

Инструкция к редактору персонажей «CHARACTER EDITOR v2.0»

С помощью этого редактора можно исправить характеристики персонажей для игры «Сказы об Аркании – Звездный Луч». Саму игру можно скачать на сайте Arkania.uCoz.ru. Редактор рассчитан как на английскую, так и на русскую версию этой игры.

Иногда на новых компьютерах невозможно запустить это приложение без эмулятора, поэтому настоятельно рекомендуем использовать ее вместе с эмулятором [«Досбокс»](#).

В архив, который Вы скачали, включены файлы:

1. **STARCHT.EXE** - сам редактор
2. **README.PDF** - инструкция по применению (сейчас Вы ее читаете)
3. **FILE_ID.DIZ** - информация о разработчике

Инструкции:

1. Файл **STARCHT.EXE** необходимо поместить в директорию «**Games**» (туда, где лежат все Ваши сохраненные *.GAM файлы).

2. Запустите **STARCHT.EXE**. Лучше делать это с помощью программы эмулятора «DOSBox».

Запишите название игры, которую Вы хотите редактировать, включая расширение, например: «**MYGAME.GAM**».

Save Games found in this directory.

HYGGELIK.GAM

KVIRASIM.GAM

START.GAM

LASTGAME

Enter the save game to edit. Enter whole name including the .gam extension.

Which game to edit, Q to quit: KVIRASIM.GAM



Напечатайте название файла игры из предложенных выше, которую Вы собираетесь редактировать, и нажмите "ENTER".

Примечание: если данная игра запускалась последней (совпадает с LASTGAME), то после редактирования Вам придется перезапустить ее, чтобы увидеть внесенные изменения.

Запущен файл STARCHT.EXE

3. Выберите номер персонажа, которого Вы хотите отредактировать. Если у вас русская версия игры, то имена персонажей будут заменены абракадаброй. Ориентируйтесь по классу (Warrior, Dwarf, Elf и т.п.).

```
Enter 1 to view the first character.  
Enter 2 to view the second character.  
Enter 3 to view the second character.  
Enter 4 to view the second character.  
Enter 5 to view the second character.  
Enter 6 to view the second character.  
Enter 7 to view or change the amount of Ducats you have.  
Enter 8 to see the Help Page.  
Enter 9 to quit.  
Enter your choice: 1_
```

Чтобы редактировать какого-нибудь из шести персонажей отряда, введите его порядковый номер (место, на котором он стоит в отряде).

Чтобы редактировать количество денег, введите цифру 7.

Чтобы прочитать инструкции на английском, введите 8.

Чтобы выйти из редактора, введите 9.

Я собираюсь редактировать гнома, который расположен в отряде под цифрой 1. Ввожу 1 и нажимаю "ENTER".

- 1 – редактировать первого персонажа в отряде
- 2 – редактировать второго персонажа в отряде
- 3 – редактировать третьего персонажа в отряде
- 4 – редактировать четвертого персонажа в отряде
- 5 – редактировать пятого персонажа в отряде
- 6 – редактировать последнего персонажа в отряде
- 7 – редактировать общее количество денег, наличествующее в отряде
- 8 – читать краткие инструкции на английском языке
- 9 – выйти из программы

4. Каждой характеристике персонажа соответствует буква латинского алфавита. Чтобы изменить желаемую характеристику, нужно написать соответственную ей букву, а затем задать значение из указанного диапазона.

[C] Height: 140

[D] Weight: 2000

[E] Deity: Ingerimm

[F] Level: 1

[G] Adventure Points: 0

[H] Courage: 12/12

[I] Charisma: 13/13

[J] Dexterity: 12/12

[K] Agility: 12/12

[L] Intuition: 13/13

[M] Strength: 13/13

[N] Wisdom: 11/11

[O] Superstition: 4/4

[P] Acrophobia: 3/3

[Q] Claustrophobia: 4/4

[R] Avarice: 8/8

[S] Necrophobia: 2/2

[T] Curiosity: 4/4

[U] Violent Temper: 5/5

[V] Basic AT/PA: 8

[W] Unarmed: 11/9

[X] Edged Weapons: 11/9

[Y] Pointed Weapons: 8/8

[Z] Swords: 9/9

[1] Axes: 10/10

[2] Polearms: 10/9

[3] 2 Handed Swords: 9/8

[4] Life Points: 40/40

[5] Astral Points: 0/0

[6] Magic Resistance: 2

[7] Armor Class: 0

Каждой характеристике соответствует буква латинского алфавита или цифра. Они указаны в квадратных скобках рядом со значениями. Рост моего гнома - всего 140 см. Чтобы сделать его выше, я пишу букву C, нажимаю "ENTER", затем пишу желаемый рост - 175 см и снова жму "ENTER".

Enter the Height from 1-255: 175_

A	класс (лучше не редактировать)	R	жадность
B	пол (можно редактировать и в игре)	S	некрофобия
C	рост в сантиметрах	T	любопытство
D	вес в унциях	U	упрямство
E	бог, в месяц которого перс родился	V	уровень атаки и парирования
F	уровень мастерства	W	рукопашный бой
G	кол-во набранных за игру очков	X	рубящее оружие
H	мужество	Y	колющее оружие
I	обаяние	Z	мечи
J	скорость	1	топоры
K	ловкость	2	простое оружие
L	интуиция	3	двуручное оружие
M	сила	4	единицы жизни (лучше не трогать)
N	мудрость	5	единицы магии (тоже лучше не трогать)
O	суеверие	6	сопротивляемость магии
P	боязнь высоты	7	класс защиты тела доспехами
Q	клаустрофобия		

Например, я хочу сделать своего гнома повыше. Для этого я нахожу букву, соответственную росту (это буква «C»), пишу ее и нажимаю «ENTER». Затем меняю рост с 140 на 175 и снова нажимаю «ENTER».

```

Name: ff«αζi      [A] Class: Dwarf      [B] Gender: Male
[C] Height: 175    [D] Weight: 2500      [E] Deity: Ingerimm
[F] Level: 1       [G] Adventure Points: 0

[H] Courage:      15/15    Теперь рост моего    [U] Basic AT/PA:      12
[I] Charisma:     13/13    гнома составляет    [W] Unarmed:         20/15
[J] Dexterity:    15/15    175 см!             [X] Edged Weapons:   20/20
[K] Agility:      13/13                                     [Y] Pointed Weapons:  8/8
[L] Intuition:    13/13    Аналогично          [Z] Swords:          9/9
[M] Strength:     20/20    меняются остальные  [1] Axes:            20/20
[N] Wisdom:       13/13    значения.           [2] Polearms:        10/9
                                     [3] 2 Handed Swords: 9/8

[O] Superstition:  4/4    Не советую менять   [4] Life Points:     2404/2404
[P] Acrophobia:   3/3    кол-во единиц       [5] Astral Points:    0/0
[Q] Claustrophobia: 4/4    жизни и магии.      [6] Magic Resistance: 10
[R] Avarice:      5/5    Там какой-то        [7] Armor Class:     0
[S] Necrophobia:  2/2    странный баг.

[T] Curiosity:    4/4
[U] Violent Temper: 5/5

    Чтобы редактировать также навыки и знания заклинаний персонажа, напечатайте слово
    Skills или Spells и нажмите "ENTER".
Type Skills to enter the skills menu or Spells for the spell menu.
Enter Quit to quit or Main to return to main menu.
Your choice: Skills

```

При редактировании количества единиц жизни и волшебных единиц возникает баг – указывается вовсе не то число, которое Вы вписывали. В игре результат тоже выглядит довольно странно. Лучше оставить эти настройки в покое.

Чтобы изменить значения умений или заклинаний, напечатайте слово «Skills» (умения) или «Spells» (заклинания) и нажмите «ENTER».

Умения персонажей «Skills»

COMBAT SKILLS		CRAFTSMANSHIP		NATURE		Окно Skills
[A] Unarmed:	4	[Q] Train Animals:	-3	[10] Track:	0	
[B] Edged Weapons:	4	[S] Drive:	0	[11] Bind:	2	
[C] Pointed Weapons:	0	[T] Cheat:	1	[12] Orientation:	1	
[D] Swords:	2	[U] Treat Poison:	2	[13] Herb Lore:	0	
[E] Axes:	4	[V] Treat Disease:	3	[14] Animal Lore:	-3	
[F] Polearms:	3	[W] Treat Wounds:	4	[15] Survival:	0	
[G] Two-Handed Swords:	1	[X] Instrument:	-1	INTUITION		
[H] Missile Weapons:	3	[Y] Locks:	3	[16] Danger Sense:	2	
[I] Throwing Weapons:	3	[Z] Pickpocket:	0	[17] Perception:	5	
BODY		SOCIAL		LORE		
[J] Acrobatics:	-2	[1] Convert:	-5	[18] Alchemy:	3	
[K] Climb:	6	[2] Seduce:	-2	[19] Anc. Tongues:	3	
[L] Physical Control:	1	[3] Haggle:	2	[20] Geography:	-2	
[M] Ride:	-5	[4] Streetwise:	-4	[21] History:	4	
[N] Stealth:	1	[5] Lie:	-2	[22] Ritual:	0	
[O] Swim:	-5	[6] Human Nature:	-3	[23] Tactics:	2	
[P] Self Control:	6	[7] Evaluate:	7	[24] Read/Write:	2	
[Q] Hide:	3	[8] Dance:	-4	[25] Arcane Lore:	0	
		[9] Carouse:	6	[26] Tongues:	-2	

Аналогичным образом меняются навыки персонажей. Все они собраны в одном окне.
 Back to return to the previous screen.
 Your choice: Чтобы вернуться к предыдущему экрану, напечатайте слово Back.

A	рукопашный бой	1	умение убеждать
B	рубящее оружие	2	соблазнение
C	колющее оружие	3	торговля (скидки при купле и продаже)
D	мечи	4	благоразумие
E	топоры	5	лживость
F	простое оружие	6	человечность (предсказание поведения людей)
G	двуручное оружие	7	оценивание
H	стрелковое оружие	8	танцы
I	метательное оружие	9	алкоголеустойчивость
J	акробатика (для заработка в тавернах)	10	чтение следов
K	цепкость	11	знание узлов (при путешествии в опасных местах)
L	телосложение	12	ориентация
M	езда верхом	13	знание трав (помогает находить травы)
N	скрытность (бесшумно преследовать добычу)	14	знание фауны (помогает добывать еду)
O	плавание	15	выживание (разбить лагерь, найти воду)
P	самоконтроль (не паниковать при ранениях и ЧП)	16	чувство опасности (замечание ловушек)
Q	маскировка (умение прятаться)	17	предвидение (замечание секретных дверей)
R	приручение животных	18	алхимия (готовить зелья по рецептам)
S	управление повозками	19	древние языки
T	обман (фокусы для заработка в тавернах)	20	география
U	нейтрализация яда	21	история
V	лечение болезней	22	ритуалы (знания о религии)
W	обработка ран	23	тактика (поведение при автоматическом бое)
X	музичирование (для заработка в тавернах)	24	грамотность
Y	взлом замков	25	знания о магии
Z	воровство	26	языки (понимать орков)

Первая часть заклинаний «Spells 1»

Чтобы редактировать знания заклинаний персонажа, вернитесь на главный экран, написав «Back», а затем напишите слово «Spells». Знаний заклинаний слишком много, поэтому их разместили на двух экранах, между которыми можно переключаться.

DISPELL		HEALING		TRANSMUTATION	
[A] Domination	-4	[O] Balm of Roond	-8	[4] Abvenenum	-4
[B] Destruction	-10	[P] Witch Spit	7	[5] Aeolitus	-4
[C] Guardian	-9	[Q] Pure and Clear	-8	[6] Burn!	-10
[D] Illusion	-7	[R] Rest the Body	-10	[7] Claudibus	-8
[E] Transformation	-3	[S] Heal Animal	5	[8] Fiat Lux	0
DEMONOLOGY		MOVEMENT		[9] Darkness	-5
[F] Blood & Furor	-12	[T] Acceleratus	-8	[10] Melt the Solid	-10
[G] Banish Spirits	-7	[U] Foramen	-6	[11] Silentium	-6
[H] Conjure Spirits	-5	[V] Motoricus	-6	[12] Calm the Storm	-12
[I] Heptagon	-10	[W] Without a Trace	-5	[13] Freeze the Soft	-10
[J] Summon Crows	4	[X] Traversalis	-18	Clairvoyance	
[K] Skeletarius	-15	[Y] Walk on Ice	-15	[14] Eagle's Eye	-4
ELEMENTS		ILLUSION		[15] Analyze	-10
[L] Conjure Elem.	-18	[Z] Chameleony	-7	[16] Attributes	-4
[M] Nihilatio	-15	[1] Duplication	-6	[17] Exposami	0
[N] Solidirid	-10	[2] Camouflage	4	[18] Odem Arcanum	0
		[3] Witch's Knot	2	[19] Penetrating	-8
				[20] Sensible	-5
He имеет смысла повышать знания заклинаний персонажам, не обладающим магией.					
Знаний заклинаний слишком много, поэтому они разбиты на два экрана.					
Чтобы перейти ко второй части знаний заклинаний напечатайте слово spells.					
Type 'spells' to proceed to the next screen of spells.					
Your choice: _					

A	господство (разрушает наложенное заклинание)	X	телепортация
B	разрушение (уничтожает магический предмет)	Y	ходить по льду
C	охрана (барьер от магических атак)	Z	хамелеониум (маскировка)
D	иллюзия (уничтожает иллюзии)	1	раздвоение (клон для отвлечения противника)
E	превращение (превращает в поганку)	2	камуфляж (превращение в ребенка)
F	кровь и ужас (призыв демона для помощи в бою)	3	узы ведьмы (барьер от противника)
G	изгнание духов	4	убить яд (уничтожает яд и порчу в пище)
H	вызов духа	5	ветер
I	семиугольник	6	гори! (воспламеняет факелы)
J	вызов воронов (стая воронов атакует противника)	7	волшебная печать (запирает двери и замки)
K	скелетариус (превращает убитых врагов в друзей)	8	мягкий свет (в темницах)
L	вызов стихий (вызов элемента для помощи в бою)	9	тьма (снижает атаку в бою)
M	невесомость	10	плавить твердь
N	застывание (создает мост над обрывами)	11	тишина
O	бальзам богов (обмен ВЕ на ЖЕ пациента)	12	безветрие
P	плевок ведьмы (лечит болезни, яд и раны сразу)	13	холод (затвердить жидкость)
Q	очищение (нейтрализация яда)	14	глаз орла (увеличивает меткость и предвидение)
R	отдых тела (сон, лучше восстанавливающий ЖЕ)	15	анализ (природы магического предмета)
S	лечение зверя	16	свойства (базовые характеристики противника)
T	ускорение (удваивает сорость нападения и ЕД)	17	выявление жизни (скрытых противников)
U	отворись! (открывать двери и сундуки)	18	видеть магию (наличие магии в предмете)
V	левитация (передвигать предметы по воздуху)	19	проникновение (открывает места на карте)
W	без следа	20	чтение недоступного (чтение мыслей НПС)

Вторая часть заклинаний «Spells 2»

Чтобы переключиться между двумя экранами с заклинаниями, напечатайте «**spells**» и «**spells1**».

DOMINATION

[A] Ball and chain -6

[B] Bambaladam -10

[C] Evil Eye -6

[D] Great Need 3

[E] Confusion -8

[F] Master/Animals -8

[G] Horriphobus -10

[H] Astral Theft -15

[I] Respondami -6

[J] Meekness 4

[K] Somnigravis -6

[L] Dance! -12

COMMUNICATION

[M] Witch's Eye 6

[N] Necropathia -8

TRANSFORMATION

[O] Eagle, Wolf -7

[P] Arcano -3

[Q] Magic Armor -8

[R] Increase CR -3

[S] Increase WD -1

[T] Increase CH 0

[U] Increase DX 0

[V] Increase AG -3

[W] Increase IN 1

[X] Increase ST -3

[Y] Fire's Bane 3

[Z] On Ocean's Floor -10

[1] Paralyze -15

[2] Salother -12

[3] Visibili -10

[4] Mutabili -19

COMBAT

[5] Lightning 1

[6] Darness Power -12

[7] Iron Rust -8

[8] Fulminictus -10

[9] Ignifaxus -10

[10] Plumbumarum -10

[11] Terror Broom 4

[12] Terror Power -15

[13] Accurate Eye -8

Чтобы вернуться к первой части знаний заклинаний, напечатайте **spells1** и нажмите "ENTER".

Type '**spells1**' to proceed to the previous screen of spells.

Your choice: _

A	шар на цепи (не дает противнику покинуть бой)	U	увеличить скорость
B	бамбалабам (противник не атакует)	V	увеличить ловкость
C	сглаз (противник сражается на вашей стороне)	W	увеличить интуицию
D	большая нужда (вызывает у противника диарею)	X	увеличить силу
E	конфузия (отвлекает от себя атаку)	Y	смерть огня (иммунитет к ожогам)
F	хозяин животных (зверь не атакует)	Z	дно океана (позволяет дышать под водой)
G	черный страх (противник бежит с поля боя)	1	паралич (противник каменеет)
H	волшебная кража (крадет ВЕ противника)	2	стань другим (противник превращается в поганку)
I	ответ (сыворотка правды)	3	обман зрения (делает невидимым)
J	кротость (животное сражается на вашей стороне)	4	мутации (создание химер)
K	усыпление (усыпляет до первой атаки)	5	молния (ослепляет противника)
L	танцуй (вызывает дисфункцию движений врага)	6	мощь мрака (создание клона для помощи в бою)
M	глаз ведьмы (является ли человек магом)	7	ржа на железо (порча оружия противника)
N	некропатия (беседа с умершими)	8	удар громом (опалить залпом огня)
O	орел\волк (превращение в собаку)	9	блуждающий огонь (огненное копье)
P	аркано (повышает защиту от магии)	10	тяжесть свинца (сковывает действия противника)
Q	волшебная броня (увеличивает защиту доспех)	11	метла ужаса (метла ведьмы оживает и атакует)
R	увеличить мужество	12	силы тьмы (увеличивает атаку)
S	увеличить мудрость	13	точный глаз (самонаводит стрелы на цель)
T	увеличить обаяние		

Для возврата к главному экрану напечатайте «**Back**».

Внеся все необходимые изменения, запишите слово **Quit** для выхода из редактора. Вас спросят, хотите ли Вы сохранить изменения - Yes/No. Пишите **y**, если хотите сохранить, и **n**, чтобы выйти без сохранения изменений.

```
[F] Level: 1                      [G] Adventure Points: 0

[H] Courage:      13/13          [U] Basic AT/PA:      12
[I] Charisma:     13/13          [W] Unarmed:         8/7
[J] Dexterity:    13/13          [X] Edged Weapons:   7/7
[K] Agility:      13/13          [Y] Pointed Weapons: 9/8
[L] Intuition:    14/14          [Z] Swords:          5/5
[M] Strength:     15/15          [1] Axes:            5/4
[N] Wisdom:       25/25          [2] Polearms:        25/20
                                   [3] 2 Handed Swords: 5/4

[O] Superstition:  1/1          [4] Life Points:     3162/3162
[P] Acrophobia:   1/1          [5] Astral Points:   3162/3162
[Q] Claustrophobia: 1/1        [6] Magic Resistance: 25
[R] Avarice:       1/1          [7] Armor Class:     0
[S] Necrophobia:  1/1
[T] Curiosity:     5/5
[U] Violent Temper: 2/2

Отредактировав все необходимое, можно вернуться к главному экрану, напечатав слово Main.
Type Skills to enter the skills menu or Spells for the spell menu.
Enter Quit to quit or Main to return to main menu.
Your choice: Quit Чтобы выйти из редактора напишите слово Quit.
Would you like to save the changes?
Yes/No: y Напишите букву y, если хотите сохранить изменения, или букву n, чтобы просто выйти.
```

Если у Вас появились вопросы по поводу работы редактора, можете [обратиться с ним к разработчику](#) или на сайт Arkania.uCoz.ru!

Там же можно скачать [редактор инвентаря персонажей](#), который поможет пополнить их магическими и редкими предметами.

Составитель данного мануала снимает с себя ответственность за потенциальный ущерб, который данная программа может нанести Вашим файлом, но это маловероятно. Смеею заверить – максимальный ущерб от редактора – испорченная сохраненная *.GAM игра. Составитель также не может предсказать действия программы в случае запуска без эмулятора «DosBox».

Ссылка на сайт разработчика отсутствует, поскольку сайт, к сожалению, накрылся медным тазом.

Исходная инструкция от разработчика

This is a character editor for the game "Realms of Arkania: Star Trail".

This editor is very easy to use. Just place this **starcht.exe** in the **\star\games** directory. If you used different directories, just put it into **\whatever\games**.

When the program is in the proper directory, run the executable. The program will list the available save game's and ask to enter the save game you want to edit. The **LASTGAM** file listed is the game that is loaded automatically when you start "Star Trail". You will then be presented with a menu. Choose the number of the character you want to edit. It will then put you into the stats screen. If the name of the character is DONT EDIT THIS CHARACTER then don't edit it. Leave that character alone. Sir-Tech when devising this lovely game made it so that sometimes a character would be in a certain position in the savegame, and other times it is in another position. So it was necessary for me to do it this way. Yes it is ugly, but I'm too lazy to change it. If the name is a real name of your character, though, feel free to edit away. You do this simply by pressing the letter or number found in the brackets next to the stat, spell, or skill that you want to change. Follow the direction after you enter the number or letter to change the value. Just pressing return or entering a value out of range will not change the value.

The following commands work from any "Enter your choice:" option. **Quit** will quit the program. If you changed any value it will prompt you for whether or not you want to save the changes. Once again follow the prompts. I would love to tell you the command to type, but I forget if its «y» or «yes». **Back** will bring you back to the previous screen. **Main** will bring you back to the screen where you can choose which character to edit. On the first stats screen, at the "Enter your choice:" option if you just press return, it will bring you back to the character selection.

To change the money for your party enter option **7** on the beginning menu. Follow the instructions and you will have no problems. I didn't bother with silver and bronze, but just made it so you can change your ducats. Who cares about the lesser coin anyways?

If you find any bugs, typos, or anything please mail me and ill fix it. You can reach me at ldabrams@rodan.acs.syr.edu. Have fun.

IMPORTANT: READ THIS

On the stats screen, there are some values which may be incorrect. This is due to how the game interprets the values for each character. It seems that for the AT/PA values, MR, and possible AC (but I don't think so), your class plays a roll on the actual value that the game uses. For example, my fighter was having his Sword AT being read at 10, but it was registering it in the game as 12. My mage on the other hand had a higher MR in the game compared to the actual value stored in the save game. Therefore, just make all your values high a few points higher than you would normally. Experiment and see how it works, and please send me your results.

EVEN MORE IMPORTANT: READ THIS

Though this program has been tested for problems, use of this program is at your own risk. Therefore, always make a backup. I can't stress the importance of making a backup, because I'm just going to have my day ruined if I find my program ate someone's game file. Though this program is public domain and is can be used for free, this file must always be distributed with the starcht.exe file.

What has been changed in this version?

- Added ability to change money.
- Fixed problem with changing values of Magic points and Life points.
- Fixed problem with 2 Handed sword and Polearms.
- Made it more cosmetically appealing.
- Added Lastgame savegame.