

**Tutti i prezzi
del video**

VIDEO

LA PRIMA
RIVISTA
HOME-VIDEO

OTTOBRE N.12

Magazine L.3000

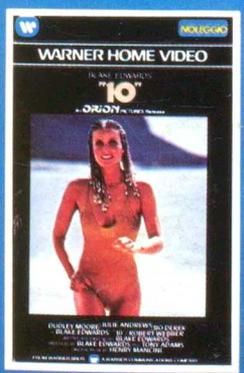
**TUTTE
LE NOVITA'
DEL SIM**

**ESCLUSIVO!
PROVATO
IL MINI-VHS SHARP**

**CHE COS'E'
IL VIDEOTEL**



**PROVATI:
VCR GRUNDIG VP 100+
TELECAMERA FAC 1900
TV COLOR REX ANTIGUA**



VIDEO

LA PRIMA RIVISTA HOME-VIDEO

Magazine

ANNO 2 - N. 12 - OTTOBRE 1982 - L. 3.000

La posta	6
Mondovideo di Bob Angus	12
Notizie audio	16
Il video al 16° SIM di Massimo Patti ed Ernesto Sagramoso Tutte le novità dell'ultimo Salone Internazionale della Musica di Milano	18
Videogiochi	30
Telenoleggio e melevedo	34
Recensioni di Vito Di Bari - Tutti i nuovi programmi su videocassetta recentisi per voi	37
Cosa videoregistrare questo mese di Daniela Grancini	40
Il mercato video	44
TEST: VCR Grundig VP 100 con telecamera FAC 1900 di Mauro Scaioni	54
TEST: VCR Sharp VC 2200 con telecamera XC 51 di Mauro Scaioni	60
TEST: TV color Rex Antigua di Ernesto Sagramoso	64
Come nasce un televisore Video Magazine ha visitato per voi gli stabilimenti della Sinudyne	68
Video oggi: tecnologia o follia collettiva? di David Hajdu	71
Dalla Scotch 3M impariamo cos'è il video ..	72
Che cos'è il Videotel di Marco Gambaro - Nuova tecnologia televisiva, il Videotel sta per invadere le nostre case	76

54

Provati questo numero due interessantissimi portatili ultraleggeri: il Grundig sistema CVC, che vi avevamo presentato in copertina lo scorso numero, e il Mini-VHS Sharp.



18

Si è svolto dal 2 al 6 settembre il 16° SIM IVES, rassegna di Alta Fedeltà, video e elettronica al consumo. Il video ha fatto, come al solito, la parte del leone.



68

Iniziamo da questo numero una serie di visite alle più importanti fabbriche italiane ed estere di apparecchiature video: questo mese tocca alla Sinudyne di Ozzano Emilia.



CASSETTA MATTEL INTELLIVISION ASTROSMASH

Parlare di un gioco nuovo è forse un po' azzardato, poiché Astromash assomiglia molto ad Asteroid dell'Atari. Le differenze tra le due versioni sono comunque abbastanza evidenti, prima fra tutte il grado di difficoltà, che nell'Intellivision aumenta notevolmente col trascorrere del tempo. Siamo su un pianeta e dobbiamo difenderlo da una pioggia di meteoriti. Purtroppo ogni tanto dei nemici lontani ci scagliano delle bombe rotanti che, se raggiungono il suolo, distruggono il nostro

cannone laser (fortunatamente ne abbiamo a disposizione ben cinque, mentre ogni mille punti se ne vince un'altro). Oltre a questi proiettili i nostri avversari hanno a disposizione dei missili teleguidati che ci seguiranno fino a distruggerci (se non li distruggiamo prima noi ovviamente!).

In questo caso risulta molto utile il tasto dell'iperspazio che, se premuto, sposta immediatamente il nostro cannone laser in un posto sicuro del teleschermo. Se superiamo i 20.000 punti comparirà l'astronave nemica che ci

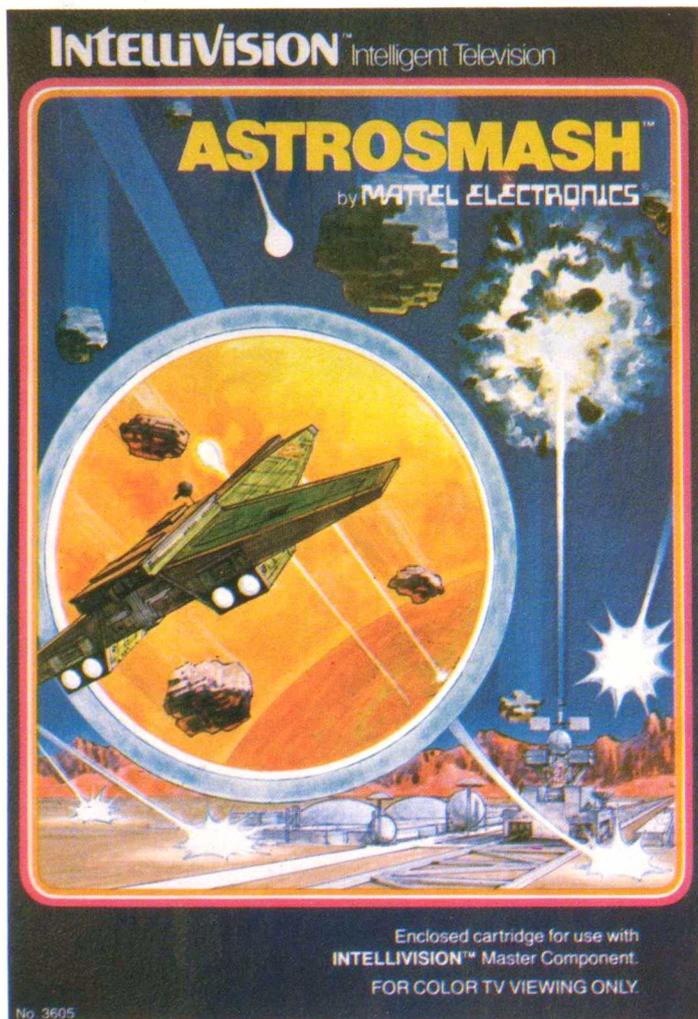


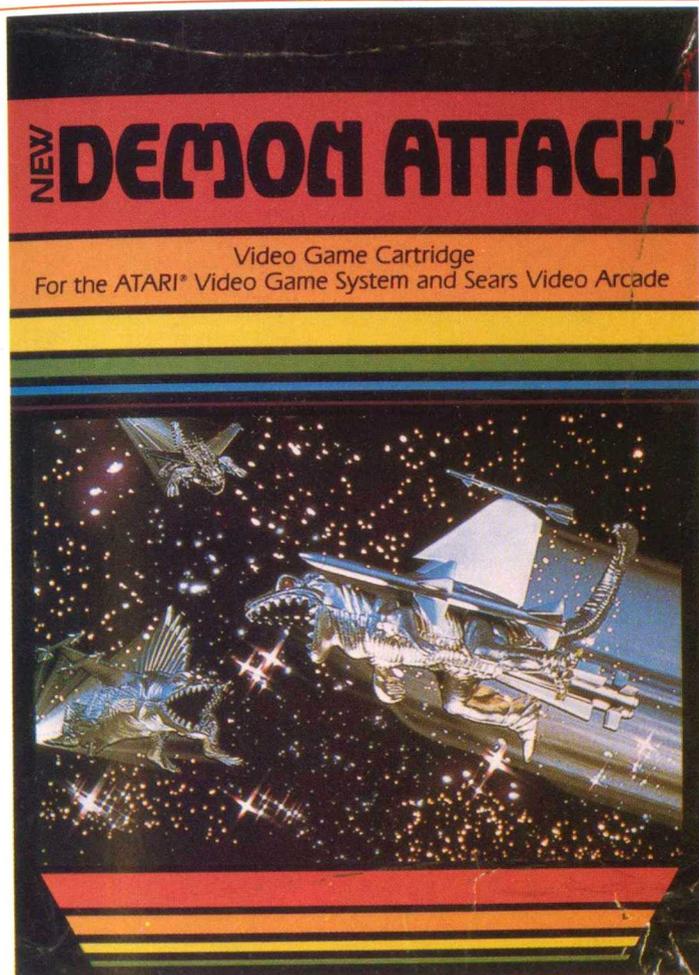
bombarderà mentre attraversa velocemente il teleschermo (fortunatamente non è difficile distruggerla). Attenzione poi alle meteoriti, poiché se raggiungono il suolo ci tolgono dei punti. Succede infatti spesso di indietreggiare col punteggio, specialmente nei momenti di pioggia più intensa. Il nostro cannone laser fortunatamente possiede la possibilità di sparare automaticamente, basta infatti premere l'apposito tasto che emette tre colpi al secondo (molto utile questa possibilità, poiché i tasti di sparo sono molto duri e poco anatomici). I primi attimi sono abbastanza noiosi, infatti il gioco sembra più facile di quello che è, mentre già raggiungere i 20.000 punti è abbastanza difficoltoso, specialmente se non si ha pratica di giochi elettronici. L'importante è non voler strafare e abbattere a tutti i costi tutte le meteore che cascano, basta infatti concentrarsi su quelle più piccole (sono quelle che danno più punti) e cercare di non farsi distruggere. In definitiva un giochino divertente, anche se non paragonabile col tennis o il football.

CASSETTA IMAGIC DEMON ATTACK

La Imagic è una casa che produce solo software, sia in versione Atari che Intellivision, con una differenza dovuta alla diversa disponibilità di memoria dei due videogiochi. In queste righe vi presentiamo "Demon Attack" in versione Atari (sicuramente il videogioco più diffuso), poiché è uno dei più divertenti giochi di questa casa.

Siamo sulla terra e dobbiamo difenderci da una schiera di demoni che ci attaccano a ondate di otto alla volta. Per divenderci abbiamo a disposizione quattro cannoni laser a sparo singolo, mentre ogni volta che superiamo indenni un'ondata ne vinciamo un altro, fino ad un massimo di sei. I nostri nemici ci bombardano invece con "grandinate" di proiettili, cercando anche di speronarci.





troviamo nei bar; i demoni per esempio si formano dall'unione di vari pezzi che si materializzano ai bordi del teleschermo. Divertente anche la coreografia sonora, che attribuisce ai demoni degli strani pigolii. Le ondate contenute dovrebbero essere un'ottantina, parliamo al condizionale poiché

nonostante il nostro impegno (abbiamo giocato per molte settimane) non siamo riusciti a distruggerne più di una quindicina. Tirando un po' le somme diciamo che "Demon Attack" è il gioco che finora ci ha più entusiasmato sia per l'originalità che per la difficoltà.



CASSETTA ATARI PAC MAN

In America è al secondo posto nelle classifiche di vendita dei videogiochi: stiamo parlando dell'omino giallo Atari, che ha scatenato la

fantasia di tutti quanti, fino a spingere alcuni designer a progettare dei telefoni fatti a forma di Pacman (!!). Pacman è un omino

Fin qui sembrerebbe tutto facile, invece i demoni "vendono carissima la pelle"; il loro movimento è infatti ondulatorio (sembrano infatti degli avvoltoi che calano sulla preda), tanto che colpirli è veramente problematico. Dopo quattro o cinque ondate scendono poi in campo i "super-demoni", i quali,

se colpiti, si dividono in due e continuano la battaglia. Le versioni contenute nella cassetta sono ben dieci, e differiscono, oltre che per il numero dei giocatori (1 o 2), anche per il grado di difficoltà. Veramente d'alto livello la grafica, molto simile a quella delle macchine specializzate che

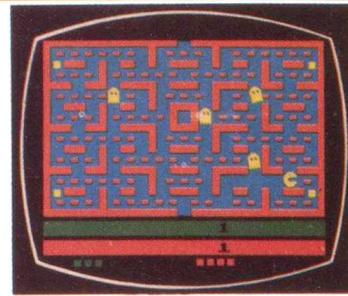
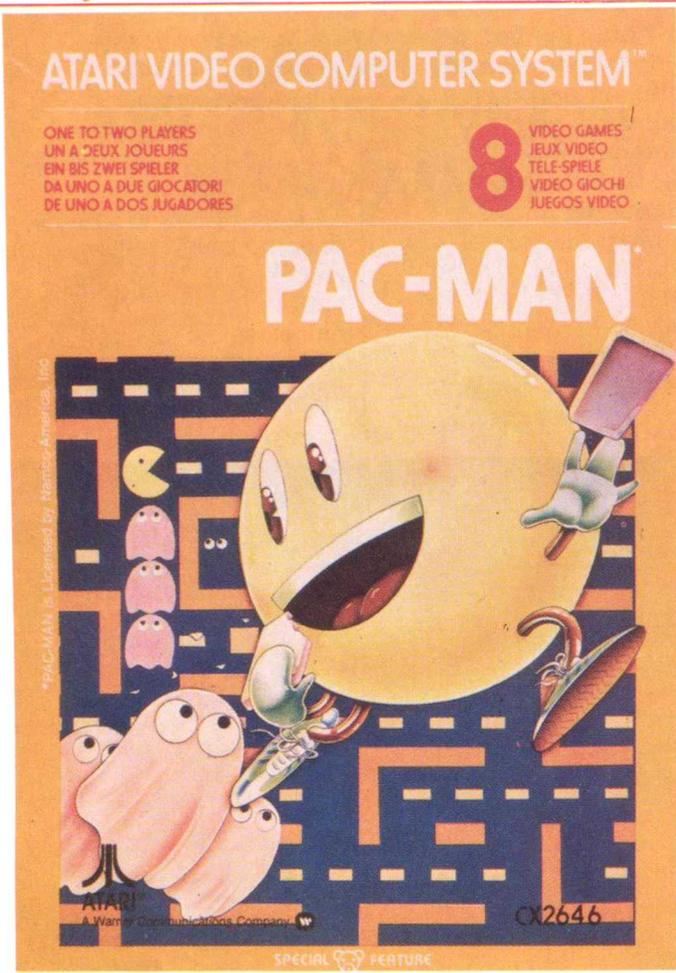
Vi piace Paolo Rossi?

Per vedere un grande campione, un grande sistema audio-video. Graetz: videoregistratori e televisori a colori nati dalla più avanzata ricerca elettronica, il risultato della più sofisticata tecnologia tedesca.

I sistemi audio-video Graetz si trovano solo dai rivenditori ad alta specializzazione.

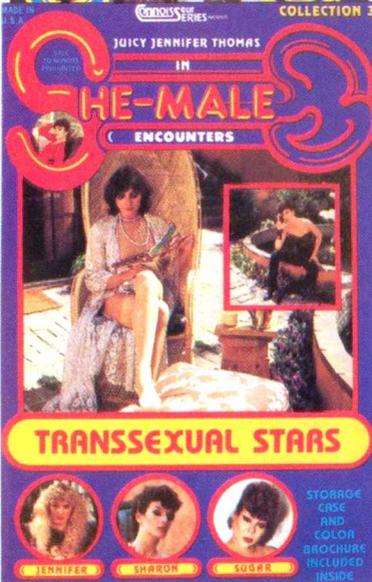


Graetz. La tecnologia tedesca al servizio della fantasia.

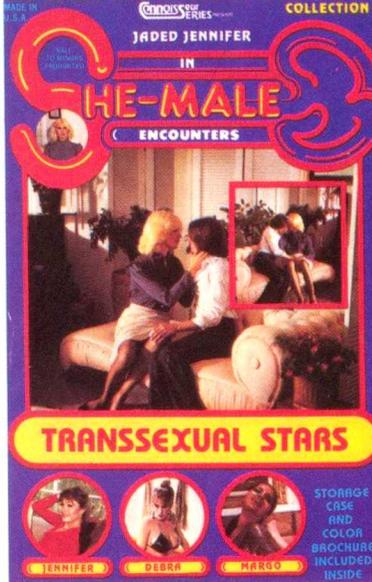
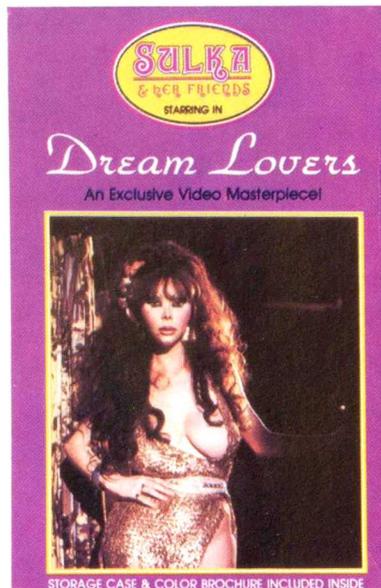


rotondo con gli occhietti che ha un disperato bisogno di nutrirsi; si trova in un labirinto pieno di wafer (che sono il suo cibo abituale): passando, apre la bocca e se li mangia. Ma, ahimè, non tutto è così facile: quattro spettri cattivi lo inseguono per il labirinto e cercano a loro volta di mangiarselo. Pacman ha a disposizione cinque vite, dopo di che muore definitivamente. Ma noi possiamo aiutarlo: se riusciamo a fargli mangiare tutti i wafer, gli regaliamo una vita in iù, oltre a tutta una serie di

wafer nuovi di zecca da mangiarsi. E' un gioco veramente splendido e merita per intero la fama che ha. Oltre a tutto, di immediata comprensione può essere giocato anche da bambini piccoli. Non parlo dei grandi, che rischiano una vera e propria Pacmandipendenza. Il gioco ha sei livelli di difficoltà, che riguardano la velocità con cui si muove sia Pacman che gli spettri. Ciascun livello ha la versione per uno o per due giocatori.



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.
She Male 3	50 min.			60.000	(per spedizione fermo posta, il pagamento deve essere anticipato).
She Male 4	50 min.			60.000	Nome/Cognome
Sulka	100 min.			80.000	Via
					CAP
					Città
					Prov.

Buono d'ordine da ritagliare e spedire in busta chiusa allegando L. 2.000 in francobolli a: **RS STUDIO V.le Certosa, 36 - Milano - Tel. (02) 3272631**

VIDEO OGGI: TECNOLOGIA O FOLLIA COLLETTIVA?

"Vale la pena di prendere in grossa considerazione i giochi?" si chiede Sigmund Freud nel suo libro "I giochi e la loro relazione con l'inconscio". "Penso che ciò sia fuori di dubbio", conclude.

Se è proprio vero, vi è certamente molto da ridere sul soggetto "video", sebbene noi raramente siamo portati a vedere il lato frivolo della scienza. Ebbene, stanno succedendo delle cose un po' strane (ma assolutamente vere) nel video, oggi giorno...



Indovinate qual è l'ultimo status symbol degli abitati delle Figi, isole coralline dell'Oceano Pacifico. Gonnelline d'erba e collane di coralli? No, sono le apparecchiature video. Da quando un gruppo chiamato Asia-Pacific Institute for Broadcasting ha concluso che introdurre trasmissioni televisive costerebbe al governo delle Figi qualcosa come 20 milioni di dollari, l'idea è stata accantonata e rimandata ad un futuro più ragionevole. Così, senza TV, gli abitanti delle Figi hanno cominciato a importare videoregistratori ad un ritmo incredibile. Negli ultimi due anni, 4000 sui 700.000 abitanti delle isole hanno comprato un VCR. Fatto ancora più incredibile, il prezzo medio pagato è stato di 1800 dollari, più del reddito medio della popolazione delle Figi. E questa cifra non include il costo delle cassette vergini, per non parlare degli apparecchi televisivi. Che cosa potrebbe spingere un ragazzino di nove anni a rapinare una banca, se non la prospettiva di comperarsi qualche milione di lecca-lecca? "Guardare troppa televisione", ha confessato il piccolo brigante, dopo la sua recente impresa a New York. Il caso non è ancora stato deciso, ma sembra che il giovane bandito potrebbe anche fare a meno della sua difesa basata su una "overdose" televisiva. Dopo tutto, ha eluso la polizia per giorni dopo il furto perchè non si sapeva bene che aspetto avesse: era troppo piccolo per essere ripreso dalle telecamere a circuito chiuso della banca.

L'Afghanistan e la Polonia sono dei bersagli facili. Ma l'Unione Sovietica si troverebbe in difficoltà se tentasse di invadere un qualsiasi locale pubblico americano, perchè i soldati USA sono

stati allenati ad un tipo di destrezza che solo i giovani appassionati video posseggono: come padroneggiare i videogiochi. In una caserma della Virginia è stato ordinato ai carristi e all'artiglieria di giocare ad un videogioco Atari chiamato "Battle zone". "Stiamo cercando di capire quanto i videogiochi possano essere strumento di addestramento; l'obiettivo è di ottenere un coordinamento tale da riuscire ad individuare e a sparare al bersaglio prima di uscire allo scoperto", ci dice il portavoce dell'esercito Diane Jennings. Secondo l'Atari, l'esercito ha scelto il gioco "Battle zone" perchè riesce veramente a simulare una reale situazione di battaglia. Se l'esercito dovesse mai richiedere il gioco "Space invaders", l'Atari ha promesso di avvertirci.

"Ma che cosa vogliono i ragazzini oggi giorno?", grida Paul Lynde nel film musicale degli anni '50 "Bye bye Birdie". La risposta, secondo un recente articolo del New York Times, potrebbe essere la versione anni '80 dei soldatini e delle macchinine: i videogiochi.

Il Times dà credito alle voci che suggeriscono che gli effetti seducenti e narcotizzanti dei videogiochi costituiscono una minaccia al corretto sviluppo emozionale dei ragazzi d'oggi. "I

giochi potrebbero portare alla dipendenza in individui inclini alla morbosità" affermano alcuni psichiatri "e se un ragazzino considera i videogiochi come una delle principali ragioni della sua vita, allora si trova veramente nei pasticci. Molti dei ragazzi che giocano sono troppo giovani per il sesso e la droga. i videogiochi rappresentano per loro un mondo estremamente seducente. Offrono una struttura sociale, un sistema, un linguaggio specializzato, un punto di riferimento". Sembra che parecchie ragazze siano portate a considerare il sole più che altro una scusa per togliersi i vestiti e darsi ad un'abbronzatura selvaggia. La Sanyo va un po' più in là e pensa che si potrebbero fare affari usando il sole in campo video. Per provare ciò, la società ha presentato in Giappone il primo modello funzionante di apparecchio televisivo alimentato a energia solare. E' un piccolo schermo in bianco e nero da due pollici e mezzo. Quando la Sanyo se

ne uscì con lo stesso tipo di alimentazione per i videoregistratori e i videodischi? La società ci ha lasciato completamente all'oscuro riguardo a questa eventualità.

In California, le coppie moderne si sposano col microprocessore. Il ministro del culto Ron Jaenisch ha programmato il suo computer "Reverendo Apple" per celebrare matrimoni in piena regola. La cerimonia standard va più o meno così: dopo che Jaenisch ha schiacciato "RUNWED" sulla tastiera del Reverendo Apple, sullo schermo appare "Buongiorno, il mio nome è reverendo Apple. Sono il primo computer consacrato del mondo". Poi il prete elettronico fa alcune domande sull'amore, sul rispetto, sulla tenerezza eccetera, alle quali gli sposi devono rispondere premendo "S" o "N" (per sì o no) sulla tastiera. Poi il Reverendo Apple chiede "Per favore, posate gli anelli nuziali sul mio coperchio" e la cerimonia si conclude con "Adesso può baciare la sposa". Non è esattamente il meglio che si possa desiderare, sebbene alcune coppie (oh, poche) dimostrino di gradire la vicenda. Perfino Jaenisch ammette che "la maggior parte delle persone pensa che sia un po' poco romantico".

David Hajdu