole), solcato dalle astronavi nemiche, che appaiono casualmente e cambiano direzione molto spesso. Ogni formazione è composta da 8 a 15 astronavi e noi dobbiamo abatterle tutte. Per fare ciò, abbiamo a disposizione un cannone che spara, materializzando dopo circa un secondo il colpo nel punto in cui si trovava quando si è premuto il bottone di sparo. Per cui bisogna calcolare la traiettoria dell'astronave nemica e sparare nel punto in cui si prevede che si troverà dopo un secondo: sembra facile, ma provare per credere. Nel frattempo, un laser nemico insegue il nostro cannone nel tentativo di distruggerlo. Quando ne ha distrutti tre, avremo perso il battaglione e la formazione nemica proseguirà il suo cammino verso la nostra base. Si tratta di un gioco splendido, di tattica, abilità e riflessi. Ci sono cinque livelli di difficoltà: al quinto, avvertono le istruzioni, "è estremamente difficile, ma non impossibile" vincere. Noi non ci siamo riusciti mai!

CASSETTA ATARI AIR-SEA BATTLE

Subito dal titolo si capisce che questa cassetta contiene il classico combattimento tra aerei e navi, oggi purtroppo attuale. Con questo gioco si usano i comandi a leva, che servono per il puntamento delle armi e per lo sparo. Le varianti contenute sono ben ventisette, anche se molte sono la ripetizione dello stesso gioco ma per due contendenti. In quella chiamata "Contraerea" siamo di servizio ad un cannoncino e dobbiamo difenderci dall'attacco del nemico, dotato di aerei ed elicotteri. Non si può sparare un nuovo colpo prima che il precedente non sia uscito di scena o,



meglio ancora, non abbia colpito un bersaglio. Nel gioco "U-Boat" siamo al comando di un sommergibile che deve silurare i convogli nemici che passano nel suo raggio d'azione. Sullo schermo appariranno le navi nemiche, differenti sia in dimensioni che in velocità, ed il nostro tubo lanciasiluri, in questo caso messo in verticale. In questo gioco, per muoversi, bisogna spostare la leva del telecomando, a destra o a sinistra. In "Poligono di



AIR-SEA BATTLE™

VIDEO COMPUTER SYSTEM™

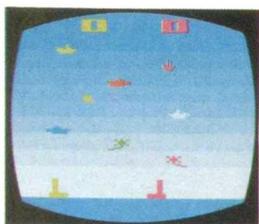
GAME PROGRAM™

27 VIDEO GAMES

ANTI-AIRCRAFT™ • TORPEDO™ •
POLARIS™ • SHOOTING GALLERY™ •
BOMBER™ • POLARIS VS BOMBER™

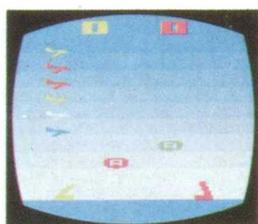


tiro" ci stiamo esercitando con dei piccoli cannoncini a colpire bersagli aerei, di diversa grandezza e punteggio. Se giochiamo da soli, sia in questa variante che nelle altre, uno dei due cannoncini che appaiono sullo schermo è gestito dal computer. Interessante anche la



variante "Polaris" in cui siamo il comandante di una nave che deve difendersi dall'attacco di una formazione di aerei ed elicotteri nemici. Siamo nella situazione opposta in "Bombardieri", dove pilotiamo degli aerei e dobbiamo affondare i convogli nemici. In

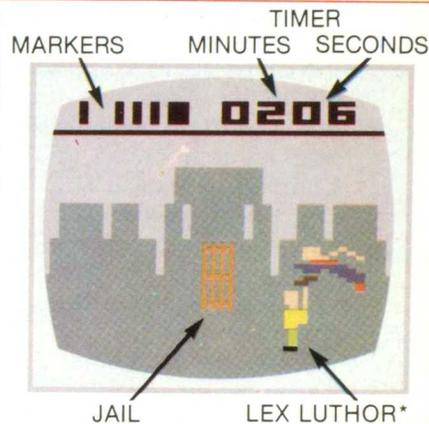
"Polaris-Bombardiere" stiamo invece attaccando una unità da guerra, che quindi si difende lanciando missili contro il nostro velivolo. I commutatori di difficoltà cambiano in questo gioco le dimensioni dei proiettili, anche se nella posizione "B" i colpi hanno una dimensione



eccessiva (il gioco diventa quindi troppo facile). Tra le diverse varianti troveremo sicuramente quella che più ci aggrada, mentre il combattimento contro il computer è abbastanza monotono, data la sua troppo evidente inferiorità.

CASSETTA ATARI SUPERMAN

Chi di noi almeno una volta non ha sognato di avere i super poteri per dare la caccia ai cattivi, o per sbirciare il compito del primo della classe? Con questa cassetta diventiamo, anche se solo sul teleschermo, Superman, e dobbiamo difendere la nostra città, Metropolis, da una banda di malfattori capeggiata dal terribile Lex Luthor. Nella vita privata siamo il timido Clark Kent, giornalista che lavora al Daily Planet insieme alla bellissima Lois Lane. Per tramutarci in Superman dobbiamo però entrare in una cabina telefonica (puntualmente rappresentata sul

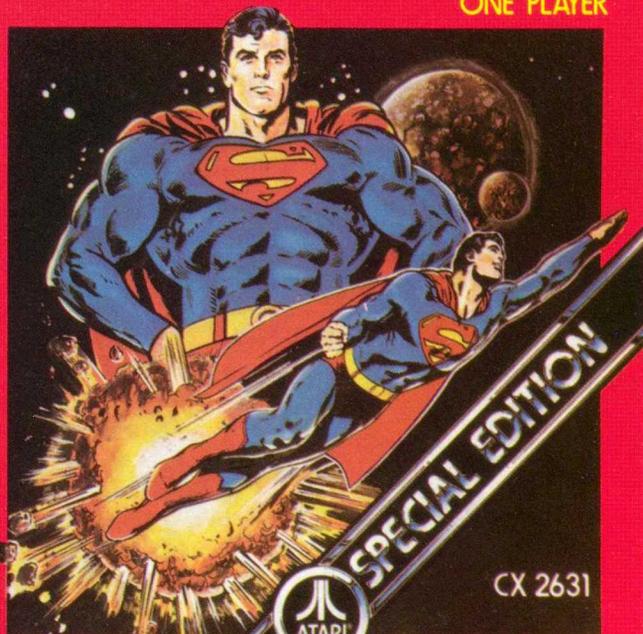


teleschermo), dopo di che possiamo volare alla caccia dei cattivi. Il gioco inizia quando, sotto le spoglie di Clark Kent, stiamo andando al giornale a consegnare un articolo. Luthor fa saltare, prima che riusciamo a superarlo, il ponte Memorial Bridge di Metropolis. Dobbiamo allora correre alla cabina telefonica, trasformarci in Superman

SUPERMAN™

VIDEO COMPUTER SYSTEM™
GAME PROGRAM™

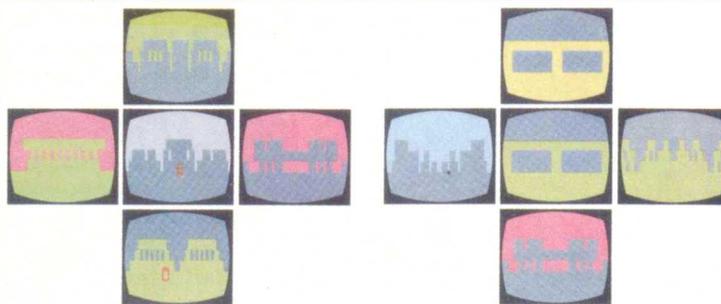
ONE PLAYER



* SUPERMAN is the trademark of
and DC Comics, Inc. 1979

A Warner Communications Company

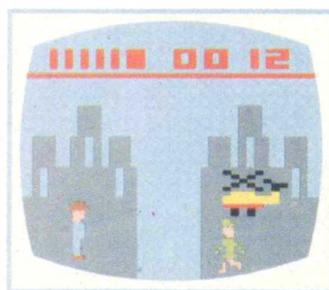
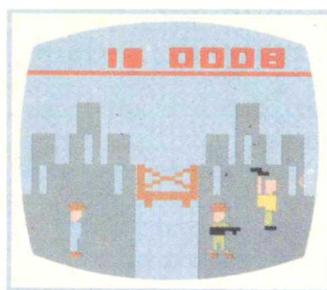
e dare la caccia al malvivente, che nel frattempo sta fuggendo a bordo di un elicottero. Per le vie della città troviamo anche i componenti della banda di Luthor, e, solo dopo averli catturati insieme al loro capo, possiamo ricostruire il punto, elemento molto importante per l'economia della città. Durante la caccia dobbiamo però fare molta attenzione ai proiettili di Kryptonite che Luthor e la sua banda ci scagliano contro e che, se ci colpiscono, ci tolgono i superpoteri, impedendoci di volare. In questo caso, per tornare "super", dobbiamo rintracciare per le vie della città, l'amata Lois Lane. Durante il gioco, sul teleschermo, appare un isolato di Metropolis, mentre se ci muoviamo a destra o sinistra, compariranno i rimanenti



quattro, finché non avremo completato il giro della città. Attenzione però a non volare in alto o in basso, altrimenti non riusciremo a rintracciare il ponte. La città possiede anche la metropolitana, con quattro stazioni. Una volta entrati nella

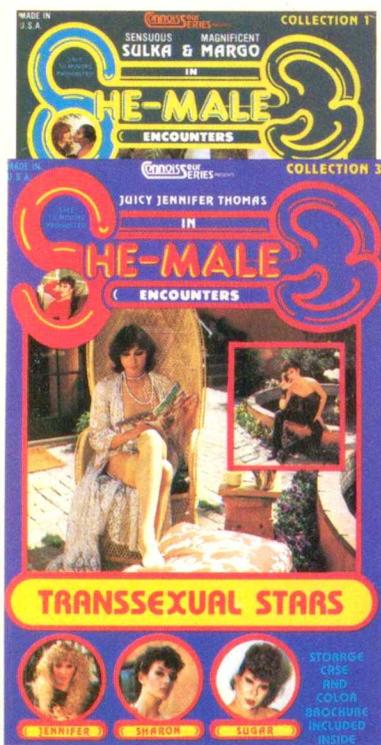
sotterranea ci si muoverà nello stesso modo di quando si era all'aperto; compaiono infatti sullo schermo, man mano che ci si sposta, le varie stazioni.

Un grosso aiuto alla nostra caccia è dato dalla vista a raggi X, che ci

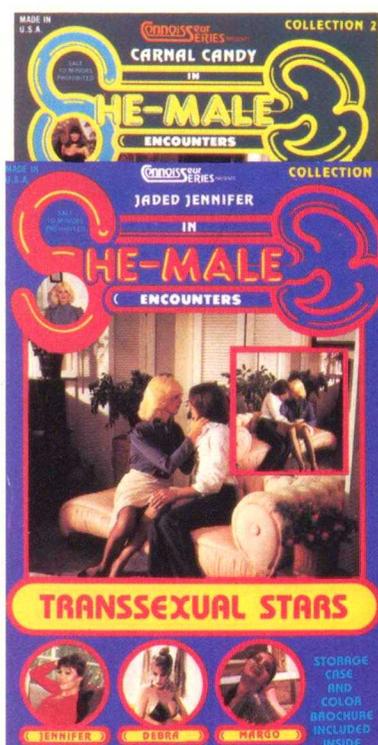
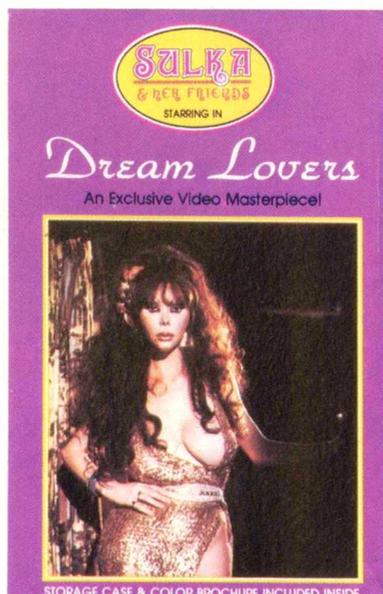


permette di vedere negli altri isolati. Per utilizzarla basta premere il pulsante rosso e spostare la leva del telecomando nella direzione in cui vogliamo vedere (apparirà il fotogramma desiderato). Oltre agli isolati, sul teleschermo appare il tempo trascorso dall'inizio del gioco e dei contrassegni, uno per malfattore, che scompariranno man mano che si mette sotto chiave il ricercato. Il gioco è molto difficile, ed è sicuramente il più impegnativo che abbiamo per ora provato. Bisogna infatti compiere lunghi inseguimenti prima di riuscire a catturare tutti i delinquenti e ricostruire il ponte.

Ernesto Sagramoso



VIDEOVISION



120 titoli di videocassette ed arrivi di novità mensili.

APERTO TUTTI I GIORNI dalle 9 alle 13 dalle 14 alle 19

Veniteci a trovarci siamo nell'interno SUONATE RS Studio

Desidero ricevere: (spedizione riservatissima - imballo esterno anonimo)

She Male 1	50 min.	VHS	Betamax	60.000	<input type="checkbox"/> Pagherò contrassegno al postino l'importo dovuto (+ spese di spedizione)
She Male 2	50 min.			60.000	<input type="checkbox"/> Pagamento anticipato (senza spese): allego assegno n. (per spedizione fermo posta, il pagamento deve essere anticipato).
She Male 3	50 min.			60.000	Nome/Cognome
She Male 4	50 min.			60.000	Via
Sulka	100 min.			80.000	CAP
					Città
					Prov.