



AMADEUS CLASSICAL BEATS

GUIA DO JOGADOR

O jogo

Amadeus Classical Beats é um jogo estilo "rhythm action" desenvolvido para MSX1 com temática baseada em música clássica e cenário consistindo em um piano visto de cima percorrido por setas direcionais que devem ser acionadas pelo jogador para transformarem-se em notas musicais.

Essa edição homenageia ninguém mais que o genial compositor austríaco Wolfgang Amadeus Mozart ("a criatura", segundo Salieri).

Gameplay

O jogo inicia com a seleção do tema musical que tocará durante toda a partida. São ao todo oito temas musicais, cada um com um nível maior de dificuldade que o anterior.

O primeiro tema é o mais fácil e se selecionado fará com que o desenho das setas direcionais caiam lentamente ao longo do piano sem qualquer variação na direção que apontam.

O segundo, terceiro e quarto tema, por sua vez, apresentam variações aleatórias das setas no momento em que estas passam pela metade do piano.

Já a partir do quinto tema adiante as setas voltam a não variar mais a direção que apontam, porém a velocidade de descida aumenta consideravelmente.

Após selecionado o tema, deve ser escolhido se a partida consistirá de um ou dois jogadores, representado pelo desenho de um ou dois pianos na tela.

A partir daí o objetivo do jogo é pressionar no teclado (ou joystick) o mesmo direcional correspondente ao desenho de cada seta que chegar na base do piano.

Toda vez que o jogador acertar, o desenho da seta se transformará em notas musicais. Mas se errar ocorrerá uma explosão acompanhado de um ruído sonoro, consequentemente atrapalhando o andamento da música.

O botão 1 do joystick (ou barra de espaço) pausará o jogo, e o botão 2 (ou ESC) permitirá voltar ao menu.

Pontos

Cada jogador tem sua própria contagem de erros e acertos, bem como um indicador de percentual de acertos versus o total de direcionais que surgiram na partida.

O objetivo é alcançar o maior percentual de acerto possível para cada tema do jogo.

O jogador que atingir o maior percentual terá seu score registrado no respectivo tema entre as partidas.

Dicas

As setas direcionais mudam de cor quando se aproximam da base do piano. É nesse momento que deve ser pressionado o direcional correspondente, para transformar a seta em nota musical.

Curiosidades

A música de abertura do jogo, composta por Mozart em 1773, foi utilizada também como tema principal do filme Amadeus de 1984 dirigido por Milos Forman e ganhador de 8 Oscars (1985).

Especificação técnica

- Jogo escrito em *MSX-Basic* (~400 linhas de código) e compilado com a ferramenta *MSXBAS2ROM*¹;
- ROM de 48kb;
- Suporte a dois jogadores (teclado e joystick);
- Compatível com MSX 1 (16kb de RAM em modo cartucho ou 64kb em carga direta na memória) e emuladores (*WebMSX* e *OpenMSX*).

Nota 1: no MSX-DOS carregue o jogo com SofaRUN ou ODO².

Nota 2: não é compatível com ExecROM.

1 <http://launchpad.net/msxbas2rom>

2 <http://msxbanzai.tni.nl/dev/software.html>

Apoio

Gostou desse jogo? Apoie o projeto MSXBAS2ROM nos links abaixo:

ITCH.IO

<https://amaurycarvalho.itch.io/>

PATREON:

<https://www.patreon.com/msxbas2rom>

CATARSE.ME:

https://www.catarse.me/msxbas2rom_msx_basic_compiler_21ec

PAYPAL:

https://www.paypal.com/donate?business=X793ZKW56SRBY&item_name=MSXBAS2ROM+compiler+project¤cy_code=BRL

Contato

Amaury Carvalho

amauryspires@gmail.com

Outubro de 2021, Brasil.