
Space War Mission Commando

Manual do Usuário



André Furtado
janeiro / 2007

Sumário

1	INTRODUÇÃO	3
2	INSTALAÇÃO	4
3	DINÂMICA DO JOGO	5
4	MISSÕES	8
4.1	MISSÃO 1: TREINAMENTO DE VOZ	8
4.2	MISSÃO 2: TESTE DE HABILIDADE	8
4.3	MISSÃO 3: SALVAMENTO DE ASTRONAUTA	9
5	PROBLEMAS CONHECIDOS	10
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	11
7	REFERÊNCIAS	12

1 Introdução

Este documento apresenta instruções para instalação e utilização do Space War Mission Commando, submetido ao *1º Microsoft XNA Challenge Brasil*. O jogo é focado em inovar a experiência do jogador, proporcionando um novo nível de interação através do reconhecimento de voz. Por meio de qualquer microfone conectado ao seu computador, o jogador ordena ações para seu esquadrão, composto pelos pilotos virtuais "Alpha" e "Delta", enquanto controla sua própria nave através do gamepad. Juntos, o jogador e seu esquadrão enfrentam missões além do combate espacial tradicional, incluindo teste de habilidade com manobras entre asteróides e resgate de astronauta perdido no espaço. Tais desafios e mecanismos de interação agregam um aspecto mais colaborativo, estratégico e dinâmico ao Space War original.

2 Instalação

Caso a máquina na qual o Space War Mission Commando será compilado e executado não esteja rodando o Windows Vista, duas instalações prévias adicionais são necessárias:

- Microsoft Speech SDK, através do arquivo *SpeechSDK51.exe* disponível em <http://www.microsoft.com/speech/download/sdk51/>;
- Microsoft .NET Framework 3.0 Redistributable Package, disponível em <http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?familyid=10CC340B-F857-4A14-83F5-25634C3BF043&displaylang=en>;

Extraia o conteúdo do arquivo *SWMC.rar*¹. Para testar o reconhecimento de voz, execute o programa *SpeechTest\SpeechTest.exe* e, com um microfone conectado, fale “test”. O programa falará “Recognition OK”, em uma voz masculina, e depois falará novamente, em uma voz feminina. Caso isso não aconteça você pode ter problemas para rodar o jogo.

O código-fonte está acessível a partir do arquivo *SpaceWarsMissionCommando.sln*. Para executar o jogo, basta acessar o arquivo localizado em *SpaceWarsMissionCommando\bin\x86\Release\SpacewarsMissionCommando.exe*. Para usufruir da experiência máxima do jogo, recomenda-se a presença dos seguintes dispositivos:

- Microsoft Xbox 360 Controller for Windows. Esse controle possui uma interface USB e deve estar conectado ao computador antes da execução do jogo.
- Microfone (sugere-se o uso de headset que integre fone de ouvido com microfone, deixando as mãos livres para a utilização do controle).



Por fim, a resolução preferida de tela para o jogo é de 1280 por 720 pixels. Resoluções diferentes disso poderão não conseguir exibir o jogo em modo “full screen”.

¹ A princípio, disponível em <http://www.cin.ufpe.br/~awbf/xna>

3 Dinâmica do Jogo

As ações passíveis de execução no controle do Space War Mission Commando estão descritas abaixo:



Como é possível observar, duas mudanças existem em relação ao Space War original. A primeira se refere ao “D-pad” (direcional tradicional), que agora pode ser utilizado para a escolha de missões (como mostra a figura abaixo) e para instruções específicas que complementam comandos de voz, como veremos adiante².



² As teclas A e D do teclado podem ser usadas para navegar entre as missões, em substituição ao D-pad.

O botão *right shoulder* (“ombro direito”) do controle é usado para ligar o rádio de comunicação entre você e o esquadrão, que se mantém ativo enquanto o botão estiver pressionado. Se o rádio estiver desligado, suas ordens via voz serão ignoradas pelo esquadrão. A tecla “H” do teclado equivale a esse botão.

Será possível visualizar quando a comunicação está aberta (*right shoulder* ou “H” pressionado) através de uma imagem no canto superior direito da tela do jogo, como mostrado abaixo:



Com o canal de comunicação aberto, os seguintes comandos podem ser falados:

- **“Alpha!”**: ordena que o piloto Alpha do esquadrão fique alerta a seus próximos comandos. Caso o comando tenha sido escutado com sucesso, Alpha surgirá no canto inferior esquerdo da tela, dizendo “Yes!”.



- **“Delta!”**: ordena que a piloto Delta do esquadrão fique alerta a seus próximos comandos. Caso o comando tenha sido escutado com sucesso, Delta surgirá no canto inferior direito da tela, dizendo “Yes, sir!”.



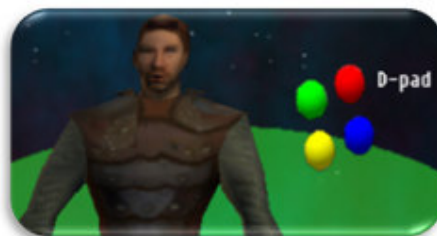
- **“Everybody!”**: ordena que ambos os pilotos do esquadrão fiquem alerta a seus próximos comandos. Equivale a chamar cada piloto individualmente.

Com um ou mais pilotos em alerta, os seguintes comandos de voz podem ser falados:

- **“Go, Go!”**: dispensa o piloto do alerta.
- **“Fire!”**: solicita que o piloto dispare sua arma. Alpha utiliza mísseis (e fala *“Fox One!”* quando os dispara), enquanto Delta está armada com uma metralhadora dupla (dizendo *“Bang!”* ao utilizá-la).
- **“Free!”**: solicita ao piloto agir por sua própria vontade, de acordo com sua inteligência artificial. Para encerrar essa ação, basta chamar o piloto novamente (*“Alpha!”*, *“Beta!”* ou *“Everybody!”*).
- **“Spin!”**: solicita que o piloto gire para norte, sul, leste ou oeste. Para escolher a direção de destino, basta utilizar o *D-pad* após o comando ter sido reconhecido (o que será indicado pela figura abaixo)³.



- **“Move!”**: solicita que o piloto se movimente para um dos marcadores (*checkpoints*) existentes no cenário da missão (vermelho, verde, azul ou amarelo). Para escolher o marcador de destino, basta utilizar o *D-pad* após o comando ter sido reconhecido (o que será indicado pela figura abaixo)⁴.



³ É possível simular as teclas do D-pad nesse caso através da área numérica do teclado (*NumLock* deve estar ativo). *Norte*, *Sul*, *Oeste* e *Leste* correspondem, respectivamente, às teclas *Num8*, *Num2*, *Num4* e *Num6*.

⁴ *Vermelho*, *Amarelo*, *Verde* e *Azul* correspondem, respectivamente, às teclas *Num8*, *Num2*, *Num4* e *Num6* do teclado (*NumLock* deve estar ativo).

4 Missões

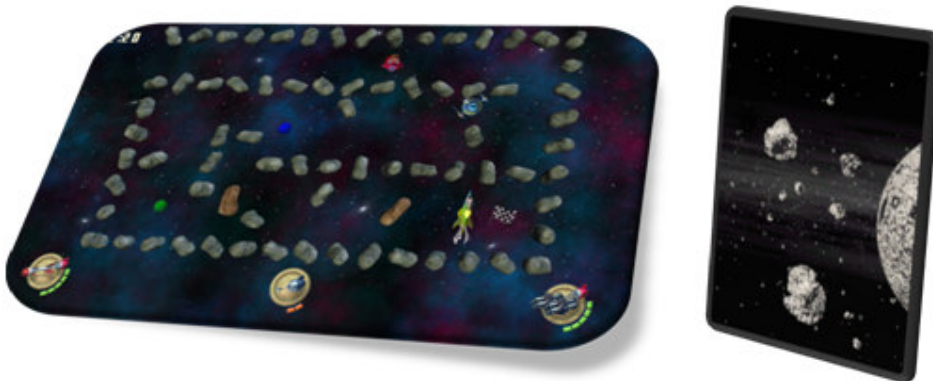
4.1 Missão 1: Treinamento de Voz

Nesta missão, todos os asteróides do cenário devem ser destruídos por Alpha e Delta, através de comandos de voz. Sua própria nave estará incapacitada de disparar tiros.



4.2 Missão 2: Teste de Habilidade

Nesta missão, você deve transportar sua nave até a bandeira de chegada, evitando asteróides pelo caminho e solicitando a movimentação de Alpha e Delta para abrir passagem. Os pilotos do esquadrão não poderão ser destruídos por seus tiros.



4.3 Missão 3: Salvamento de Astronauta

Esta missão exigirá de você habilidade praticada nas missões anteriores. O objetivo agora é salvar um astronauta perdido no espaço, movimentando sua nave até ele antes que seu oxigênio termine (há apenas 3 minutos restantes). Entretanto, cuidado: caso um asteróide em deslocamento atinja algum dos asteróides menores que circundam o astronauta, uma grande explosão em cadeia irá acontecer e sua missão falhará. Ordene que Alpha e Delta destruam os asteróides em movimento.



5 Problemas Conhecidos

- Sons do ambiente e do próprio jogo podem interferir nos comandos de voz. Por exemplo, algumas respostas de Alpha podem ser interpretadas como instruções por Delta. Para amenizar o problema, procure utilizar um fone de ouvido e pressione o botão de comunicação (*right shoulder* ou tecla “H”) apenas quando necessário.
- Alguns asteróides em movimento, especialmente na Missão 2, podem ficar atrelados a outro asteróide logo após uma colisão. Eventualmente eles se libertam em um momento futuro, devendo tal fato deve ser ignorado.
- Resoluções de tela diferentes de 1280 por 720 pixels poderão não conseguir exibir o jogo em modo “full screen”.

6 Considerações Finais

Ao proporcionar um novo modelo de interação e estratégia ao jogo Space War, a extensão *Mission Command* melhora a experiência do usuário e abre novas alternativas para enriquecer o *replay value* do jogo. É importante ressaltar que as missões, personagens e ações apresentados nesta primeira versão não esgotam, de maneira alguma, as possibilidades da extensão. Seu potencial é tão vasto, ou limitado, quanto a criatividade de desenvolvedores e *game designers*.

7 Referências

- Microsoft XNA:
<http://www.abragames.org/XNAchallenge.html>
- 1º Microsoft XNA Challenge Brasil:
<http://www.abragames.org/XNAchallenge.html>