

A VOZ DO COMPUTADOR

Por JOÃO CRUZ

Estamos uma vez mais no último domingo do mês e, como já é habitual nesta secção, nestas datas a edição de Micromania é particularmente dedicada a todos os proprietários de computadores diferentes dos Spectrum, tais como MSX, COM-MODORE, AMSTRAD, ATARI, e muito especialmente os computadores de 16 bits, em particular os ATARI ST. Desta vez, vamos falar um pouco acerca de algo que fascina todos aqueles que se interessam por este género de assuntos, que é o tema das digitalizações de som e vozes nos computadores, nomeadamente os ATARI ST. Efectivamente, hoje, devido à sua enorme espectacularidade, os sons digitalizados são cada vez mais utilizados nos programas comerciais, ou seja, nos video-jogos para os 16-bits. No entanto, o que muitos jovens ainda não sabem é que podem alcançar esses mesmos resultados, ou ainda melhores, com os programas usados nos jogos. Podem passar sons e vozes para o computador e depois fazer com que o computador os repita já digitalizados. Impossível? Então, estejam

atentos às próximas linhas... Todos os usuários dos ST e dos AMIGA sabem que os chips responsáveis pelos efeitos sonoros, nesses computadores, são deveras potentes; aliados à enorme capacidade de memória livre dos mesmos. Utilizar esses chips para produzirmos música e melodia, digitalizar sons e efeitos sonoros, é algo de bastante apetecível para se experimentar. Como? Tudo isto é possível através de uns interfaces, denominados SAMPLERS e que, a nível nacional, não são muito conhecidos, mas que em países como, por exemplo, a Inglaterra, encontram-se em qualquer loja de electrónica. Em termos técnicos, o que os SAMPLERS fazem, sendo aparelhos de um só canal, é conseguir misturar ambos os canais de uma entrada em «stereo», passando-os a um sinal em «mono» antes de o converterem num sinal digital para o computador o poder interpretar. Em termos práticos, os SAMPLERS funcionam como intermediários entre o «mundo real» e o computador. Um simples leitor de «cassettes» ligado a um SAMPLER, acoplado a um compu-

tador, pode ser de uma maneira simples a parte de «hardware» para o que pretendemos. A parte de «software» é conduzida por programas, tais como ST REPLAY, PRO-SOUND DESIGNER (isto no caso dos ATARI ST), que funcionam como «mesas» de tratamento das informações recebidas, pelo SAMPLER no computador. Esses programas permitem-nos uma série de funções com que podemos operar para conseguirmos obter melhores resultados, como, por exemplo: mistura de sons; mudar a frequência de emissão; amplificar ou diminuir o nível de som; eliminar partes indesejadas aquando da introdução de data (som original); repetir esse mesmo som... Uma infinidade de opções que se tornam cada vez mais úteis à medida que nos vamos aperfeiçoando nas nossas experiências.

Por hoje, ficamos por aqui. Tentaremos abordar de novo, e em mais pormenor, este assunto fascinante e, como sempre, aguardamos a vossa colaboração para esta secção. Participe!

JUÍZES NACIONAIS



FERNANDO JOSÉ TEIXEIRA RATO
RUA NOVA DO MONTE XISTO, 7
GUIFÕES-4450 MATOSINHOS

LED STORM

Trata-se da versão para os microcomputadores (neste caso particular, para os Spectrum) de um conhecido jogo de máquinas. Em LED STORM controlamos um carro futurista, bem aparelhado com os mais modernos instrumentos da época, e com o qual temos que percorrer a maior distância dum determinado local de cada país. É claro que dificuldades e os obstáculos não poderiam faltar, dos quais teremos que nos desviar, assim como evitar outros carros inimigos em prova. Pelo caminho, durante o decorrer de cada etapa, podemos também apanhar objectos que nos dão energia e que nos serão bastante úteis para nos mantermos em prova. Entim, LED STORM é um jogo bastante adictivo e que a todos aconselho a adquirir.

APRESENTAÇÃO: 14.
GRÁFICOS: 14.
SOM 48K: 15.
MOVIMENTO: 14.
ORIGINALIDADE: 14.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM JOGO A NÃO PERDER!



RUI MIGUEL SILVA SANTOS
RUA DA VESSADA, 15
URBANIZAÇÃO DO PADRÃO DA LEGUA
4465-S. MAMEDE INFESTA

COBRAS ARC

Não há dúvida que a indústria espanhola de videojogos atingiu um ótimo grau de desenvolvimento. COBRAS ARC é mais um desses exemplos e está a par de qualquer outro produto de qualidade realizado, tanto em Espanha como no Reino Unido. Este é um jogo de estratégia (?) com ilustrações estáticas. Nesta aventura a nossa missão é encontrar e liquidar o príncipe Cobra, contando com a força mística e a ajuda de certos objectos que recolhemos durante o nosso trajecto. O que se realça neste COBRAS ARC é o som que sofreu um trabalho apurado, chegando ao ponto de podermos escutar o computador pronunciar as frases do texto... Uma verdadeira maravilha! Se gosta de aventuras, este é um programa a não perder!

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48K: 15.
MOVIMENTO: 16.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: MUITO BOM!

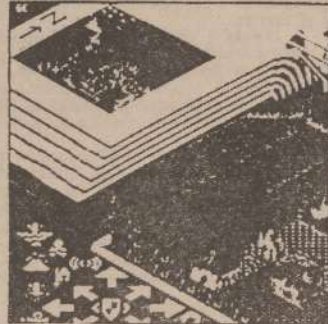
O QUE JÁ SE JOGA...



WAR IN THE MIDDLE EARTH

Todos os aventureiros dedicados já estão bastante familiarizados com as espectaculares aventuras de Frodo, personagem do «best-seller» LORD OF THE RINGS. Em WAR IN THE MIDDLE EARTH surgem reminiscências da famosa aventura épica THE HOBBIT (bem conhecida entre todos os amantes da aventura), em que as vitórias dos combates desenrolados em pleno jogo, são fruto do quanto as nossas forças estão superiores às do inimigo. O objectivo principal deste WAR IN THE MIDDLE EARTH é conduzir Frodo a Mount Doom, onde ele deverá atrair para o interior de um vulcão o anel mágico, impedindo desta maneira que o terrível Sauron o possa usar para controlar Middle Earth. Uma boa animação e úteis pormenores fazem deste jogo de estratégia um verdadeiro clássico para apreciadores.

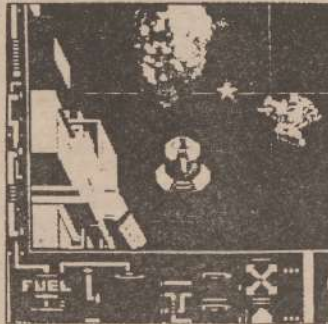
EDITOR: MELBOURNE HOUSE.
GENERO: AVENTURA/ESTRATEGIA.
USA: MOUSE.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: AVENTURA A VALER!



POPULOUS

Se há um campo onde algo tenha proliferado vertiginosamente é o do mundo da informática e esse algo são os video-jogos. De tal modo que, hoje, é muito difícil apresentarem-se novos conceitos e produtos neste domínio, principalmente no ramo da originalidade. No entanto, e para provar que a imaginação é ainda um forte dom de muitos programadores, eis que nos é apresentado POPULOUS. Num breve resumo desta verdadeira «obra-prima», podemos dizer que fazemos o papel de um Deus do mundo que divide o poder com outro Deus. Como seria de esperar, existe uma terrível disputa entre os dois Deuses para tomarem controlo de todo o universo sozinhos. Um a governar sempre é mais glorificante do que vários. De salientar os gráficos, os sons e os cativantes pormenores da acção.

EDITOR: ELECTRONIC ARTS.
GENERO: ACCÃO/ESTRATEGIA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20. SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UMA OBRA-PRIMA!!!



VINDICATORS

Isto é a «guerra-metálica»! Controlamos o poderoso SR-88, tanque de combate militar. Somos a única esperança dos habitantes da galáxia TR-15... Nós somos os VINDICATORS! As terríveis forças do Tangent Empire dominaram quase toda a galáxia em ataques genocidas aos pontos mais estratégicos da mesma. Então, cabenos a nós destruir todas as esperanças dos inimigos e libertar os povos oprimidos.

Esta é a versão para os microcomputadores de um famoso jogo das máquinas e que nesta versão para os 16 bits está francamente aproximada da original. VINDICATORS é um jogo repleto de acção, de onde se salientam os gráficos, os trepidantes efeitos sonoros e a tremenda adictividade inerente a qualquer «shoody'e'm'up» do género. A não perder!

EDITOR: DOMARK.
GENERO: ACCÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: ENTRE NESTA LUTA!

JOGOS DE TOPO	ACCÃO	AVENTURA	LEITORES
	1-BARRABIAN II 2-BALLISTIX 3-SPEEDBALL 4-TECHNO COP 5-LAST DUEL	1-EMMANUELLE 2-WAR IN M.EARTH 3-LARRY II 4-FISH 5-CORRUPTION	1-OPERATION WOLF 2-BALLISTIX 3-CRAZY CARS II 4-BUBBLE BOBBLE 5-HOSTAGES

ATARI

