



# Dokumentacja Użytkownika

## Spis Treści:

1. Instalacja i uruchomienie - str 1
2. Starhammer, co to takiego? - str 3
3. Rozgrywka - str 4
  - 3.1 kamera - str 4
  - 3.2 zaznaczanie - str 4
  - 3.3 poruszanie się i walka – str 5
  - 3.4 ekonomia - str 6
  - 3.5 jednostki i budynki – str 7
4. Porady - str 8

## Instalacja i uruchomienie

W celu uruchomienia gry, użytkownik będzie potrzebował zainstalowanej Javy co najmniej wersji 1.8 oraz dwóch plików gry: starhammer.jar oraz map.txt.

Polecamy pobierać pliki z oficjalnej strony gry:

[https://gitlab-stud.elka.pw.edu.pl/jkowalc2/starhammer\\_projektproz](https://gitlab-stud.elka.pw.edu.pl/jkowalc2/starhammer_projektproz)

Jeżeli wszystkie komponenty są gotowe, wystarczy uruchomić plik "Starhammer.jar". Jeżeli na naszym komputerze PATH Javy jest dobrze ustawiony, dwukrotne naciśnięcie na plik załatwi sprawę.

W przeciwnym wypadku należy:

Dla Windows

1. Uruchomić Command Prompt (wpisać w pasku wyszukiwań "cmd")
2. Upewnić się, że mamy odpowiednią wersję Javy komendą java -version.

```
Command Prompt
Microsoft Windows [Version 10.0.17763.1282]
(c) 2018 Microsoft Corporation. All rights reserved.

C:\Users\01143579>java -version
java version "1.8.0_251"
Java(TM) SE Runtime Environment (build 1.8.0_251-b08)
Java HotSpot(TM) Client VM (build 25.251-b08, mixed mode)

C:\Users\01143579>_
```

3. Przejść do folderu w jakim wypakowaliśmy „Starhammer.7z”. dokonujemy tego komendami “cd”, np. Cd desktop. W celu zmiany dysku należy użyć komendy dysk: np. “d:”
4. Wykonać java -jar starhammer.jar

```
Command Prompt - java -jar starhammer.jar
Microsoft Windows [Version 10.0.17763.1282]
(c) 2018 Microsoft Corporation. All rights reserved.

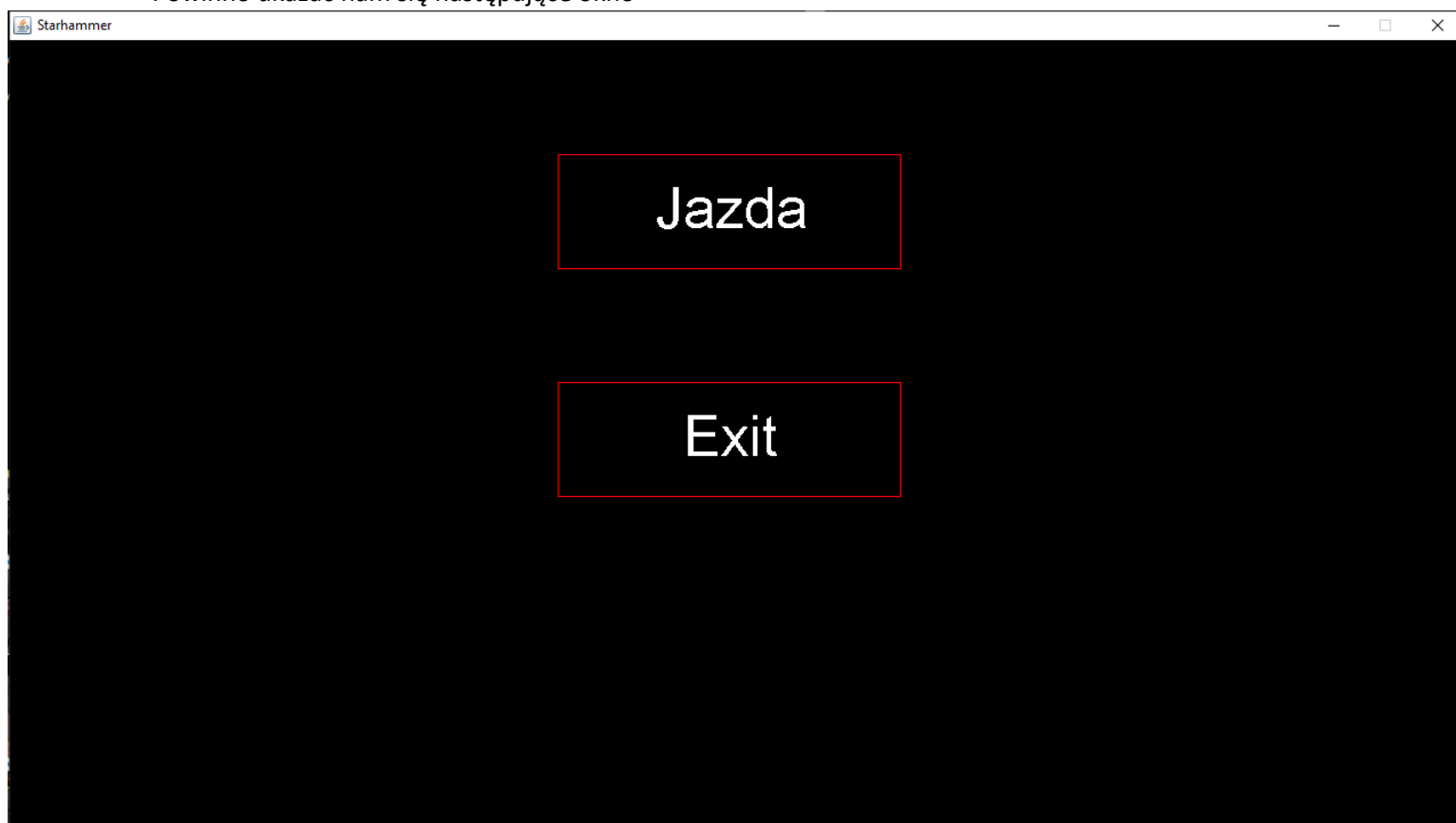
C:\Users\01143579>java -version
java version "1.8.0_251"
Java(TM) SE Runtime Environment (build 1.8.0_251-b08)
Java HotSpot(TM) Client VM (build 25.251-b08, mixed mode)

C:\Users\01143579>cd desktop

C:\Users\01143579\Desktop>cd gra

C:\Users\01143579\Desktop\gra>java -jar starhammer.jar
_
```

Powinno ukazać nam się następujące okno



Jesteśmy gotowi do gry 🤖

W razie jakichkolwiek problemów z instalacją proszę kontaktować się ze mną

[kuba1706@wp.pl](mailto:kuba1706@wp.pl)

## Starhammer - co to takiego?

Gra którą masz przed sobą to połączenie Starcrafta™ - legendarnego RTS'a który podbił serca tysiąca graczy z epicką skalą Warhammera™ 40k.

Stań do walki na rozległym polu bitwy, w której udział będzie brała niczym nieograniczona liczba jednostek! (chyba że mocą Twojego komputera) Wydawaj rozkazy tak, aby nie tracić swoich podwładnych, zaś przeciwników zrównać z ziemią. Zbuduj bazę, o której zdobyciu wrogowie będą mogli tylko pomarzyć. Czy okażesz się wystarczająco dobrym dowódcą?

# Rozgrywka

Po wciśnięciu przycisku “jazda”, jesteśmy natychmiastowo wrzucani na pole bitwy. Nie bawimy się w tutoriala ponieważ wiemy, że nasi gracze ich nie potrzebują. Dla zasady jednak omówimy podstawowe mechaniki w tym rozdziale.

## Kamera:

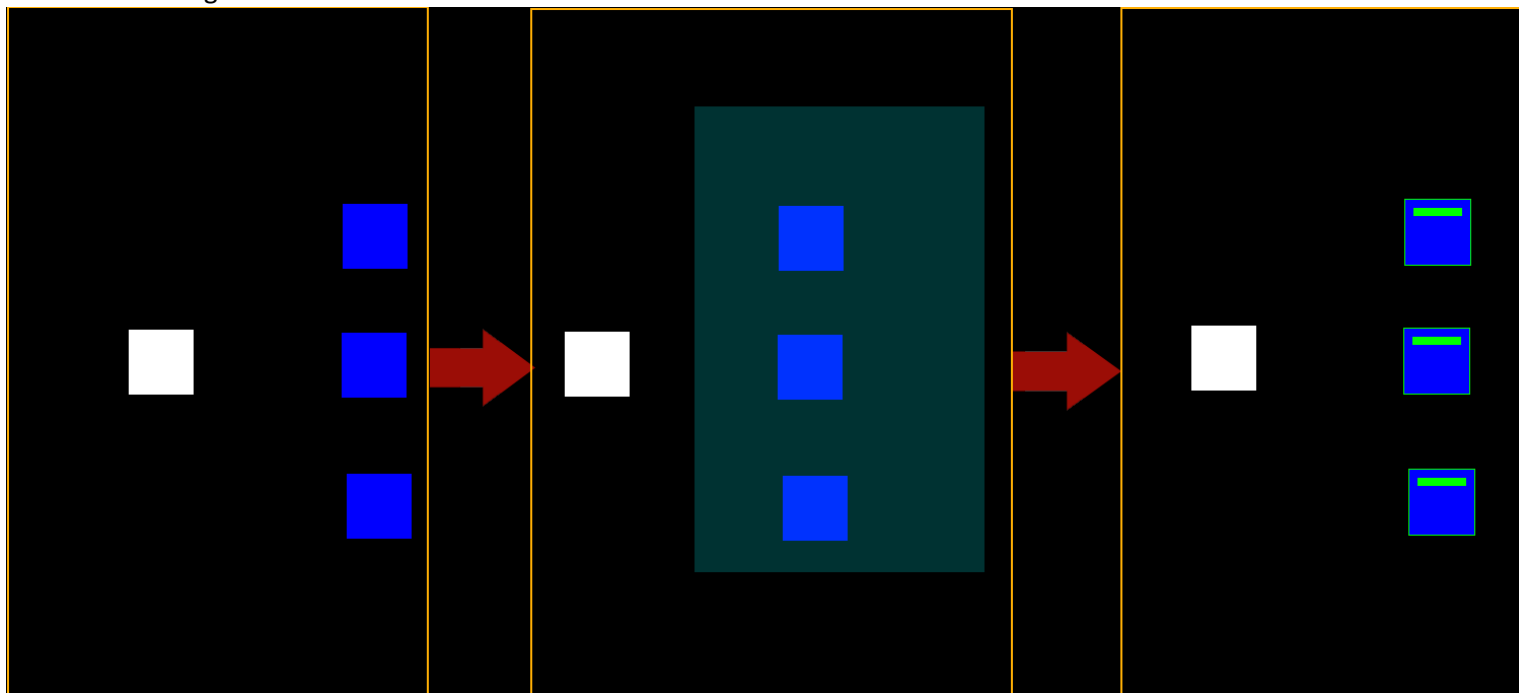
Możemy nią poruszać się na 2 sposoby.

1. Użyć strzałek na klawiaturze
2. Przesunąć myszkę do krawędzi ekranu

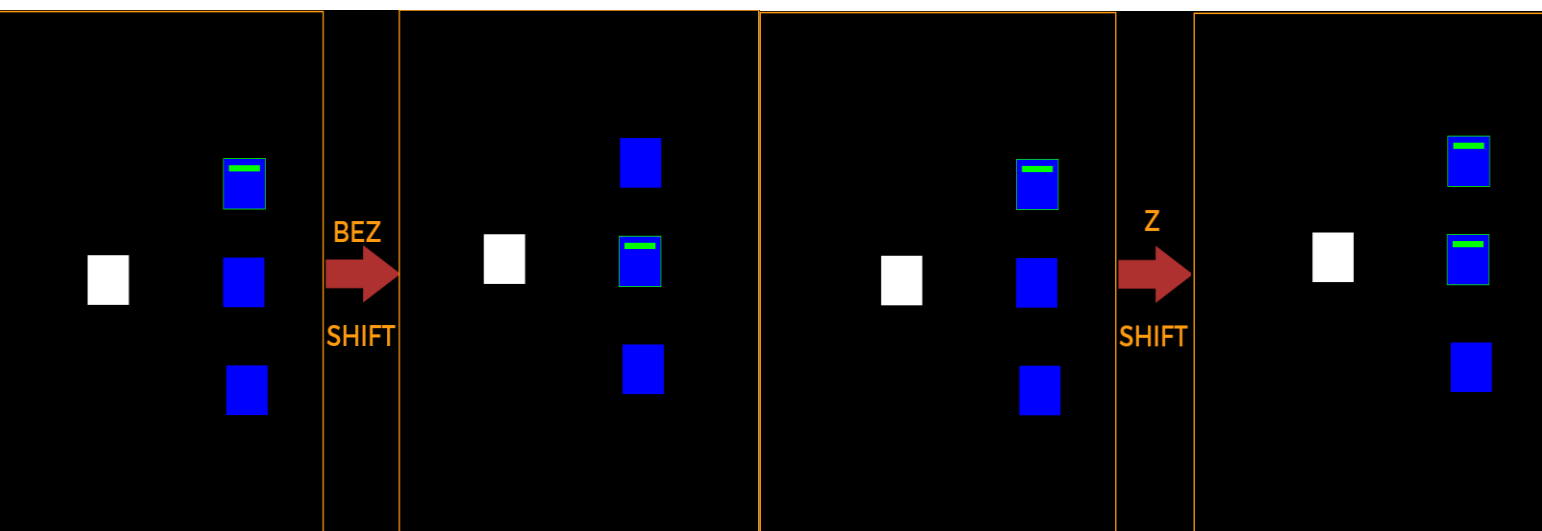
Preferuję używać strzałek z uwagi na możliwość wyskoczenia myszki poza ekran gry.

## Zaznaczanie:

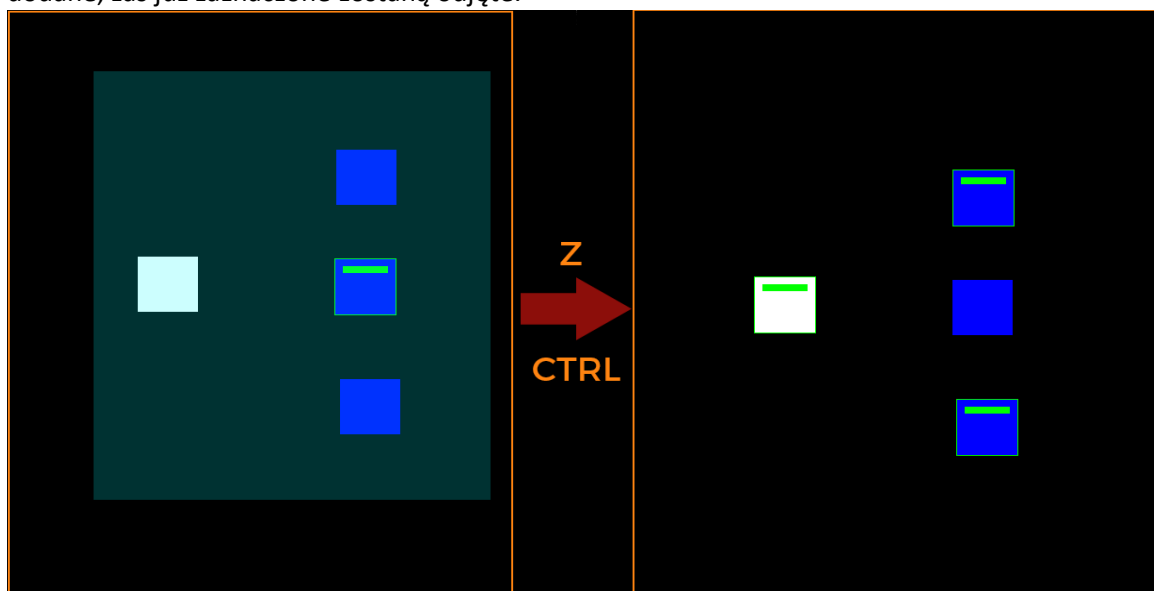
Jak na RTS’a przystało, naszym głównym narzędziem w grze będzie myszka. Za jej pomocą możemy wydawać różne rozkazy jednostką. Zaczniemy od ich zaznaczania. Podstawowym sposobem jest zaznaczanie przez przeciągnięcie. Aby tego dokonać wciskamy LPM i przesuwamy tworząc zaznaczające pole. Wszystko co znajdzie się w zasięgu pola zostanie zaznaczone, oprócz jednostek wroga i terenu.



Inną wersją zaznaczania przez przeciągnięcie jest zwykłe naciśnięcie. Jak można zaobserwować, “naciśnięte” jednostki oznaczone są zieloną obramówką oraz wyświetlany jest ich pasek zdrowia. Po tym możemy poznać komu wydawać będziemy rozkaz. Bardziej złożonymi sposobami zaznaczania są metody z użyciem klawiszy SHIFT i CTRL. Pierwszy z nich pozwala do aktualnej grupy dodawać kolejne jednostki bez odznaczania pozostałych:



Drugi z nich, to jest CTRL, pozwala na dokładnie to samo co SHIFT lecz również i na odznaczanie tych z aktualnej grupy. W skrócie - niezaznaczone jednostki które znajdują się w polu zaznaczania zostaną dodane, zaś już zaznaczone zostaną odjęte.



To wszystko dotyczące zaznaczania jednostek, pora przejść do wydawani im rozkazów.

### Poruszanie się i atak:

Gdy mamy zaznaczoną jednostkę możemy wydać jej polecenie ruchu naciskając w dane miejsce PPM. Wyliczy ona najkrótszą drogę i uda się tam.

#### **UWAGA! WARNING! ACHTUNG!**

Taki sposób poruszania się jest ryzykowny, ponieważ nasza jednostka jako priorytetowe działanie obierze sobie dojście na to miejsce, ignorując po drodze wszystkich napotkanych wrogów. Dlatego gdy wysyłamy jednostki w stronę bazy wroga należy użyć komendy attack-move. W tym celu należy:

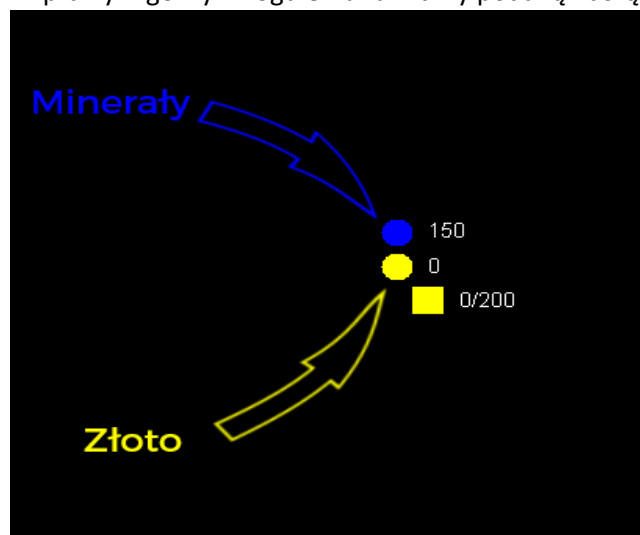
1. Zaznaczyć jednostki
2. Nacisnąć klawisz "a"
3. Wybrać miejsce do którego mają się udać i wcisnąć LPM

Teraz nasze oddziały podczas poruszania się rozgromią pierw napotkanych wrogów po czym kontynuują wymarsz do danego punktu.

Do atakowania wysoce zalecane jest używanie Marines zamiast Workerów, ponieważ cechują się: 3x większą liczbą życia, 3x większymi obrażeniami i dalszym zasięgiem ataku. Teoretycznie więc jeden Marines może stawić się ponad 9 Workerom na raz.

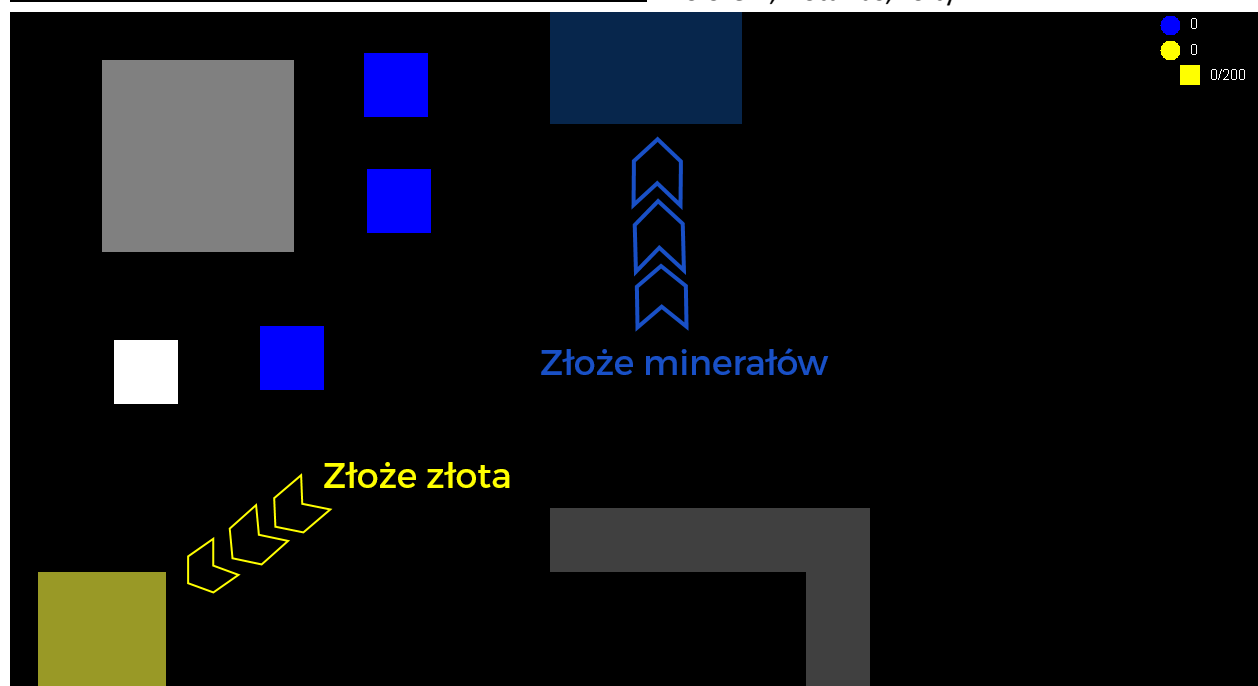
## Ekonomia:

W prawym górnym rogu ekranu mamy podaną naszą aktualną ilość surowców



Od góry kolejno są to minerały, złoto oraz „Zasoby”, niestety, ten ostatni jeszcze nie został zaimplementowany w grze. Podstawowym surowcem są minerały ponieważ używane są do budowy wszystkich jednostek i budynków. Złoto jednak, potrzebne jest do budowania Marines.

W celu zbierania surowców należy wysłać robotnika na ich pole. Żłozę minerałów oczywiście zaznaczone jest niebieskawym kolorem, złota zaś, żółtym.



Robotnik automatycznie zacznie pracę gdy tylko znajdzie się na złożu. Po przepracowaniu 7 sekund znajdzie on najbliższy sobie nexus i uda się do niego. Po odniesieniu surowca do bazy powróci na miejsce pracy. Jedna taka pętla przynosi 50 minerałów dochodu lub 25 złota. Aby przyspieszyć tempo zbierania surowców, a tym samym tempo budowania armii możemy przyzywać więcej robotników w nexusie.

## Jednostki i budynki:

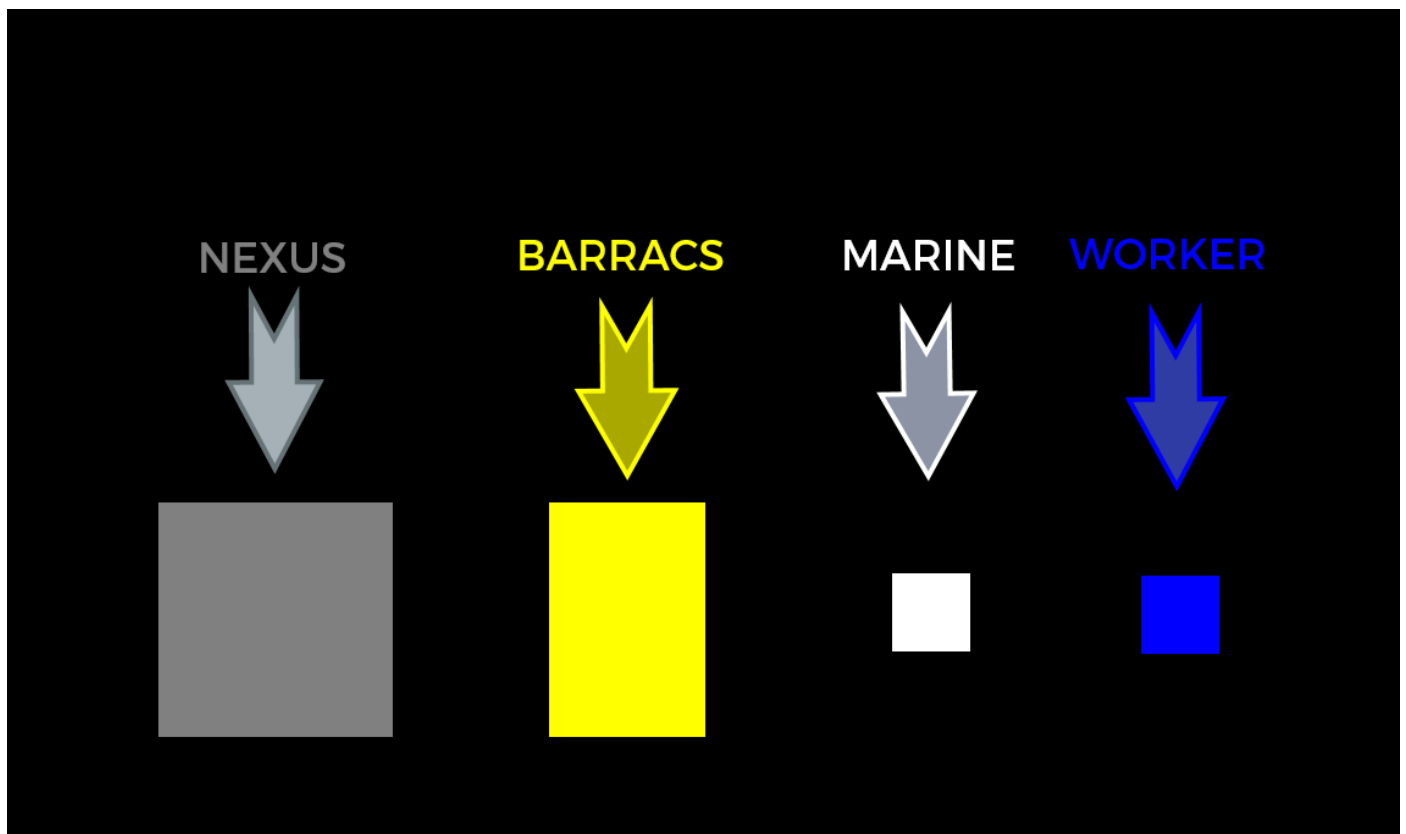
W grze aktualnie dostępne są 2 rodzaje jednostek i 2 rodzaje budynków. Są one następujące

Worker – robotnik, jednostka konieczna do utrzymania dobrej ekonomii. Jako jedyna potrafi zbierać surowce i stawiać budynki. Potrafi walczyć, jednakże na polu bitwy najlepiej sprawdza się jako osłona dla Marines.

Marine – potężna jednostka walcząca na dystans. Jej żywiołem jest wojna, dlatego z przyjemnością posłucha twoich rozkazów i uda się do walki. Jako jedyna potrafi niszczyć budynki wroga.

Nexus - główna baza, pozwala budować dodatkowych Workerów, a także stanowi miejsce do składowania surowców.

Barracks – koszary marines, to w tym budynku produkuje się te jednostki



Koszty poszczególnych jednostek i budynków są następujące:

- Nexus: 1000 minerałów
- Koszary: 400 minerałów
- Robotnik: 200 minerałów
- Marines: 350 minerałów, 100 złota

## Porady:

- Jako pierwszy zakup warto postawić barracks aby móc przeciwstawić się agresywnemu AI.
- Budynkom można nadać rally pointy używając PPM. Mając np. Zaznaczone barracks, naciśnij PPM na Twojego Marine, dzięki temu gdy barracks skończą produkcję nowej jednostki zostanie ona od razu wysłana w miejsce zaznaczonego Marine.
- Jeżeli widzisz że wróg posiada większą armię od Ciebie, możesz spróbować użyć Workerów jako tarczy mięsnej. Wróg skupi się na zabijaniu Workerów a Twoi Marines będą mogli go wtedy wykończyć. Użycie tej taktyki na samym początku gry to pewne zwycięstwo
- Jeżeli minerały wyczerpały się przy Twoim Nexusie, możesz postawić nowego w pobliżu innego złoża aby skrócić robotnikom drogę
- Znudziła Ci się obecna mapa? Wejdź do pliku map.txt i modyfikuj go dowolnie. To oznaczają znajdujące się tam liczby:
  - 1 – terrain
  - 2 - minerały
  - 3 - złoto

## Powodzenia na polu bitwy!

Życzy Jakub Kowalczyk

