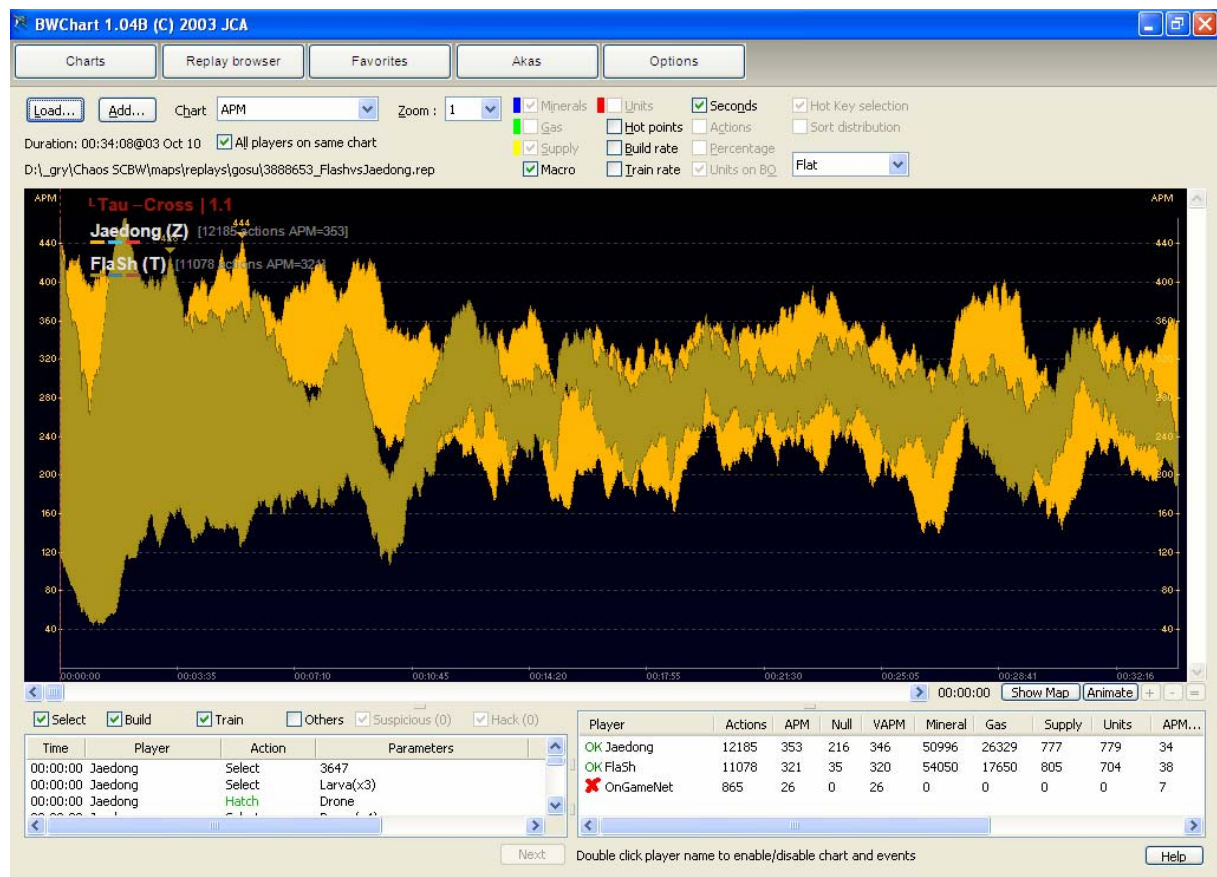


Program bwchart

Program bwchart jest darmową aplikacją służącą do analizy replayów gry SCBW. Program można pobrać z witryny www.bwchart.com, jest on także dostępny w materiałach. Na witrynie tej dostępny jest także FAQ dotyczący obsługi samego programu, nie będzie ona zatem przedmiotem niniejszego poradnika, zamiast tego skoncentrujemy się na informacjach które można pozyskać z konkretnego replaya.



Wykres APM demonstruje przeciętną ilość akcji na minutę wykonaną przez gracza. Na akcje te składają się zarówno czynności związane z makro (buduj, trenuj) jak i mikro (atak, ruch). Chociaż od wielu lat trwa spór na ile można ilość akcji (w której skład wchodzi także zbędne, nadmiarowe kliknięcia i użycia klawiszy) uznać za wyznacznik rzeczywistej jakości gry, nie ulega wątpliwości, że wyższe tempo gry można powiązać z wyższą kompetencją. Zależność ta przestaje mieć znaczenie dopiero na poziomie 250-300 APM (co oznacza i tak 4-5 akcji na sekundę). Na grafie powyżej górna krawędź linii pokazuje łączną ilość APM będącą sumą makro i mikro, dolna jest linią podziału (na dole mikro, na górze makro). Przy analizie takiego wykresu warto zwrócić uwagę na dwie rzeczy (abstrahując od bezwzględnych wartości APM):

- Im bardziej pozioma i „równa” linia górna, tym równiejsza gra. Falowania linii, a w szczególności linia systematycznie opadająca ku dołowi świadczy o przestojach w grze, zbyt długich momentach beczynności.

- Odległość pomiędzy linią dolną a górną powinna być mniej więcej równa, zbyt cienka linia informuje o zbyt dużym zaangażowaniu w mikro, przy zaniedbaniu makro, zbyt gruba – o braku zarządzania jednostkami lub o nadużywaniu klawiszy skrótów.

Dla kontrastu poniżej wykres gry słabych graczy – widać znaczne wahania w tempie gry, a także fakt, że gracz zielony praktycznie wyłącznie mikruje.



Pozostałe istotne wykresy programu bwchart

- Resources – pozwala na ocenę tempa zbierania minerałów i gazu, a także przyrost supply i ilości jednostek. Na wykresie widoczny jest tylko przyrost ilości (ubytek nie jest rejestrowany). Linia to powinna być możliwie gładka – oznacza to, że gracz optymalnie wykorzystuje swoje zasoby i wznosząca.
- Unit Distribution – pokazuje ilość (lub procent, co jest mniej interesujące) jednostek wykonanych w rozgrywce. Może służyć do oceny kompozycji jednostek wykonywanych w etapie pierwszym programu
- Buildings Distribution – pokazuje ilość zbudowanych budynków
- Upgrades – pokazuje upgrade, które zaczął(!) wynajdywać gracz w ciągu gry. Obie powyższe pozycje mogą służyć do pobieżnej weryfikacji spełnienia kryteriów ćwiczeń etapu 1 programu.
- Build Order – pokazuje kolejność wykonywania akcji w początkowym etapie gry. Jeden z ważniejszych wykresów, ponieważ pozwala on na powiązanie wyniku gry z początkowymi posunięciami.
- Hot Keys – pozwala na analizę sposobu używania bindów (powiązań klawiszy) przez gracza. Wykres ten ma większe znaczenie na wyższych etapach zaawansowania, pozwala określić strategię używania klawiszy skrótów.