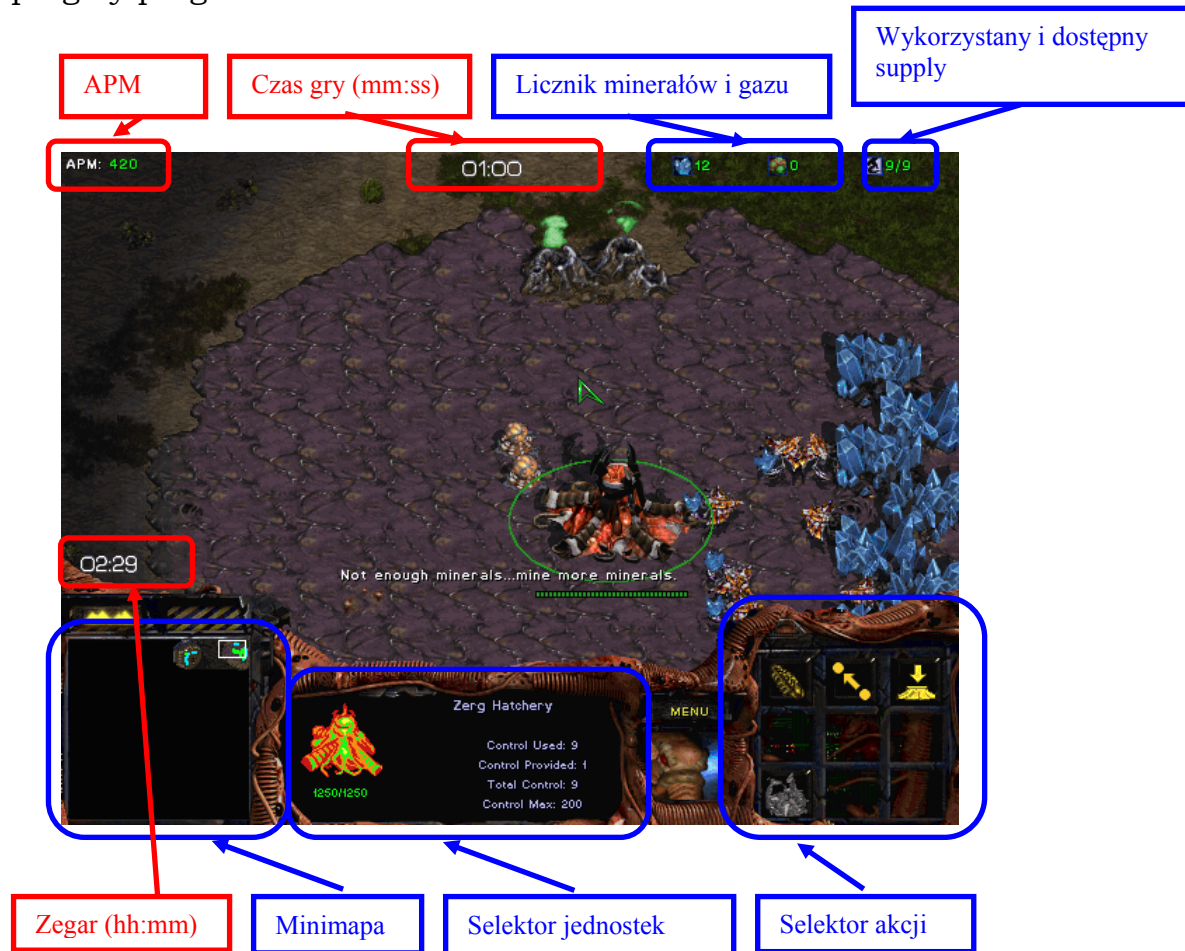


Interfejs SCBW

1. Ekran główny gry

Ilustracja poniżej przedstawia wygląd ekranu gry w początkowym stadium gry Zergiem. Elementy zaznaczone kolorem niebieskim są oryginalnymi elementami gry, elementy zaznaczone na czerwono dodane zostały przez pluginy programu Chaoslauncher.



Znaczenie poszczególnych elementów:

Wykorzystany i dostępny supply – każda jednostka budowana w StarCraftie wliczana jest do ogólnej sumy jednostek posiadanych przez gracza z wagą zależną od typu jednostki (mówi się, że jednostka zajmuje określoną ilość supply). Wartości te są różne, dla przykładu każdy robotnik zajmuje 1, ale na przykład Dragoon 2, Valkyria 3, Ultralisk 4 a Carrier 6 supply. Dodatkowo, Zerg ma możliwość produkowania jednostek lekkich (Zergling, Scourge), których para zajmuje łącznie 1 supply. Liczba po lewej stronie pokazuje łączny supply zajęty przez jednostki, liczba po prawej – dostępny limit. Podnoszenie limitu możliwe jest poprzez tworzenie specjalnych budynków (np Supply Depot u Terrana lub Pylon u Protossa daje 8 dodatkowych jednostek supply, lub jak w przypadku Zerga budowanie Overlordów (również 8 supply)) Granicą możliwości tworzenia jednostek jest uzyskanie 200 supply.

Licznik mineralów i gazu – nie wymaga komentarza

Minimapa – jest miniaturową i uproszczoną wersją mapy widocznej w oknie głównym

Selektor jednostek – pokazuje jednostki lub budynki zaznaczone (i obwiedzione na zielono) w oknie głównym. Limit jednocześnie zaznaczonych jednostek wynosi 12 i jest to jeden z powodów, dla których Starcraft jest grą wymagającą sporych umiejętności manualnych. Obsługa selektora jednostek omówiona jest dalej.

Selektor akcji – pokazuje akcje dostępne dla wybranej jednostki lub grupy. Szczegółowe omówienie dalej

Zegary – nie wymagają komentarza

Licznik APM – (actions per minute) pokazuje ilość akcji (kliknięć, komend, zaznaczeń), wykonywanych w ciągu minuty. Dyskusja dotycząca przydatności tego elementu znajduje się dalej.

2. Selektor jednostek i selektor akcji



Screen pokazuje wygląd ekranu po wyborze pojedynczego SCV (jednostka zbierająca i budująca) i naciśnięciu klawisza B (build). W selektorze jednostek widać punkty życia SCV oraz wartość upgrade'ów ataku i opancerzenia. Możliwe do zbudowania struktury są oznaczone kolorem żółtym w selektorze akcji, a najeżdżenie myszą na którąś z nich ujawni także właściwy klawisz skrótu (oznaczony kolorem szarym turret będzie mógł być zbudowany dopiero po zbudowaniu Engineering Bay – zob. drzewo technologiczne). Ta sama operacja wykonana dla jednostki bojowej pokazuje oczywiście opcje związane z atakowaniem celów lub patrolowaniem. Ostatni screen pokazuje wygląd selektora jednostek w wypadku zaznaczenia kilku jednostek – dostępne są podstawowe informacje o punktach życia. Warto zwrócić uwagę na wygląd minimapy oraz na zielone kreski które tam się pojawiły – jest to efekt zgłoszenia przez jednostkę komunikatu.

3. Wykorzystanie klawiatury i myszy

Wszystkie operacje w StarCraftie da się wykonać jedynie klikając myszą. Podstawowym zadaniem ćwiczącego jest jednak zastąpienie możliwie dużej ilości operacji ich klawiaturowymi odpowiednikami – poprawia to szybkość i

precyzję działania. Każda operacja i budowa posiada klawisz skrótu (hotkey), który zaleca się wykorzystywać. Ponadto w grze dostępne są następujące klawisze i operacje „ogólnego przeznaczenia”:

F1	Pomoc (nie jest to niestety pomoc przeszukiwalna ale raczej miniporadnik)
F2-F4	Idź do zachowanej lokalizacji
Shift+F2-F4	Zachowaj lokalizację (bieżące położenie ekranu względem mapy)
F10	Pokaż Menu
Liczba	Wybierz jednostki przypisane do klawisza skrótu (dalej będzie to nazywane Ctrl-grupą)
Ctrl+Liczba	Przypisz wybrane jednostki do Ctrl-grupy
Shift+ Liczba	Dodaj wybrane jednostki do Ctrl-grupy
Liczba+Liczba (lub Alt+Liczba)	Idź do Ctrl-grupy
Doubleclick na jednostce lub Ctrl+Click na jednostce	Wybierz wszystkie jednostki danego typu (do 12)
Shift+Rozkaz	Ustawia kolejne polecenie w kolejce (zostanie ono wykonane, kiedy zakończy się poprzednie)
Shift+Click na jednostce	Dodaje jednostkę do wybranych jednostek
Shift+Click na jednostce w Selektorze jednostek	Usuwa jednostkę z wybranych jednostek
Spacja	Idź do ostatniego komunikatu
Shift+Tab	Przełącza kolory jednostek własnych, przeciwnika i neutralnych do schematu zielony/czerwony/żółty
Ctrl+Shift+Click na jednostce	Dodaje wszystkie jednostki danego typu do aktualnie wybranych jednostek

Lewy klawisz myszy służy do zaznaczania jednostek (w tym metodą drag and drop), przełączania lokalizacji na minimapie oraz pokazywania celów operacji które zostały uprzednio zapowiedziane za pomocą innej komendy (np attack lub repair). Do wykonywania akcji domyślnych (Move jeśli kliknięte jest wolne pole, Gather kiedy kliknięte są zasoby i Attack, kiedy kliknięta jest wroga jednostka) służy prawy klawisz myszy.

4. Kształtowanie i ocena umiejętności posługiwania się interfejsem

Chociaż ostatecznym sprawdzianem umiejętności posługiwania się interfejsem SCBW są rezultaty gry, zaproponować można wiele ćwiczeń podnoszących sprawność używania myszy i klawiatury:

Ćwiczenia podnoszące sprawność posługiwania się myszą:

- Rozstawianie jednostek w określone figury geometryczne (trudność podwyższamy, zwiększając liczbę jednostek i zmniejszając ich rozmiar)
- Rozstawianie min w określone figury geometryczne (naturalną barierą jest oczywiście większa ilość min)
- Transfer robotników – wysyłamy grupę robotników do pola minerałów, po drodze rozdzielając je tak, aby każdy doszedł do oddzielnej grupy minerałów (trudność podwyższamy zwiększając liczbę robotników i skracając dystans do minerałów)

- Wydzielenie typu jednostek – wysyłamy grupę jednostek w określonym kierunku i pojedynczo odłączamy i zatrzymujemy w niej jednostki określonego typu (trudność rośnie przy wzroście szybkości i zmniejszaniu się rozmiaru jednostek)

Wszystkie powyższe ćwiczenia mogą być prowadzone *na czas*, ocenę można wiązać zarówno z bezwzględnymi wartościami pomiaru, jak i przyrostem sprawności wykonania. Na początkowym etapie dobrze sprawdzają się tu Tanki, na pośrednim – Goliaty i Hydraliski, zaawansowany ćwiczący może pokusić się o wykonywanie tych ćwiczeń na Marinach oraz na jednostkach przyspieszonych – speedlotach i speedlingach.

Ćwiczenia podnoszące sprawność posługiwania się klawiaturą:

Warunkiem początkowym dla wykonywania ćwiczeń podnoszących sprawność w posługiwaniu się klawiaturą jest oczywiście znajomość wszystkich potrzebnych skrótów klawiszowych. W programie przewidziana jest kolejność wykonywania ćwiczeń, która zakłada stopniowe zaznajamianie się ze skrótami, dla przykładu wykonywanie misji 2 Terrana pozwoli na zapoznanie się ze skrótami do budowania SCV (S), budowania supply depota (BS), budowania baraku (BB) oraz trenowania marina (M). W dalszych misjach wprowadzane są kolejne skróty – budowa rafinerii (BR), - Budowa Factory (VF), trenowanie vulture (V), budowa machine shop (C), wynajdywanie min (M) i ich kładzenie (I). Wszelkie ćwiczenia dotyczące tego etapu będą więc miały postać:

- Posługując się skrótami klawiszowymi zbuduj...(Dragoona z upgradem do zasięgu, grupę hydr z upgradem do szybkości, Mutaliska, Valkyrie, Siege Tanki i Vultury z minami i upgradem do szybkości oraz upgradem do pancerza, Shuttle oraz Dark Templara, etc...)

Stopień trudności ćwiczeń rośnie wraz ze stopniem złożoności jednostek (odległością od korzenia drzewa technologicznego) oraz ilością i różnorodnością jednostek, które należy zbudować. W początkowym etapie możemy polecić – jeśli jakaś litera skrótu nie jest znana – najeżdżanie na nią myszą w selektorze akcji, odczytywanie właściwego skrótu i uruchamianie go klawiaturą. W późniejszym etapie, aby wymusić wykorzystanie klawiatury warto nakazać zasłonięcie selektora akcji czymś nieprzezroczystym. Ocena takiego ćwiczenia ma postać zero-jedynkową (wykonał – nie wykonał). Dodatkowo, należy pamiętać, że ćwiczenia te są na początkowym etapie trudniejsze dla gracza posługującego się Zergiem, ze względu na konieczność użycia dwóch klawiszy na etapie wytwarzania jednostek (pierwszym jest S dla wybrania larwy)

Kolejnym istotnym ćwiczeniem jest bindowanie (od ang. Bind - powiązać) albo inaczej tworzenie i manipulacja Ctrl-grupami jednostek. Należy zacząć od operacji prostej:

- Zbinduj Command Center pod 1 (wybieramy command center i naciskamy Ctrl+1) i SCV pod 2. Teraz naprzemiennie dorabiaj kolejne

SCV (1S) i buduj lub przemieszczaj się po planszy SCV. (jest to podstawowa metoda prowadzenia rozpoznania na mapie)

- Zbinduj SCV pod 1 oraz 4 baraki pod 4,5,6,7. Następnie przemieszczaj SCV po planszy, co określony czas dorabiając jednostki (4m5m6m7m). Oczywiście ćwiczenie to udaje się, jeśli mamy dostateczne wydobycie i zapas supply. Urozmaiceniem może być wysyłanie nowo tworzonych marinów w miejsce aktualnego pobytu SCV. W tym celu po każdej „rundzie” dorabiania przełączamy się na SCV (1+1) a następnie na widocznym ekranie ustawiamy rallypointy baraków (miejsca w które ma podążyć świeżo utworzona jednostka, wykonujemy to za pomocą wyboru baraku a następnie kliknięcia prawym klawiszem myszy)
- Wyprodukuj 24 jednostki dwóch różnych typów, następnie zgromadź je na środku planszy i naprzemiennie twórz z nich Ctrl-grupy zawierające jednostki tylko jednego rodzaju lub różne (należy rozważyć użycie kombinacji Shift+Ctrl+Klik lub selekcji/deselekcji jednostek).
- Zbinduj kilka jednostek i każ im atakować różne cele (Liczba+A+Kliknięcie celu) to ćwiczenie znane także jako 1a2a3a jest podstawowym ćwiczeniem przygotowującym do rozgrywek micro.

Podstawowym elementem ocenianym w wyżej wymienionych ćwiczeniach jest płynność akcji, nie można tu określić „twardych kryteriów” oceny. Ćwiczenia te można zaproponować uczniom jako ćwiczenia dodatkowe.

Rozwinięciem wymienionych wyżej ćwiczeń jest podstawowe ćwiczenie obsługi makrostrefy, wymagające synchronizacji pomiędzy myszą i klawiaturą. Polega ono na wyborze budynku myszą a następnie uderzeniu litery odpowiadającej żądanej jednostce. Stopień trudności rośnie przy wzroście ilości budynków, a ocenie podlega czas wykonania takiej rundy, są to jednak czasy trudne do precyzyjnego pomiaru (zawodnicy światowej klasy obsługują w ten sposób 12 budynków w czasie rzędu <2s).