

Tutti i prezzi
del video

VIDEO

LA PRIMA
RIVISTA
HOME·VIDEO

NOVEMBRE N.13 L.3000

Magazine



NOVITA'
PROGRAMMI
DAL VIDCOM
DI CANNES

TUTTI
I COORDINATI
VIDEO

IL MONOSCOPIO TV



PROVATI:

- VCR TOSHIBA V8700
- MONITOR SONY
- PROFEEL KX 20 PS1+
- SINTOTV VTX 100 ET
- EQUALIZZATORE VIDEO
- SUPEREX GEM 100
- TV COLOR NORDMENDE
- SPECTRA COLOR 8362

VIDEO

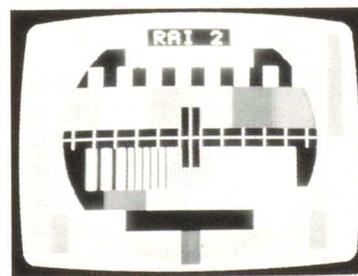
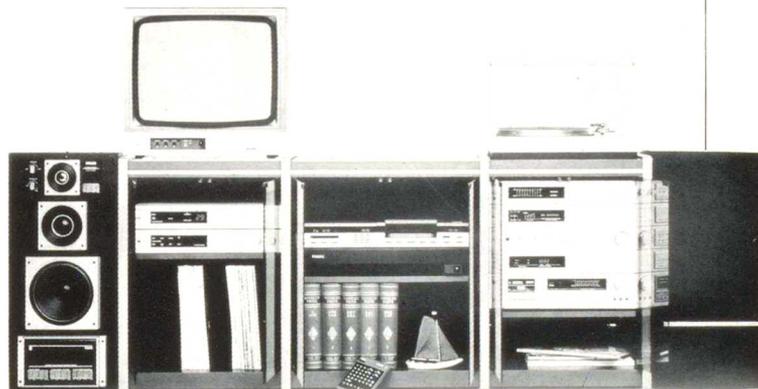
LA PRIMA RIVISTA HOME-VIDEO

Magazine

ANNO 2 - N. 13 - NOVEMBRE 1982 - L. 3.000

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| La posta | 6 |
| Il coordinato video, soluzione del futuro di E. Sagramoso - Il vecchio televisore sta cambiando aspetto, si specializza; da "compatto" diventa "coordinato" | 10 |
| Notizie video Prosegue la carrellata di novità del SIM; vi presentiamo inoltre alcuni interessanti apparecchi visti al Vidcom di Cannes | 18 |
| Il monoscopio questo sconosciuto di M. Scaioni - A che cosa serve il monoscopio? Andate a pag. 30 e lo saprete | 30 |
| La videocassetta del mese | 33 |
| Esplode il software europeo a Cannes di V. Di Bari - Programmi di tutti i generi e per tutti i gusti al Vidcom di Cannes: ma l'Italia per ora è un po' indietro | 34 |
| Recensioni di Vito Di Bari - Tutti i nuovi programmi su videocassetta recensiti per voi | 37 |
| Cosa videoregistrare questo mese di D. Grancini | 40 |
| Il mercato video | 44 |
| TEST: VCR Toshiba V8700 di L. Fratti | 52 |
| TEST: Monitor Sony Profeel KX-20 PS-1 + Sinto TV Sony Profeel VTX-100ET di M. Scaioni | 60 |
| TEST: Equalizzatore video Superex Gem 100 di L. Rossi | 66 |
| Il nuovo linguaggio sport-televisivo: intervista a Dan Peterson di F. Pesoli | 70 |
| Videogiochi: Hanimex entra in lizza di M. Scaioni - Il monopolio dei videogiochi si sta rompendo anche in Italia: sempre marche nuove entrano in gioco | 73 |
| TEST: TV color Nordmende Spectra Color 8362 di F. Vida | 76 |
| Notizie audio | 79 |
| Videobizarro: Racconti d'estate di D. Hajdu - Questo mese David Hajdu ci racconta cos'hanno fatto quest'estate gli instancabili videofili mondiali | 80 |

10 Che cos'è un coordinato video? Il termine "coordinato", per associazione con l'alta fedeltà, solitamente richiama un'idea di bassa qualità; non così nel video, dove accade esattamente il contrario: il coordinato costa di più e offre una qualità migliore rispetto ad un normale televisore.



30 Tutti noi sappiamo cos'è un monoscopio, per averlo visto e stravisto durante le ore in cui la RAI e altre private non trasmettono. Ma quanti possono affermare con sicurezza di sapere esattamente a che cosa serve e quali informazioni ci dà sulla qualità del nostro TV color?

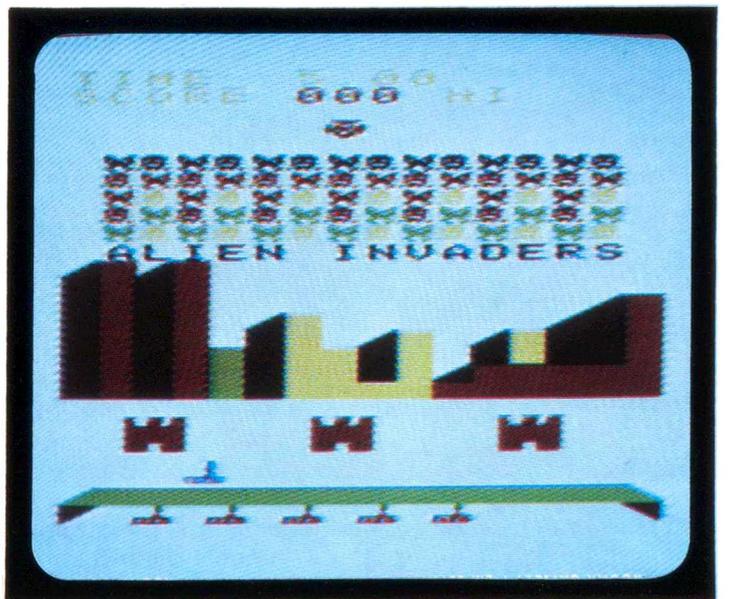
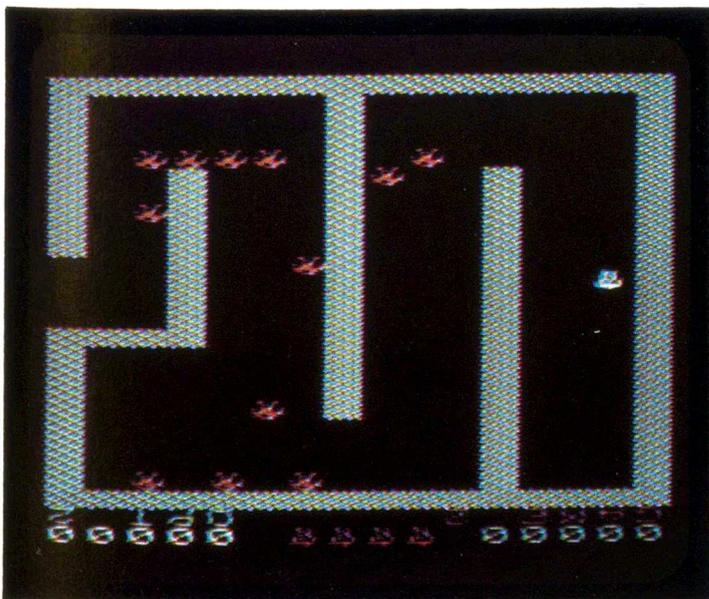
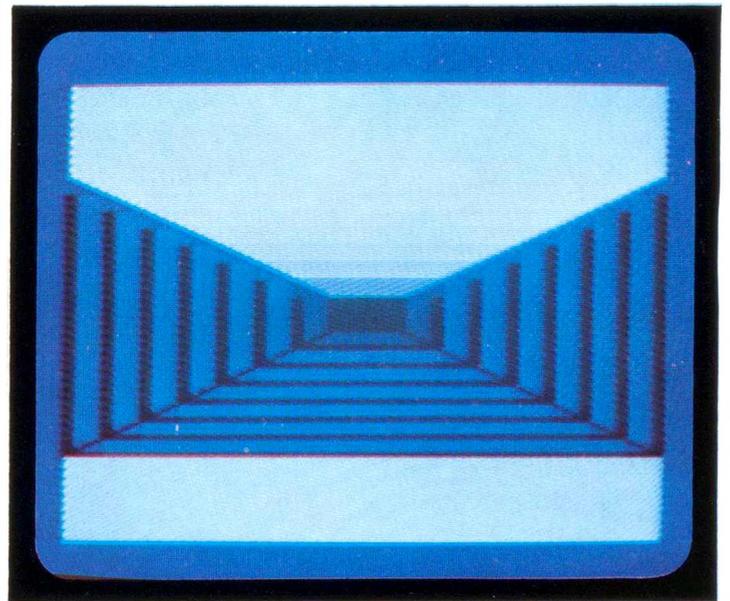
60 Dopo aver diffusamente parlato di coordinati in generale, vi facciamo l'esempio e vi presentiamo uno dei più prestigiosi coordinati video presenti sul mercato italiano: il Sony Profeel.



HANIMEX ENTRA IN LIZZA



Fino ad ora l'oligopolio dei giochi televisivi d'alta classe in Italia era detenuto esclusivamente da tre grosse ditte: l'Atari, la Mattel (con l'Intellivision) e la Philips. Sembra però che tale esclusiva stia inesorabilmente volgendo al termine: parecchie marche stanno infatti per affacciarsi sul mercato italiano, proponendo una serie impensabile di computer-video-game.



Prima tra queste nuove arrivate è la Hanimex, distribuita su tutto il territorio nazionale dall'organizzazione GBC. La veste estetica dell'Hanimex HMG 2650 non è dissimile da quella dei concorrenti: una specie di scatola a leggio con due controller separabili e connessi mediante un cavo estensibile. Sul contenitore principale si trova il vano che ospita le cassette ROM dei giochi; il connettore per queste è intelligentemente protetto dalla polvere e dall'ossidazione da un sportellino che si apre automaticamente solo all'atto dell'inserimento



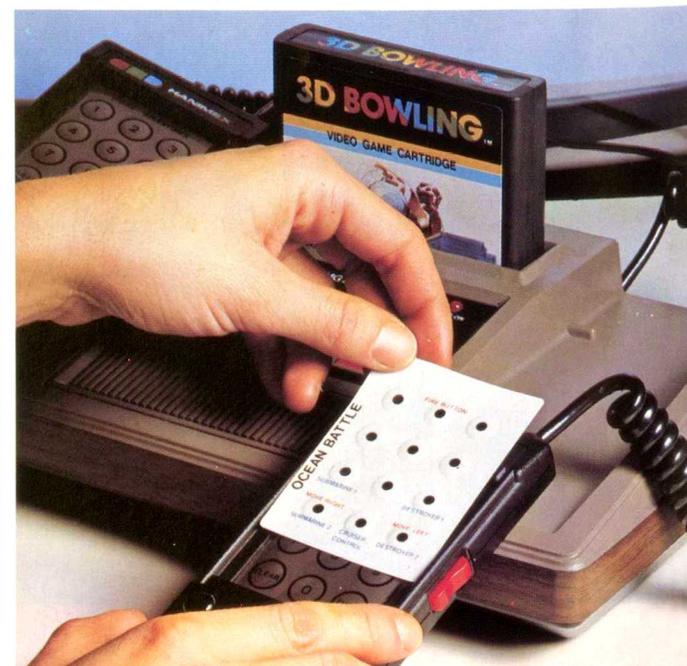
L'Hanimex si presenta come una console con i due controller laterali separabili e collegati mediante un filo estensibile. Questi ultimi sono dotati di una tastiera, di pulsanti laterali e di un joystick per il controllo delle direzioni nei giochi che lo richiedono.



Le cassette dei giochi si inseriscono in un particolare connettore sul frontale della macchina. In assenza della cassetta il connettore viene automaticamente protetto dalla polvere da una flangia a scomparsa.

Molto complessa è invece la tastiera dei paddle di controllo: tasti numerici, Enter, Clear, due pulsanti laterali ad azionamento rapido e un joystick a disco con la possibilità di avvitare una levetta per un più comodo utilizzo. Sopra la tastiera numerica però può essere inserito un foglietto di plastica (fornito insieme alle cassetine

Sui controller laterali possono essere inserite etichette colorate che riassegnano i tasti alle particolari funzioni richieste dai vari giochi.



che lo richiedono) con incise le etichette di utilizzo dei vari pulsanti in ogni singolo gioco. Veniamo al retro dell'apparato: oltre all'ingresso per la tensione di alimentazione a 12 V (viene ovviamente fornito il relativo adattatore per i 220 V), si trovano due connettori per altri eventuali controller (chissà mai che vengono proposti giochi per un utilizzo concomitante a 4 persone) e il cavo per il collegamento al televisore.

Riguardo alle operazioni di sintonia del tv, se il modello utilizzato possiede la chiamata diretta del canale è sufficiente centrarlo sul 3 (banda VHF), se invece si impiega la sintonia a scansione si riesce a riconoscere facilmente l'emissione del campo colorato generato dall'Hanimex. Il software già disponibile per l'Hanimex è notevole, ben 16 cassette differenti, ed è destinato ad aumentare nei prossimi mesi.

Mauro Scaioni

della cassetta. Sempre sul contenitore esistono una serie di comandi di utilizzo. Per primo segnaliamo l'interruttore di accensione con relativa spia (semberebbe ridicolo citarlo, ma nei giochi c'è manca si è costretti ogni volta a staccare o inserire la spina dalla presa di

corrente); seguono il tasto di Reset, che interrompe il gioco in qualsiasi istante, quello Select, che seleziona il livello e il gioco (nelle cassette che ne ospitano più d'una), l'Opticon, che consente la scelta del numero di giocatori, e lo Start, che ovviamente dà inizio al gioco.

CASSETTA SPACE SQUADRON (SQUADRIGLIA SPAZIALE)



Se siete appassionati di fantascienza, questo gioco Hanimex è proprio quello che fa per voi. Siete il capitano di un'astronave di esplorazione che sta perlustrando l'atmosfera di un pianeta sconosciuto. A un tratto sul vostro radar appare un'immagine inconsueta: è un alieno che avanza sparandovi con un disintegratore, ma voi non vi perdetevi d'animo, azionando la cloche fate un'incredibile cabrata e distruggete il marrone a colpi di laser. All'improvviso però un essere mutante vi appare di fronte; manovrate disperatamente, nel tentativo di evitarlo, ma, per lo spazio!, proprio non ci riuscite. Ah,

l'astronave è perduta e anche voi, ovviamente. Peccato, eravate un eroe. Scherzi a parte, la cassetta Space Squadron consente di effettuare un'interessante battaglia spaziale a due livelli di difficoltà. Non è già nel primo siamo stati rapidamente annientati dalle orde di alieni e mutanti e a nulla sono valse le due astronavi di ricambio che il gioco permette (per un totale di tre tentativi). Non osiamo dirvi quali siano stati i risultati di un nostro tentativo al livello più difficilissimo. Durante il gioco vengono comunque generati effetti cromatici e sonori a volontà; veramente divertente!

CASSETTA MISSILE WAR (GUERRA MISSILISTICA)

Un gioco ispirato a una possibile guerra atomica. Voi siete ovviamente i buoni e dovete difendere le vostre città da un attacco di missili nemici (da notare la finezza che tra questi ultimi vi sono anche dei MIRV a testate multiple) mediante missili intercettatori che potete lanciare da due differenti basi. Ogni base ha a disposizione 10 missili, finiti i quali è impossibile ogni difesa fino al termine dell'attacco nemico (il gioco prevede vari attacchi di velocità e intensità crescente fino a che ogni vostra città risulti distrutta). Per dirigere i vettori di difesa disponete di un puntatore laser (una crocetta sulla

schermata messa dal joystick). Il punteggio viene calcolato dopo ogni attacco in funzione delle città salvate e dei missili risparmiati. Il gioco ha comunque un finale poco edificante: quando ogni vostra città è sparita in un'esplosione atomica, tutto lo schermo si oscura e, dopo un intervallo di qualche secondo, compare il lampo luminoso della esplosione globale, accompagnato da un adeguato commento sonoro (ogni altra fase del gioco è ovviamente dotata dei propri effetti acustici). Forse un po' macabro, ma sicuramente molto divertente.

